

MORGANTI JU-JITSU

REGRAS DE COMPETIÇÃO

ÁREA DE COMPETIÇÃO

A área de competição deverá ser plana e livre de obstáculos; possuir um mínimo de 4m (quatro metros) de largura por 4m (quatro metros) de comprimento (medida a partir do exterior) e um máximo de 10m (dez metros) de largura por 10m (dez metros) de comprimento ; poderá ser Ring, Octógono, Hexágono ou área livre.

QUANTO AOS ÁRBITROS

A equipe de arbitragem deverá ser composta de 3 árbitros de mesa e 1 árbitro central. Os árbitros-mesários ficarão sentados cada um em uma mesa equipados com uma bandeira vermelha outra branca (ou similar); cada árbitro estará separados fisicamente dos demais, fora da área de segurança. Em uma das mesas, o árbitro mesário terá também a chave da competição, planilha da luta, placar para número de faltas e cronômetro. A colocação de um cronometrista ao lado do árbitro-mesário é aceitável.

SOBRE O UNIFORME OFICIAL

Os competidores e seus técnicos deverão usar uniformes oficiais aprovados pelas respectivas Federações;

O Conselho de Arbitragem deverá expulsar qualquer árbitro ou competidor que não obedecer a este regulamento;

SOBRE A ARBITRAGEM

Os Árbitros e Árbitros de Mesa deverão usar o uniforme designado pelo Conselho de Arbitragem. Este uniforme deverá ser usado em todas as competições e cursos

SOBRE OS COMPETIDORES

Os competidores deverão vestir um kimono aprovado pelo comitê organizador para a 1º round e Bermuda para o segundo round (rashguard e similares, serão permitidos assim como top para mulheres);

Será obrigatório o uso dos seguintes EPIs(equipamentos de proteção individual): Capacete com proteção de rosto, Luvas de mma, protetor bucal, protetor genital, protetor de canela e protetor de pé.

A jaqueta do kimono, quando já estiver com a faixa na cintura, deverá ter comprimento mínimo que cubra os quadris, porém não superior a 3/4 (três quartos) da coxa. No caso das mulheres, poderão usar uma camiseta, top ou similar debaixo da jaqueta do kimono;

O comprimento máximo das mangas da jaqueta não deverá ultrapassar o pulso, nem ser menor do que a metade do antebraço. As mangas não poderão ser dobradas;

As calças deverão ter comprimento suficiente para cobrir, pelo menos, 2/3 (dois terços) da canela, não devendo ficar abaixo do tornozelo. As pernas das calças não poderão ser dobradas;

Os competidores terão de manter os cabelos limpos e cortados num comprimento que não atrapalhe a condução da luta. Se o árbitro considerar que os cabelos de qualquer um dos competidores estão muito longos ou sujos, ele poderá excluir o competidor da luta.

Na luta, são proibidos prendedores de cabelos com superfície dura, bem como qualquer peça de metal;

Os competidores deverão ter unhas aparadas e não deverão usar metal ou outros objetos que possam vir a lesionar os oponentes. O uso de grampos metálicos de dentes deverá ser aprovado pelo árbitro e socorrista – médico oficial. É de total responsabilidade do competidor qualquer lesão que venha a sofrer;

Todo equipamento de proteção deverá ser homologado pelas Federações;

É obrigação do Árbitro-Mesário assegurar antes de cada disputa que os competidores estejam usando o equipamento aprovado.

CRITÉRIO DE VITÓRIA

Cabe ao Árbitro a interpretação da vitória, utilizando os seguintes critérios:

Qualidade técnica: o atleta que apresentar maior qualidade técnica na apresentação dos golpes em uma, duas ou nas três fases da luta.

Agressividade: o atleta que atacar mais, e com mais contudência

Primeira falta: caso nos critérios acima estejam em empate, o lutador que tiver tido 1 falta perderá o round.

Segunda falta – O atleta que tiver duas faltas ao final do round, automaticamente, perdeu o round, seguindo os critérios supracitados. Caso o atleta tenha duas faltas, mas conseguir a finalização, ao finalizador é decretado a vitória.

Em caso de ambos os atletas terem duas faltas, os árbitros obedecerão aos critérios “A,B,C”, respectivamente;

Os árbitros devem usar o sistema vertical dos critérios, ou seja, se o critério “A” já se demonstrar significativo para algum atleta, os demais devem ser descartados e o julgamento deve ser tomado com base nele. O critério “B” só pode ser usado no caso de o critério “A” não ser definido como substancial para cada um dos atletas, e assim sucessivamente.

Caso os três critérios não sejam substanciais para determinar um vencedor, dever-se-á proclamar empate. A vitória só acontecerá em caso de a maioria absoluta (três árbitros) levantar a bandeira da mesma cor para cada round.

Quando ao término do round será pedido o Hantei e decretado com isso a vitória ou empate do round, ao término da luta vence o atleta com a superioridade nos 2 rounds

O Empate decretado por algum árbitro não serve como pontuação para a maioria absoluta.

Ao termino dos dois rounds, ao ser decretado o empate, os lutadores terão a chance de disputar o prosseguimento na chave de competição pelo sistema de desempate (calejamento), onde pelo período de 1 round disputarão com chutes na parte externa de uma das coxas do adversário, quem desiste primeiro, caso não haja desistência, os árbitros deverão levantar bandeira para um dos lados. No cadastro do ranqueamento da luta, está aparecerá como empate.

Na luta de chão, no caso de o atacante permanecer estático, apresentando cansaço ou falta de vontade na busca do ataque, cabe ao árbitro central contar até CINCO em voz alta e com indicação dos dedos, indicando para que haja movimentação. Caso contrário, o combate é interrompido e restaurado à posição em pé;

Durante a luta, em caso de área livre de competição, enquanto um atleta estiver com a cabeça dentro da área de competição, a luta deve continuar. Caso as respectivas cabeças dos atletas estejam para fora da área de competição, a luta reinicia na mesma posição que foi parada no centro da área. Em acaso de Ring o sistema deverá ser o

mesmo considerando a área de competição até o limite das cordas de proteção, ainda caso o atacante seja prejudicado pela posição do defensor em relação as cordas. A luta deverá ser reiniciada em pé em caso de não combate por um ou ambos os lutadores.

Cronômetro – O cronômetro deve parar toda vez que o árbitro pedir “MATTE” e se iniciar ao “HAJIME”;

Cabe ao Árbitro Central paralisar a luta nos seguintes casos: discordância de critério na bandeira, falta ou tempo médico;

O tempo médico deverá ser requerido pelo Árbitro Central, não podendo ultrapassar 2 minutos, com exceção de intervenção médica. A não continuidade da luta pelo atleta atendido deverá ser decretada pelo médico-socorrista.

Caberá ao Árbitro Central pedir em voz alta para que os outros árbitros, a fim de dinamizar a luta, por meio dos gestos descritos no artigo 6 (seis), definam uma situação com a luta em progresso, utilizando o código “ HANTEI”. Entretanto, para interpretação do público, o Árbitro Central também deverá acenar com a bandeira.

FALTAS E INFRAÇÕES

Quanto às infrações, caberá ao Árbitro a interpretação correta, sendo considerados: notificação verbal, primeira falta, segunda falta e desclassificação da luta;

Também caberá ao Árbitro Central punir ao atleta quando este apresentar falta de combate, sendo que primeiro será dada uma advertência verbal. Caso a falta de combate prossiga, serão aplicadas as faltas sucessivamente. As faltas são cumulativas.

Será considerado falta:

Aplicação de golpe desequilibrante projetando o atleta de cabeça ao solo;

Aplicação de qualquer técnica com maldade;

Saída intencional da área quando estiver em posição ou movimentação de defesa;

Falta de combatividade;

Falar durante o combate;

Não serão permitidos golpes traumatizantes na nuca e no pescoço, assim como chutes frontais nas pernas e qualquer golpe nos geitais.

Qualquer golpe aplicado sem a parte protegida do EPI no rosto.

Bate Estaca (tirar o oponente do Solo e bate-lo com força intencionalmente no chão).

Pisão quando um dos atletas está no chão, assim como golpes frontais nos joelhos, golpes nos genitais, dedos nos olhos ou orifícios, puxões de cabelos e estrangulamentos com posição de pinça de mãos.

Tentativa ou ameaça de aplicação de qualquer golpe em região proibida.

Qualquer manifestação do atleta para com os árbitros ou para com o seu adversário, cabendo ao Árbitro Central interpretar o grau da manifestação e aplicar as sanções;

Estas normas caberão também para atletas ou membros da entidade que estejam assistindo ou participando do evento, podendo ser pedida a saída da pessoa do recinto.

Antes e durante o combate será proibido a utilização de vasilina ou similares.

Será proibido o uso de qualquer líquido que não seja água, durante os intervalos dos rounds.

DISPOSIÇÕES GERAIS

E proibido no combate utilização de aparatos que prejudiquem o adversário, puxões de cabelos, mordidas, chaves de punho ou de dedos, golpes na região genital;

Qualquer ação do adversário que leve o atleta a sangrar, devido a um golpe maldoso, deverá ser punido com desclassificação.

Havendo sangramento ou qualquer lesão, a luta deverá ser paralisada e será autorizada a entrada de um pronto-socorrista ou médico designado pela organização do evento.

Em caso de sangramento, após o médico-socorrista ou cutman tentar estancar o mesmo sem sucesso, deverá ser decretada a vitória do oponente, mas caso o golpe que proporcionou o sangramento seja ilegal, o lutador que o aplicou deverá ser desclassificado.

Serão proibidos qualquer golpe na cabeça, quando um ou os dois estiverem com pelo menos 3 ou mais apoios no solo. (golpes na cabeça só são permitidos quando os dois estão de pé)

Cada round terá o tempo de 3 minutos com 1 minuto e 30 segundos de intervalo entre os rounds, sendo o primeiro round com utilização completa do Kimono e no 2º Round a utilização de bermuda e sem camisa ou rashguard e em caso de mulheres top. Será opcional o uso de calça para 2º round.

No 1º round com a utilização do Kimono ficam livres as pegadas e uso do kimono e faixa para estratégia da luta. No 2º round fica proibido segurar (agarrar) a roupa sendo permitido agarrar abaixo do joelho do oponente caso ele opte pelo uso de calças.

Caberá somente ao pronto-socorrista ou médico o atendimento dos atletas e a decisão de seu estado físico e a decisão de se continua ou não na luta.

É proibido a qualquer atleta lutar em duas categorias na mesma competição.

Caberá ao Árbitro Central a tomada de decisão sobre a desclassificação de qualquer atleta.

Quanto à desistência: caberá qualquer atleta pedir a sua desistência do combate, sendo que o motivo de sua desistência deverá ser apresentado ao Árbitro Central, no horário de sua luta;

Também caberá ao Árbitro decretar, por falta de condições, tanto técnicos como físicas, a desistência do atleta, sendo que, nestas condições, caberá ao pronto-socorrista/médico a análise do estado físico do mesmo. Uma vez decretada a desistência do atleta, ele não poderá mais retornar a luta durante o torneio;

Se sua desistência for decretada em qualquer circunstância e esta estiver sendo uma disputa por colocação, ficará ao atleta a menor colocação da luta, sendo que esta será computada no placar geral;

Caberá ao Árbitro Central, a qualquer momento, preservar a integridade física dos atletas. Caso haja falta de movimentação de quem está recebendo o golpe, sinal de desmaio (estrangulamento) ou de dor (chave) ou de não condição de se defender dos golpes aplicados, será decretada a vitória do atacante;

Ao interromper a luta, neste caso, caberá ao Árbitro Central chamar os demais Árbitros e, em caso de superioridade numérica, decretar a submissão. Caso não haja superioridade numérica ao golpe em questão, deverá ser atribuída gratificação ao atacante em forma de falta ao adversário.

É proibido colocar a mão ou os dedos nos olhos, nariz e boca do oponente, assim como prosseguir a luta com a gola do kimono tampando a cabeça do oponente ou agarrar na bermuda do lutador durante o 2º round.

Quanto à premiação: ficará a cargo da organização do evento o critério de premiação (obedecendo à hierarquia de colocação), podendo-se premiar até todos os participantes.

Quanto à localização: caberá a comissão organizadora fazer o evento em local arejado e de fácil acesso.

Ao redor da área de luta será permitida somente a permanência de 2 membros da equipe para fazerem o Corner do lutador que estará lutando, os árbitros, os cronometrista e os membros da organização.

Qualquer regra não inclusa neste ou qualquer circunstância aleatória a este regulamento deverá ser julgada pelo Presidente da organização ou dispositivo competente ao caso.

A divisão de categorias será: até 61Kg, até 66Kg, até 70Kg, até 77Kg, até 84 Kg, até 93 Kg até 120Kg. Ficará a cargo do comitê, de acordo com o evento realizado e, por falta de participantes de uma categoria, poder-se-á agrupar categorias ou cancelar a luta.

GOLPES VÁLIDOS

Luta Traumatizante:

Socos: Na Cabeça - qualquer golpe aplicado com a parte protegida da luva com a exceção da nuca e pescoço. No Tronco e Pernas – socos e cotoveladas.

Chutes: Na Cabeça - qualquer golpe aplicado com a parte protegida dos protetores de canela e pé, assim como calcanhar(caso utilizando protetor adequado) com a exceção da nuca e pescoço. No Tronco – qualquer golpe.

Enquanto os atletas estiverem se tocando ou agarrados (clinch) serão permitidos golpes com as mão e com a parte protegida dos pés aplicados na cabeça;

Cotoveladas: Na Cabeça – Proibido. No Tronco – Livre aplicação

Joelhadas: Na Cabeça – Proibido. No Tronco - Livre aplicação

Durante a Luta Desequilibrante (tentativa de Derrubar): Projeções livres, socos e chutes (no Tronco e na Cabeça), cotoveladas e joelhadas no tronco e pernas

Luta de Chão: Imobilizações, chaves e estrangulamentos, assim como soco, chutes, cotoveladas e joelhadas no tronco e pernas

GESTUARIO:

Árbitro Central:

HAJIME: mão voltada entre os atletas e suspensas;

MATTE : palma da mão voltada para o árbitro-mesário;

Contagem de CINCO segundos no chão: saído do peito até ao lado do corpo no quadril, a cada contagem mostrar o número indicado;

Vitória: indicar o lado vitorioso;

Pedido de tempo: mãos em forma de “T”.

Árbitros laterais e Árbitro-mesário:

Tempo médico: giro da bandeira em frente ao rosto;

Falta: giro da bandeira acima da cabeça;

Falta de movimentação no chão: estender o braço à frente do corpo apontando para baixo;

Pedido de parada: estender o braço lateralmente ao corpo;

Falta de visão ou de fato: balançar as duas bandeiras à frente do corpo cruzando-as;

Vitória: indicar o lado vitorioso.

Árbitro-mesário:

Arremessar a toalha ao final do combate;

Acenar com a bandeira de um lado para o outro em caso de tempo médico ou tempo decretado pelo árbitro central.