

MORGANTI JU-JITSU ESPORTIVO

REGRAS DE COMPETIÇÃO

ARTIGO 1: ÁREA DE COMPETIÇÃO

- 1.1. A área de competição deverá ser plana e livre de obstáculos;
- 1.2. A área de competição deverá possuir um mínimo de 4m (quatro metros) de largura por 4m (quatro metros) de comprimento (área de luta) e um máximo de 9m (nove metros) de largura por 9m (nove metros) de comprimento e deverá, em todas as situações de dimensão, possuir uma área de escape adicional com no mínimo 1m (um metro);
- 1.3. Árbitro central deverá ficar entre os atletas para início do combate
- 1.4. Competidores deverão ficar frente a frente para início do combate;
- 1.5. Os juízes ficarão em pé na área de segurança, com a seguinte disposição: um atrás de cada competidor, e outro sentado de frente para o árbitro. Cada um estará equipado com uma bandeira vermelha e outra branca (ou similar);
- 1.6. O árbitro-mesário ficará sentado em uma pequena mesa fora da área de segurança, de frente para o árbitro. Ele estará equipado com uma bandeira vermelha outra branca (ou similar), chave da competição, planilha da luta, placa para número de faltas (ou computador) e cronômetro.
 - 1.6.1. A colocação de um cronometrista ao lado do árbitro-mesário é aceitável;
- 1.7. A linha distante de 1m (um metro) da borda da área de competição deverá ser de cor diferente das demais linhas.

EXPLICAÇÃO:

- I. Não deverá haver nenhum tapume de anúncio, paredes, pilares etc. a 1m (um metro) de distância do perímetro exterior da área de segurança;
- II. Os tatames usados deverão ser não-deslizantes e deverão estar diretamente em contato com o solo, porém com um baixo coeficiente de fricção na superfície superior. O árbitro deverá assegurar que os módulos de tatame não se movam separadamente durante a competição, já que fendas podem causar lesões e constituem perigo. Eles deverão ser aprovados pela comissão de arbitragem e não ter menos de 20 mm de espessura.

ARTIGO 2: SOBRE O UNIFORME OFICIAL

- 2.1. Os competidores e seus técnicos deverão usar uniformes oficiais aprovados pelas respectivas entidades;
- 2.2. O Conselho de Arbitragem deverá expulsar qualquer árbitro ou competidor que não obedecer a este regulamento;

SOBRE A ARBITRAGEM

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

2.4. O uniforme oficial será o seguinte:

2.4.1. Calça ou camisa designada pela entidade;

2.4.2. É permitida aos Árbitros e Juízes a utilização de kimono, desde que autorizado pelo Diretor do Evento e que atenda às seguintes especificações:

2.4.2.1. Kimono limpo e inteiro, sem remendos ou rasgões;

2.4.2.2. Se o Árbitro ou Juiz for faixa preta, é obrigatório o uso de Hakama;

2.4.2.3. Não são permitidas propagandas publicitárias, religiosas ou de cunho racial;

2.4.2.4. Não é permitido kimono com alusão a outra arte marcial;

SOBRE OS COMPETIDORES

2.5. Os competidores deverão vestir um kimono. O emblema nacional ou bandeira do país poderão ser usados no peito, do lado esquerdo da jaqueta, logos de seus estados e associações são permitidos. Um competidor deve usar uma faixa vermelha e o outro uma faixa branca (ou similar), designadas pelo comitê organizador;

2.6. Não obstante o disposto no parágrafo imediatamente supracitado, a direção do Comitê poderá autorizar o uso de etiquetas ou marcas registradas especiais de patrocinadores aprovados;

2.7. 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 debaixo da jaqueta do kimono, Top ou Rashguard, os Biquínis são proibidos;

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

2.9. 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;

2.10. Os competidores terão de manter os cabelos limpos e presos com material que não machuque o adversário. Hachimaki (faixa em volta da cabeça) não será permitido.

2.11. Os competidores deverão ter unhas aparadas e não deverão usar metal ou outros objetos que possam vir a lesionar os oponentes, em caso de piercing anéis que não saiam dos dedos e brincos, os mesmos deverão ser protegidos com fita especial e o lutador deverá ter ciência dos riscos de lutar com os mesmos isentando seu oponente, árbitros e organização caso haja dolo, mesmo assim o árbitro central deverá avaliar o risco e poderá desclassificar o oponente. O uso de grampos metálicos de dentes deverá ser aprovado pelo árbitro, socorrista ou médico oficial. É de total responsabilidade do competidor qualquer lesão que venha a sofrer, protetores bucais são válidos e caso o atleta não o use, deverá ser notificado que em caso de sangramento deverá ser desclassificado.

- 2.12.** O equipamento protetor a seguir relacionado é compulsório (obrigatório):
- 2.12.1.** Proteção para os pés aprovada pela ORGANIZAÇÃO.
 - 2.12.1.1.** Protetores de virilha não são obrigatórios, mas se usados deverão ser de tipo aprovado pela ORGANIZAÇÃO.
- 2.13.** Óculos são proibidos. Lentes de contato gelatinosas poderão ser utilizadas, sob a responsabilidade do próprio competidor;
- 2.14.** O uso de roupas não-autorizadas ou equipamentos são proibidos;
- 2.15.** Todo equipamento de proteção deverá ser homologado pelas entidades;
- 2.16.** É obrigação do Árbitro-Mesário assegurar antes de cada disputa que os competidores estejam usando o equipamento aprovado.

ARTIGO 3- CRITÉRIO DE VITÓRIA

Pontuação

3.1. A pontuação é feita através do seguinte critério:

Cabe aos quatro Árbitros a interpretação da vitória, utilizando os seguintes critérios:

A- Qualidade técnica: o atleta que apresentar maior qualidade técnica na apresentação dos golpes em uma, duas ou nas três fases da luta, um golpe de qualidade superior pode substituir vários golpes de qualidade inferior, não importando a fase da luta.

B- Maior busca pelo ataque: o atleta que atacar mais pelos critérios técnicos exigidos durante a luta, parcialmente ou por algum momento da luta.

C- Primeira falta.

D- Segunda falta – perda do combate.

3.1.1. O atleta que tiver duas faltas ao final do combate, automaticamente, perdeu, seguindo os critérios supracitados. Caso o atleta tenha duas faltas, mas conseguir a finalização, ao finalizador é decretada a vitória. Em caso de ambos os atletas terem duas faltas, os árbitros obedecerão aos critérios “A,B,C”, respectivamente;

3.1.2. 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.

3.2. 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;

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

3.3. Em caso de empate, sem descanso, um minuto a mais de luta deve ser dado. Caso o empate continue, decretar-se-á o “ponto de ouro”; para categoria de faixas coloridas e calejamento para categoria de marrons e pretas (adultos).

3.4. “Ponto de ouro”: sem limite de tempo, o atleta que pontuar primeiro com um golpe perfeito, limpo sem tocar na guarda do adversário e com técnica e força ou por finalização é o vitorioso;

3.5. Caberá aos árbitros a interpretação da pontuação, sendo vitória aos golpes:

3.5.1. Traumatizante e Desequilibrante aplicados com o controle da técnica perfeita: no caso dos traumatizantes, dever-se-ão aplicar os golpes e retornar as

mãos à guarda de luta sem tocar na guarda do adversário; já para os desequilibrantes, o adversário deverá ser projetado ao solo e a técnica deve ser perfeita, com o adversário caindo com as costas no solo.

3.5.1.1. A cada tentativa de pontuação de qualquer atleta, o árbitro central deverá paralisar a luta e pedir para que os árbitros levantem a bandeira, caso pensem ser ponto. Só será decretado o ponto se houver maioria absoluta. Caso contrário, reinicia-se a luta.

3.6. 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 que haja movimentação. Caso contrário, o combate é interrompido e restaurado à posição em pé;

3.6.1. Durante a luta, 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 em pé.

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

3.8. Cabe ao Árbitro Central paralisar a luta nos seguintes casos: discordância de critério na bandeira, falta ou tempo médico ou quando julgar necessário para preservação dos atletas.

3.8.1. O tempo médico pode ser requerido pelo Árbitro Central ou por qualquer Árbitro através do giro da bandeira na altura do rosto e deve ser decidido por maioria absoluta, podem ser no máximo DOIS tempos de 1m30seg cada. Acima disso, é decretada a falta de condições físicas do atleta, e decretada, em caso de falta não intencional ou por decorrência natural de algum golpe, a vitória do oponente.

3.9. Serão consideradas categorias “FESTIVAL” crianças até 9 anos onde deverão fazer duas lutas de no mínimo um minuto e todos os árbitros levantarão as duas bandeiras ao final. Todas as crianças receberão medalha de ouro e o número de árbitros poderá ser reduzido.

3.10. Na categoria 10 e 11 anos cada finalização deverá ser interrompida e o árbitro deverá continuar a luta, as finalizações devem ser contadas como critério técnico;

3.11. 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.

ARTIGO 4 – FALTAS E INFRAÇÕES

4.1. Quanto às infrações, caberá aos Árbitros a interpretação correta, sendo considerados: notificação verbal, primeira falta, segunda falta e desclassificação da luta;

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

4.2.1. Será considerada falta:

a. Aplicação de golpe sem técnica;

b. Aplicação de golpe traumatizante com excesso de contato;

- c. Aplicação de golpe desequilibrante projetando o atleta de frente;
 - d. Aplicação de qualquer técnica com maldade;
 - e. Saída intencional da área quando estiver em posição ou movimentação de defesa;
 - f. Falta de combatividade;
 - g. Falar durante o combate;
 - h. Tentativa ou ameaça de aplicação de qualquer golpe em região proibida.
 - i. Em caso de luta da categoria faixa preta, são válidos golpes com carga máxima na coxa, porém deve se obedecer ao mesmo critério de carga dos golpes das categorias, para qualquer golpe acima da cintura. Em caso de nocaute nas coxas o árbitro deverá dar 30 segundos de pausa no combate e reinicia se a competição, serão dadas duas pausas para este caso e na terceira é decretada vitória do oponente. Caso não haja nocaute os chutes com carga deverão ser considerados como critério técnico.
- 4.3.** Será 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;
- 4.4.** 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.
- 4.5.** Comemorações dentro da área de competição, mesmo após o decreto final da luta poderão ser feitas, desde que seja feita sem que o atleta mencione comemoração a outras pessoas ou desmerecimento ao adversário.

ARTIGO 5 - DISPOSIÇÕES GERAIS

- 5.1.** É proibido no combate utilização de aparatos que prejudiquem o adversário (somente o kimono), puxões de cabelos (mulheres devem prender o cabelo durante a competição), mordidas, chaves de punho ou de dedos, golpes na região genital;
- 5.2.** É proibido o uso de golpes traumatizantes havendo o contato físico entre os dois atletas, passível penalização subsequente, golpe simultâneo a pegada do kimono deve ser desconsiderado;
- 5.2.1.** Qualquer ação do adversário que leve o atleta a sangrar, devido a um golpe maldoso, deverá ser punida 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.
- 5.3.** Em caso de falta de combate por lesão, constatada pelo socorrista-médico, será decretada a vitória de seu oponente;
- 5.3.1.** Caberá somente ao pronto-socorrista ou médico o atendimento dos atletas e a decisão de seu estado físico assim como a incapacidade de continuar na luta.
- 5.4.** É proibido a qualquer atleta lutar em duas categorias na mesma competição (exceto por equipe);
- 5.5.** Quanto à desqualificação, caberá ao Árbitro Central anunciar tanto a desclassificação da luta quanto do torneio, sendo que, na desclassificação da luta, mesmo que o atleta desclassificado esteja ganhando o combate, será decretada a sua derrota;

- 5.5.1.** Não caberá a nenhum Árbitro a tomada de decisão sozinho. Qualquer decisão deverá ser tomada em reunião ou por gestos dos quais TRÊS dos QUATRO árbitros deverão decidir (maioria absoluta).
- 5.6.** 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;
- 5.7.** 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 atleta. Uma vez decretada a desistência do atleta, ele não poderá mais retornar a luta durante o torneio;
- 5.8.** 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;
- 5.9.** Caberá ao Árbitro Central, durante estrangulamento ou chave, 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), será decretada a vitória do atacante;
- 5.9.1.** 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 (segunda falta).
- 5.10.** 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;
- 5.11.** 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.
- 5.12.** O uso do pódio ficará a critério da comissão organizadora;
- 5.13.** Quanto à localização, caberá a comissão organizadora fazer o evento em local arejado e de fácil acesso.
- 5.14.** Ao redor da área de luta será permitida somente a permanência dos atletas da categoria participante, os árbitros, os cronometristas e os membros da organização;
- 5.14.1.** Não caberá a comissão de organização interferir na arbitragem, portanto, não caberá a organização decidir, desempatar, julgar ou desclassificar qualquer atleta. Dentro de um torneio poderá, se houver várias áreas de combate, sendo que sejam em local visível ao público.
- 5.15.** Quando à iluminação, o local de combate deverá ser bem iluminado, dando condições de combate, cabendo ao Árbitro Central a decidir se iniciará ou não o torneio;
- 5.16.** Quanto à temperatura, caberá ao Árbitro Central parar o torneio com temperatura ambiente acima de 42 graus Celsius, e abaixo de 5 graus Celsius (salvo temperatura artificial do local);
- 5.17.** Quanto à competição por equipe, deverão ser avaliados pelo número de vitórias simples de seus competidores, serão oito categorias: até 61 kg, até 66kg, até 70 kg, até 77kg, até 84kg, até 93kg, acima de 93 kg no masculino adulto e uma atleta feminino adulto (open).
- 5.18.** Ausência de lutadores nas categorias caracteriza uma derrota.
- 5.19.** Empates nas lutas não computam pontos.

5.20. Em caso de empate a última luta realizada segue para prorrogação de 1 minuto e em caso de empate ponto de ouro.

5.21. Poderão ser realizados eventos por equipe com distinção de faixas.

5.22. Poderão ser realizados eventos por equipe juvenis, as categorias de peso deverão ser divulgadas com antecedência dos torneios.

5.23. Quanto ao tempo de duração, cada luta terá duração oficial de 3 (três) minutos (masculino), 2m30seg (feminino), categorias abaixo 2m30seg , 10 e 11 anos 2 min festival (abaixo de 9 anos = 1min);

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

5.24. A divisão de categorias ficará a cargo do comitê, de acordo com o evento realizado e, por falta de participantes de uma categoria, poder-se-á agrupar categorias.

ARTIGO 6 – GESTUARIO

Árbitro Central:

6.1.HAJIME: mão voltada entre os atletas e suspensas;

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

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

6.4. Vitória: indicar o lado vitorioso;

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

Árbitros laterais e Árbitro-mesário:

6.6. Tempo médico: giro da bandeira em frente ao rosto;

6.7. Falta: giro da bandeira acima da cabeça;

6.8. Falta de movimentação no chão: estender o braço à frente do corpo balançando a bandeira lateralmente;

6.9. Falta de visão ou de fato tampar as bandeiras nos olhos

6.10. Vitória: indicar o lado vitorioso.

Árbitro-mesário:

6.11. Arremessar a toalha ao final do combate;

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

Artigo 7 – Quanto aos golpes e categorias

7.1. Todas as categorias de faixa, peso e idade devem atacar no tronco e na cabeça com controle que deve ser avaliado pelos árbitros tanto para os 3 critérios de vitória, quanto para penalizações.

7.2. As categorias até 17 anos devem manter o contato com controle nos golpes nas coxas e pernas.

Fica descrito que as seguintes categorias devem aplicar somente os seguintes golpes na cabeça:

Até 17 anos (faixa Branca a vermelha): somente chutes tocando a cabeça com o peito dos pés.

16-17 anos (faixa azul a roxa) : somente chutes tocando a cabeça com o peito dos pés, e qualquer chute usando os pés e canelas que atravesse a guarda de luta sem que toque a cabeça.

16-17 anos (faixa marrom e Preta) : somente chutes tocando a cabeça com o peito dos pés, e qualquer chute usando os pés e canelas que atravesse a guarda de luta sem que toque a cabeça.

18 anos acima: (faixa Branca a vermelha): somente chutes tocando a cabeça com o peito dos pés.

18 anos acima: (faixa azul a roxa) somente chutes tocando a cabeça com o peito dos pés, e qualquer chute usando os pés e canelas que atravesse a guarda de luta sem que toque a cabeça.

18 anos acima: (marrom e Preta) Qualquer chute usando os pés e canelas desde que usado tocando o adversário com o protetor.

Contato nas coxas :

7.3. Nas categorias de faixas coloridas os chutes nas coxas deverão ser com a mesma carga que no tronco.

7.4. Em caso de knock down o arbitro central deve advertir verbalmente o atacante para que reduza a carga dos futuros golpes, em caso de reincidência, uma falta será atribuída.

7.5. É proibido chutes e socos frontais nas pernas e coxas.

7.6. Categorias até 17 anos em todas as divisões de faixas devem desferir contato leve nas coxas e pernas.

7.7. Categoria faixas Marrons e Pretas adultos podem aplicar contato pleno nas pernas e coxas.

7.8. Em caso de knock down o arbitro central deverá interromper a luta e chamar HANTEI, para confirmação do mesmo. Em caso afirmativo será dado 30 segundos de descanso ao adversário

7.9. . Isto pode ocorrer por duas vezes e na terceira é decretada a vitória do atacante

7.10. O atleta que tiver 3 knock downs a seu favor automaticamente venceu.

7.11. Nas categorias Marrons e Pretas em caso de empate, após um minuto de prorrogação, deve-se decidir a luta através do calejamento.

Critério de desempate por calejamento:

7.12. Pelo mesmo período de duração da luta normal, ou um round de luta (3 minutos) deve-se aplicar o critério de desempate por calejamento.

7.13. através de sorteio decide-se quem irá iniciar, receptor deve estar com as pernas unidas e mãos na nuca, atacante deve desferir somente um golpe, lateralmente à coxa, usando pé ou canela. Cada competidor terá uma chance por vez

7.14. Só é decretada vitória caso um dos competidores peça desistência.

7.15. Em caso de nenhuma desistência o arbitro central deve chamar o “HANTEI” e os árbitros devem levar em consideração o quanto cada competidor resistiu ou acusou os golpes

7.16. Deve ser decretada a vitória do atleta que menos acusou os golpes e mais resistiu aos mesmos.

7.17. Se mesmo após o calejamento for decretado empate, deve-se iniciar o ponto de ouro.

ÚNICO - Qualquer decisão aleatória a este conjunto de regras deverá ser decidida pelo diretor do evento, que deverá repassar o mesmo a pessoa competente para inclusão futura neste conjunto de regras.