

# Grapppling/Submission

## 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 (medida a partir do exterior) e um máximo de 10m (dez metros) de largura por 10m (dez metros) de comprimento e deverá, em todas as situações de dimensão, possuir uma área de escape adicional com no mínimo 1m (um metro) e no máximo 2m (dois metros);

1.3. Uma linha de 1,5m (um metro e meio) de comprimento deverá ser traçada a 2m (dois metros) do centro da área de competição para posicionamento do árbitro (Sushin);

1.4. Duas linhas paralelas, cada uma de 1m (um metro) de comprimento e formando ângulo reto (90°) com a linha do árbitro, deverão ser traçadas a 1,5m (um metro e meio) do centro da área de competição para posicionamento dos competidores;

1.5. O mesário ficará sentado em uma pequena mesa fora da área de segurança, de frente para o árbitro, chave da competição, planilha da luta, placa para número de faltas e cronômetro.

1.5.1. A colocação de um cronometrista ao lado do árbitro-mesário é aceitável;

1.6. 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 tatame 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.

### ARTIGO 2:

#### SOBRE O UNIFORME OFICIAL

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

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 e cursos;

**2.4.** O uniforme oficial será o seguinte:

**2.4.1.** Calça ou camisa designada pela Federação;

**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;

**2.4.2.5.** Pode-se arbitrar esta competição com dois árbitros. Neste caso só é decretada vantagem quando os dois assinalarem a mesma.

**2.4.2.6.** Árbitro(s) deve portar marcadores numéricos nas mãos correspondentes um para cada lutador.

**2.4.2.7.** O critério de “score” obedecerá a seguinte ordem;

Pontos: Atribuídos a desequilíbrios com as costas ou lateral do corpo no chão, e nos golpes de chão (Chaves e Estrangulamentos) de forma correta, aplicado com força, buscando a finalização.

Vantagem: em cada marcação de vantagem, o árbitro deverá estender o braço e em voz alta descrever cada uma vantagem marcada, que são:

3. TATTE SHIHO GATAME – onde o atacante deve colocar os joelhos, um de cada lado, sobre o corpo do adversário controlando seu tronco.
4. PASSAGEM DE GUARDA- onde o atacante deve passar completamente a guarda de pernas do oponente, mantendo o controle do adversário, através do corpo.
5. TOMADA DAS COSTAS- Onde o atacante deve manter o domínio das costas do adversário, colocando os dois calcanhares, no tronco ou virilha.
6. INVERSÃO DE POSIÇÃO DE BAIXO PARA CIMA - onde o atacante, através de movimento de inversão, muda sua posição, inicialmente estando em baixo e com intenção vira para cima do oponente, trocando assim de posição.

**2.4.2.9.** Pontos: É quando o atacante na tentativa de finalização aplica um golpe definido pelos árbitros como um golpe identificado, aplicado com técnica correta mesmo antes da definição de finalização, O golpe deve ser aplicado com a intenção de finalizar, com aplicação de força, por um período que o árbitro consiga determinar que houve um ataque. Cabe ao Arbitro de Pontos Interpretar e aceitar se houve ou não o encaixe do golpe e a identificação do mesmo. Golpe encaixado incorretamente ou que não possibilite a finalização não será computado.

Explicação:

- Pontos são superiores as vantagens
- Os árbitros serão divididos em duplas, onde um será o responsável pelos pontos (central) e o outro pelas vantagens ( auxiliar).
- As vantagens servem somente para critério de desempate, caso a luta esteja empatada por pontos.
- Em caso de empate nos pontos e vantagens, o atleta que aplicou o primeiro ponto, caso não houve ponto, a primeira vantagem na luta será o vencedor.

- Os árbitros poderão usar contadores, ou usar placar com o mesário para contagem.
- Atletas que aplicarem vantagem com uma posição, deverão sair da mesma para que se aplique a vantagem novamente, e poderão aplicar quantas vantagens forem possíveis com a mesma posição caso queiram e o adversário esboce reação.

## **SOBRE OS COMPETIDORES**

- 2.5.** Os competidores serão divididos em categorias de peso e faixa de acordo com a regras do evento vigente.
- 2.6.** O uso de Rashguards (camisas de material aderente ao corpo) é autorizado.
- 2.7.** 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;
- 2.8.** Os competidores terão de manter os cabelos limpos e cortados num comprimento que não atrapalhe a condução da luta. Hachimaki (faixa em volta da cabeça) não será permitido. 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; Protetores de orelhas são permitidos.
- 2.9.** 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;
- 2.10.** Óculos são proibidos. Lentes de contato gelatinosas poderão ser utilizadas, sob a responsabilidade do próprio competidor;
- 2.11.** O uso de roupas não-autorizadas ou equipamentos são proibidos;
- 2.12.** Todo equipamento de proteção deverá ser homologado pelas Federações;
- 2.13.** É obrigação do Árbitro-Mesário assegurar antes de cada disputa que os competidores estejam usando o equipamento aprovado.

## **ARTIGO 3- DURANTE A LUTA**

- 3.1.** 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;
- 3.2.** Duração da luta: 2(dois) Rounds 3 minutos por 1m30seg de descanso. O 1º dos rounds usando o Kimono Completo (segundo as normas padrões do morganti ju jitsu esportivo) e o 2º round sem Kimono podendo ser utilizado RashGuard, bermuda (não menor que 2 dedos acima do joelho), camiseta ou lycra correspondente. Não será permitido luta de short colado(lycra ou Cotton) ou mesmo sem camisa.
- 3.2.1.** 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 reiniciará em pé.

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

**3.4.** Cabe ao Árbitro Central paralisar a luta nos seguintes casos: falta ou tempo médico;

**3.4.1.** O tempo médico pode ser requerido pelo Árbitro Central, 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.

## **ARTIGO 4 – FALTAS E INFRAÇÕES**

**4.1.** Quanto às infrações, caberá ao Árbitro 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.

**3.2.1.** Será considerada falta:

a. Aplicação de qualquer técnica com maldade;

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

c. Falta de combatividade;

d. Falar durante o combate;

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

**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 desrespeitosas, dentro da área de competição, mesmo após do decreto do final da luta são consideradas desclassificação do competidor.

## **ARTIGO 5 - DISPOSIÇÕES GERAIS**

**5.1.** É proibido no combate utilização de aparatos que prejudiquem o adversário puxões de cabelos (mulheres devem prender o cabelo durante a competição), mordidas, chaves de punho ou de dedos, golpes na região genital;

**5.2.** 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.

**5.3.** Em caso de falta de combate por lesão, constatada pelo socorrista-médico, será decretada a vitória de seu oponente; caberá somente ao pronto-socorrista ou médico o atendimento dos atletas e a decisão de seu estado físico.

**4.4.** É proibido a qualquer atleta lutar em duas categorias na mesma competição (exceto por equipe);

**4.5.** Quanto à desqualificação, caberá Árbitro Central anunciar tanto a desqualificação da luta quanto do torneio, sendo que, na desqualificação da luta, mesmo que o atleta desclassificado esteja ganhando o combate, será decretada a sua derrota;

**4.6.** 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;

**4.7.** 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;

**4.8.** 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;

**4.9.** 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), ou mesmo grito, será decretada a vitória do atacante;

**4.10.** 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;

**4.11.** 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.

**4.12.** O uso do pódio ficará a critério da comissão organizadora;

**4.13.** Caberá a professores, técnicos, Árbitros e público em geral, a supervalorização de colocações e premiações para crianças de até 11 anos, sendo que tal premiação deverá ser feita a todos os participantes .

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

**4.15.** 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;

**4.15.1.** 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, ter um chefe ou diretor de arbitragem, sendo que deve estar em local visível ao público.

**4.16.** 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;

**4.17.** 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);

**4.18.** Quanto ao tempo de duração, cada luta terá duração oficial de 3 (Três) minutos do 1º round por 1min30seg de descanso e mais 3 minutos do 2º round (masculino), lutas femininas e de menores terão a duração de 2 (Dois) minutos no 1º round por 1min30seg e mais 2 minutos do 2º round (feminino);

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

**4.19.** 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”.

### **Mesário:**

- 6.6.**Arremessar a toalha ao final do combate;
- 6.7.**Acenar com a bandeira de um lado para o outro em caso de tempo médico ou tempo decretado pelo árbitro central.

### CAPUT EXPLICATIVO

- Senseis e instrutores que não participaram da reunião do campeonato anteriormente não possuem direito a reclamações sobre as lutas.
- Senseis e instrutores que não estiverem na competição devem deixar carta assinada com termo de responsabilidade para que seus alunos participem.