

FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE JU-JITSU (FIJJ-JJIF)



REGRAS DE COMPETIÇÃO

(Versão 2.5 / 17 Junho 2014
com as alterações de 1 de janeiro de 2015 – ne-waza-
e de 28 de novembro de 2017 - duo)

Com Comentários
(Não fazem parte das regras)

MEMBRO da SportAccord
União das Federações Internacionais



e IWGA
Associação Internacional dos Jogos Mundiais



Índice

I. Conceitos Gerais.....	2
Secção 1 Âmbito de aplicação.....	2
Secção 2 Equipamento de competição e exigências pessoais.....	2
Secção 3 Área de competição.....	2
Secção 4 Material.....	3
Secção 5 Treinadores e competidores.....	3
II. Sistema de Luta.....	4
Secção 6 Conceitos gerais.....	4
Secção 7 Materiais.....	4
Secção 8 Categorias de peso.....	5
Secção 9 Árbitros.....	5
Secção 10 Secretariado.....	5
Secção 11 Desenrolar do combate.....	5
Secção 12 Aplicação de “Hajime”, “Matte”, “Sonomama” e “Yoshi”.....	6
Secção 13 Pontuação.....	7
Secção 14 Castigos.....	8
Secção 15 Decisão do combate.....	9
Secção 16 Falta de comparência e Desistência.....	9
Secção 17 Lesão, doença ou acidente.....	10
Secção 18 Competição de equipas.....	10
Secção 19 Reservas nas competições de equipas.....	11
III. Sistema de Duo.....	12
Secção 20 Conceitos gerais.....	12
Secção 21 Materiais.....	12
Secção 22 Categorias.....	13
Secção 23 Critérios de avaliação.....	13
Secção 24 Desenrolar do combate.....	14
Secção 25 Sistema de pontuação.....	14
Secção 26 Júri.....	14
Secção 27 Falta de comparência e desistência.....	14
Secção 28 Lesão, doença ou acidente.....	15
Secção 29 Competições de equipas.....	15
IV. Disposições finais.....	16
Secção 30 Situações não previstas nas regras.....	16
Secção 31 Entrada em vigor.....	16
Anexo I Gestos dos Árbitros.....	17
Anexo II Ataques no sistema de Duo.....	22
Series A Ataques à pega, abraçando ou estrangulando o pescoço.....	22
Series B Ataques de socos, golpes e pontapés.....	23
Series C Ataques com armas.....	24
Anexo III Categorias de peso no sistema de Luta.....	26

I. CONCEITOS GERAIS

Secção 1 Âmbito de Aplicação

- a. Estas normas aplicam às competições de âmbito da Federação Internacional, das Uniões Continentais, Campeonatos e Torneios Internacionais as regras de competição do sistema de duo e de luta.
- b. Todas as referências contidas neste documento ao termo “ele” (masculino) devem ser entendidas como a “ele ou ela” (masculino ou feminino).
- c. Os países são livres de estabelecer as regras a adotar para os seus torneios nacionais.

Secção 2 Equipamento de competição e exigências pessoais (1)

- a. Os competidores devem usar um Gi de Ju-Jitsu branco de boa qualidade, que deve estar limpo e em boas condições. Devem ainda usar cintos vermelhos ou azuis.
- b. O casaco deve ser suficientemente comprido para cobrir as ancas e ser atado à volta da cintura pelo cinto.
- c. As mangas deverão ser largas o suficiente para permitir a pega e compridas o suficiente para cobrir metade do antebraço mas não o pulso. As mangas não podem estar dobradas.
- d. As calças devem ser largas e compridas o suficiente para cobrir metade da canela. As calças não podem estar enroladas.
- e. O cinto deve ser atado com um nó quadrado, apertado o suficiente para prevenir que o casaco fique largo demais e deverá ser comprido o suficiente para dar duas voltas ao corpo e deixar cerca de 15cm em cada ponta do cinto.
- f. As Competidoras femininas são obrigadas a usar uma camisola branca debaixo do seu Gi. Os competidores masculinos não estão autorizados a usar camisola debaixo do Gi.
- g. Os competidores têm de ter as unhas dos dedos dos pés e das mãos curtas.
- h. Os competidores não estão autorizados a usar qualquer coisa que possa lesionar ou pôr em perigo o oponente.
- i. Óculos não podem ser utilizados. Lentes de contacto podem ser utilizadas à responsabilidade de quem as utiliza.
- j. Cabelos compridos têm de ser apanhados com elástico.

(1) Se um competidor não cumprir estas regras, não lhe será permitido começar o combate. No entanto, ele terá a possibilidade de mudar os itens indicados do equipamento e comparecer novamente, dentro de 2 minutos.

Secção 3 Área de competição (2)

- a. Cada área de competição deve ter 12mx12m e deve ser coberta por tatamis, geralmente em cor verde ou em outra cor aceitável.
- b. A área de competição deve ser dividida em duas zonas.
- c. A área de combate terá sempre 8 m x 8 m.

(2) A distância entre o secretariado e a área de competição tem de ter um mínimo de 2 metros. A distância entre a audiência e a área de competição tem de ter um mínimo de 3 metros.

- d. A área exterior à área de combate será designada de área de segurança e deve ter no mínimo 2m de largura.
- e. Quando duas ou mais áreas de competição adjacentes são usadas não é permitida uma área de segurança comum.
- f. Em casos excepcionais (3), para torneios internacionais, será permitida uma área de combate com as dimensões mínimas de 6m x 6m.
- g. Em casos excepcionais (4), será permitida a possibilidade de partilha de parte da área de segurança, mas entre as duas áreas de combate terá de existir o mínimo será 3m.

(3) Este tamanho mínimo da área de combate será apenas permitido se o tamanho do pavilhão for pequeno demais.

(4) Esta partilha da área de segurança será apenas permitida se o tamanho do pavilhão seja pequeno demais.

Secção 4 Materiais

O organizador da competição deve providenciar cintos de competição vermelho e azuis, marcadores, listas e folhas de prova, um local para os árbitros e comité técnico.

Secção 5 Treinadores e Competidores

- a. Apenas um treinador pode orientar o competidor, que ficará no limite da área de competição durante o encontro. (5)
- b. Se o treinador exibir comportamentos incorretos para os atletas, árbitro, audiência ou qualquer outra pessoa, o árbitro central pode decidir obrigá-lo a deixar a área reservada à organização para o resto do combate.
- c. Se os comportamentos incorretos persistirem, os árbitros do encontro podem decidir obrigá-lo a deixar a área reservada à organização para todo o torneio.
- d. Se um competidor demonstra comportamento antidesportivo depois de um combate (6), a equipa de árbitros do tapete pode decidir por unanimidade que o competidor deve ser expulso do resto do torneio. Devem informar o árbitro responsável pelo torneio da sua decisão e depois solicitar ao responsável do torneio para fazer o aviso oficial. O competidor expulso perde todos os combates que já tenha ganho, incluindo as medalhas.

(5) São permitidas cadeiras para os treinadores ao lado dos tapetes.

(6) Depois de um combate significa durante todo o torneio.

II. SISTEMA DE LUTA

Secção 6 Conceitos gerais

- a. No sistema de luta, dois competidores lutam um contra o outro de uma maneira desportiva de acordo com o espírito do Ju-Jitsu.
- b. O Sistema de Luta é composto por 3 Partes:
 - Parte 1: Socos/Golpes e pontapés.
 - Parte 2: Projeções, idas para o solo, luxações e estrangulamentos.
 - Parte 3: Técnicas de imobilização, luxações e estrangulamentos.

Os competidores têm de estar tecnicamente ativos antes de partir para a parte seguinte. Um ato é tecnicamente válido quando o competidor mostra a técnica com bom equilíbrio e com combinações controladas (7).

- c. Os ataques na parte 1 estão limitados às seguintes áreas: cabeça, face, pescoço, abdómen, peito, costas e lados.
- d. Todos os estrangulamentos são permitidos, exceto estrangulamentos utilizando diretamente as mãos / dedos.
- e. O tempo de combate por encontro é 3 minutos. Caso seja necessário, o árbitro central em conjunto com os árbitros laterais devem decidir, depois de consultar o árbitro da mesa, se a última ação aconteceu antes ou depois do final do período dos 3 minutos.
- f. Em caso de combates consecutivos, um período máximo de 5 minutos será permitido entre os dois encontros.

(7) Por combinações entende-se:

Na parte 1 os competidores devem fazer combinações com pontapés ou socos.

Na parte 2 os competidores devem estar realmente ativos para tentar projetar/levar para o solo o oponente.

Na parte 3, enquanto houver vontade real de continuar o combate nesta fase, e houver progresso na técnica em curso, a ação deve continuar, sem que no entanto todo o combate tenha lugar no chão.

Secção 7 Materiais

- a. Os competidores são obrigados a usar proteções de mão macias, curtas e leves e proteções de pé / canela macias coincidindo com a sua cor de cinto (vermelho ou azul).
- b. As proteções devem ser feitas de espuma macia com um limite mínimo de 1 cm e máximo de 2 cm (8).
- c. As proteções devem ser do tamanho correto e estar em boas condições.
- d. É permitido utilizar coquilha e proteção dental. As competidoras femininas podem utilizar proteção de peito.
- e. Proteções de pé / canela, coquilha e proteção de peito devem ser utilizadas debaixo do Gi.

(8) Se o Gi e/ou as proteções de um competidor não cumprirem as regras o competidor não será autorizado a começar o combate. Neste caso ele poderá mudar o Gi/proteções dentro de 2 minutos, mas será punido com Shido por demorar o início do encontro.

Secção 8 Categorias de Peso

Nos campeonatos do mundo e competições continentais feitas sob o auspício da JJIF serão utilizadas as seguintes categorias de peso:

Femininos: -49Kg, -55kg, -62kg, -70kg, +70kg

Masculinos: -56Kg, -62kg, -69kg, -77kg, -85kg, -94kg, +94kg

Secção 9 Árbitros (9)

- a. O árbitro central (AC) deverá situar-se dentro da área de combate e dirigirá o combate.
- b. Dois árbitros laterais (AL) assistirão o árbitro central e deverão situar-se na área de segurança. Estes devem colocar-se onde possam seguir em qualquer altura o curso do combate o melhor possível e atribuir pontos.
- c. O árbitro da mesa (AM) é o responsável pelo secretariado. Ele informa as vantagens e penalidades para o secretariado e informa o árbitro central acerca do término do tempo de combate, de Osae-Komi e de recuperação médica.
- d. Podem existir dois árbitros de mesa nas finais se o número de árbitros o permitir e se isto puder ser feito em todas as finais do torneio.

(9) Se possível os árbitros devem ser de países [regiões] diferentes.

Secção 10 Secretariado

- a. O secretariado será colocado de frente para o árbitro central em relação à sua posição no início do combate.
- b. O secretariado deve ser composto por dois responsáveis pelos marcadores e um cronometrista.
- c. Um dos elementos do secretariado mantém um registo da competição em papel; o segundo elemento controlará o quadro da pontuação/marcador.
- d. Se existir alguma diferença entre os dois registos deverá considerar-se como correto o do papel.

Secção 11 Desenrolar do Combate

- a. Os competidores encontram-se um em frente ao outro no meio da área de competição, aproximadamente a dois metros de distância. O competidor com o cinto vermelho ficará ao lado direito do árbitro central. Ao sinal do árbitro central os competidores farão uma saudação para os árbitros e depois um ao outro.
- b. Depois de o árbitro anunciar “Hajime”, o combate na começa na Parte 1.
- c. Assim que existir contacto entre os competidores por controlo do adversário, a Parte 2 começa. Socos, golpes e pontapés já não são permitidos, exceto quando eles são realizados simultaneamente com a pega inicial.
- d. Assim que os dois competidores tenham os dois joelhos no chão, ou um deles esteja sentado ou deitado no chão, o combate continua na Parte 3 (10).

(10) Se um competidor repetidamente baixa diretamente os seus joelhos, deve ser castigado por passividade. Não é permitido levantar o adversário do chão para aplicar uma projeção. Neste caso o árbitro central deve parar o combate – Matte.

- e. Os competidores podem mudar as fases em que se encontram, mas devem estar ativos em todas elas (11).
- f. Se um competidor se precipita em direção ao oponente sem fazer qualquer ação técnica, ou se ele é perigoso para ele próprio (“Mubobi”), uma penalidade técnica será atribuída e o combate continuará na Parte 1.
- g. Projeções têm de começar na área de combate. O oponente pode ser projetado para a área de segurança, desde que a projeção não apresente perigo de lesão para o oponente.
- h. No final do encontro, o árbitro anuncia o vencedor e ordena uma saudação entre os competidores e depois para os árbitros, que estarão numa linha na área de combate em oposição à mesa dos árbitros (TR).

(11) Não é permitido atingir o adversário quando ele tem os dois joelhos no chão. Neste caso o árbitro central deve parar o combate – Matte.

Secção 12 Aplicação de “Hajime”, “Matte”, “Sonomama” e “Yoshi”

- a. O árbitro central deve anunciar “Hajime” para começar e para recomeçar o combate depois de “Matte”.
- b. O árbitro central deve anunciar “Matte” para parar temporariamente o combate nas seguintes situações:
 - 1. Se um ou os dois competidores deixam completamente a área de combate na parte 1 ou 2 (12).
 - 2. Se os dois competidores deixam completamente a área de combate na parte 3 (13).
 - 3. Para atribuir a um ou a ambos os competidores um castigo na Parte 1.
 - 4. Se um ou os dois competidores estão lesionados ou doentes.
 - 5. Se um dos competidores não puder bater durante um estrangulamento ou luxação.
 - 6. Quando o tempo de “Osaekomi” acabou.
 - 7. Se o contacto na Parte 2 ou na Parte 3 é perdido e os competidores não continuam na Parte 1 por eles próprios.
 - 8. Em qualquer outro caso que o árbitro central considere necessário (por ex.: para reajustar o “Gi” ou atribuir vantagens).
 - 9. Em qualquer outro caso, quando um dos árbitros laterais considere necessário e então bater as palmas (14).
 - 10. O combate tenha terminado.
- c. “Sonomama” deve ser utilizado se o árbitro central entender parar temporariamente os competidores. Neste caso, os competidores não estão mais autorizados a mexer-se. “Sonomama” deve ser anunciado:
 - 1. Para atribuir a um ou aos dois competidores um aviso na Parte 2 ou 3.
 - 2. Para atribuir a um ou aos dois competidores um castigo na Parte 2 ou 3.
 - 3. Em qualquer outra situação que o árbitro central entenda necessário.

- d. Depois do “Sonomama” os competidores continuam exatamente na mesma posição onde se encontravam, quando a ordem foi dada. Para recomeçar novamente o combate o árbitro central anunciará “Yoshi”.

(12) Se um dos competidores deixa a área de combate com os dois pés apenas por um curto período e retorna imediatamente, o combate não será parado.

(13) Se um árbitro lateral bater palmas o árbitro central tem de parar o combate.

(14) O árbitro central, em conjunto com os árbitros laterais, devem decidir depois de consultar o árbitro da mesa, se a última ação aconteceu antes ou depois do tempo de combate.

Secção 13 Pontuação

As pontuações devem ser atribuídas pela maioria dos árbitros, portanto, pelo menos por dois árbitros. Se os árbitros dão uma vantagem diferente, a pontuação intermédia prevalece. Se um dos árbitros não vê a ação, a mais baixa das duas pontuações prevalece.

- a. As seguintes pontuações podem ser atribuídas na Parte 1:

(Socos, golpes e pontapés devem ser aplicados com “Hikite/Hikiashi”, com bom equilíbrio e controlo (15))

1. Um soco, golpe ou pontapé sem defesa (Ippon, 2 pontos)
2. Um soco, golpe ou pontapé parcialmente bloqueado (Wazaari, 1 ponto)

- b. As seguintes pontuações podem ser atribuídas na Parte 2:

(Projeções, lançamentos, luxações e estrangulamentos)

1. Estrangulamentos e luxações no caso de o competidor não conseguir bater e o árbitro ter de parar o combate anunciando Matte. (Ippon, 2 pontos)
2. Estrangulamentos e luxações com batimento (Ippon, 2 pontos)
3. Uma projeção ou lançamento perfeito (16) (Ippon, 2 pontos)
4. Uma projeção ou lançamento imperfeito (Wazaari, 1 ponto)

- c. As seguintes pontuações podem ser atribuídas na Parte 3:

(Técnicas de imobilização, luxações e estrangulamentos)

1. Estrangulamentos e luxações no caso de o competidor não conseguir bater e o árbitro ter de parar o combate anunciando “Matte”. (Ippon, 3 pontos)
2. Osaekomi (17), estrangulamentos e luxações com batimento (Ippon, 3 pontos)
3. Um controlo eficiente anunciado como Osaekomi durante 15 segundos (Ippon, 2 pontos)
4. Um controlo eficiente anunciado como Osaekomi durante 10 segundos (Wazaari, 1 ponto)

- d. Um controlo eficiente iniciado no tempo de combate será autorizado a continuar até terminar (mesmo depois de terminado o tempo de combate). Se o controlo é perdido antes dos 15 segundos o árbitro deve anunciar “Toketa”.

(15) Um pontapé que é apanhado pelo oponente não pode ser considerado Ippon.

(16) Uma projeção perfeita na qual o adversário aterra de barriga será considerada Ippon.

(17) Osaekomi apenas pode ser anunciado se:

- 1 – Se a pessoa controlada está deitada no chão.
- 2 – As pernas do Tori estão livres.
- 3 – Uke está bem controlado e não pode mexer-se livremente. Tori tem um bom controlo sobre Uke.

O tempo de Osaekomi continua mesmo quando:

- 1 – A pessoa controlada consegue controlar uma perna do Tori.
- 2 – A pessoa controlada consegue virar-se de lado ou de costas.

Se a totalidade dos corpos dos dois competidores estão fora da área de combate, o tempo de Osaekomi deve ser parado por Toketa.

Sankaku-jime tem de ser aplicado com um braço dentro das pernas do Tori.

Sankaku-jime e Juji-gatame contam como Osaekomi desde que haja controlo total da parte superior do corpo de Uke.

Luxações directas às pernas com controlo da parte superior do corpo de Uke devem ser vistas como Osaekomi. Se Uke conseguir rodar o corpo, será Toketa.

Pontuações diferentes para técnicas de controlo não podem ser acumuladas (por ex: um Osaekomi que acontece por mais de 10 segundos e uma luxação não darão lugar a um Wazari e a um Ippon). Isto apenas é possível, se o árbitro parou antes o Osaekomi anunciando Toketa.

Secção 14 Castigos

- a. Os castigos são atribuídos pela maioria dos árbitros (18).
- b. Atos proibidos leves serão punidos com Shido e o oponente obterá um Wazari. São considerados atos proibidos leves as seguintes ações:
 1. Se um ou os dois competidores mostram passividade ou cometem infrações técnicas menores (19).
 2. “Mubobe”
 3. Deliberadamente sair da área de combate com os dois pés (20).
 4. Propositadamente empurrar o oponente para fora da área de combate.
 5. Propositadamente pontapear ou socar depois do início da Parte 2.
 6. Fazer qualquer tipo de ação depois de Matte ou Sonomama ser anunciado.
 7. Socar, golpear ou pontapear nas pernas.
 8. Socar, golpear ou pontapear o oponente se este estiver deitado.
 9. Fazer luxações nos dedos das mãos ou dos pés.
 10. Fazer luxação com as pernas em volta dos rins (Do-jime).
 11. Fazer um estrangulamento diretamente com as mãos / dedos.
 12. Se um competidor não vem preparado para o tapete e atrasa o combate (21).
 13. Se um competidor tenta propositadamente gastar tempo (arranjando o Gi, tirando o cinto, tirando as luvas, etc).
- c. Atos proibidos serão punidos com Chui e o oponente obterá 2 Wazaari:
 1. Fazer ataques como pontapear, empurrar, socar e bater no oponente de uma forma dura (22).
 2. Projetar o adversário da área de combate para a área exterior à área de segurança.
 3. Desrespeitar as instruções do árbitro central.

(18) Erros resultantes da aplicação de resultados ou castigos devem ser corrigidos pelos três árbitros e pelo árbitro da mesa responsável.

(19) Passividade na parte 1:

Um ou os dois competidores não mostrem qualquer atividade com o objetivo de atingir pontos.

Um ou os dois competidores vão diretamente para a parte 2 ou 3.

Um ou os dois competidores não mostrem combinações antes de ir para a próxima parte.

Passividade na parte 2:

Se um ou os dois competidores não mostrem qualquer atividade com o objetivo de atingir pontos.

Se um ou os dois competidores apenas bloqueiem os ataques ou os movimentos do adversário ou os dois competidores vão para o chão de propósito.

Se os competidores evitam ir para a parte 2 mas estão ativos na parte 1.

Um competidor faz um falso ataque atirando-se para o chão sem uma técnica que desequilibre.

Passividade na parte 3:

Se um ou os dois competidores não mostrem qualquer atividade com o objetivo de atingir pontos. Se um competidor é repetidamente advertido de passividade, ele pode ser castigado por Chui (Desrespeitar as instruções do árbitro).

(20) Se um dos competidores deixa a área de combate com os dois pés apenas por um curto período e retorna imediatamente, o combate não será parado.

(21) O castigo será atribuído depois da saudação e antes de ser anunciado “Hajime”.

(22) Uma técnica que é parada com o corpo / cabeça do oponente, em vez do controlo técnico do ataque é um exemplo de C1. Uma técnica que obrigue a cabeça do adversário a mover devido ao contacto excessivo é também exemplo de C1.

Técnicas que causem sangramento (mas não devido à reabertura de uma ferida existente) devem ser avaliadas pelos árbitros para determinar se é um castigo qualificado como ato proibido (C1) ou ato proibido grave (E1), baseado na situação em concreto.

Técnicas (excluindo técnicas diretas) à cabeça que apenas tocam ou são feitas dentro de 10cm são técnicas válidas. Contacto no corpo é considerado "contacto superficial". De outro modo, pode ser considerado contacto duro como em C1.

Outro critério importante para analisar uma situação de C1 é se foi contacto duro causado porque o oponente se moveu em direção à técnica. Neste caso, se não houve intenção de provocar contacto duro pode ser até aplicada a penalidade de Mubobi ao oponente, se houver precedente de falha de proteção própria ou comportamento imprudente.

4. Fazer comentários ou gestos para o oponente, árbitros, secretariado ou audiência.
 5. Fazer ações descontroladas, assim como socos ou pontapés circulares que não são parados mesmo que falhem o oponente, ou, depois de uma técnica de projeção descontrolada em que o oponente não está apto a continuar imediatamente.
 6. Socos ou pontapés diretos à cabeça.
- d. Em caso de um competidor praticar dois atos proibidos o combate será perdido por "Hansoku-make".
 - e. As seguintes ações serão consideradas como atos proibidos graves:
 1. Praticar qualquer ato que possa lesionar o oponente.
 2. Projetar ou tentar projetar o oponente com qualquer luxação ou estrangulamento (23).
 3. Fazer qualquer luxação ao pescoço ou à coluna.
 4. Fazer qualquer luxação com torção ao joelho ou ao pé.
 - f. A primeira vez que um competidor praticar um ato proibido grave será punido com Hansoku-make. Ele perderá o combate com 0 pontos e o oponente obterá 14 pontos ou resultado por ele já atingido, se maior que 14.
 - g. A segunda vez que um competidor perder por Hansoku-make num torneio, ele será expulso do resto do torneio.
 - h. Se os dois competidores forem punidos com Hansoku-make, o combate será repetido.

(23) Uma técnica de projeção em combinação com uma luxação ou estrangulamento não será permitida (e.g., Kote-Gaeshi conta como técnica de lançamento).

Secção 15 Decisão do Combate

- a. Um competidor pode vencer o combate antes do fim do tempo de combate, se atingiu pelo menos um Ippon em cada uma das três partes. Esta situação será designada Full Ippon. Neste caso o derrotado obterá 0 pontos e o vencedor obterá 50 pontos ou o resultado que ele já tenha, se mais alto que 50.
- b. Depois do tempo de combate terminado, o competidor que tem mais pontos será o vencedor.
- c. Se os competidores têm pontos iguais no fim do combate, o competidor que tiver atingido o maior número de partes com um ou mais Ippon's será o vencedor do combate.
- d. Se o resultado é igual em número de pontos e em número de partes diferentes com Ippon's, o competidor que tenha mais Ippon's vence o combate.
- e. Se o resultado é igual no número de pontos, no número de partes diferentes com Ippon's e em número de Ippon's, haverá um combate extra de 2 minutos, até que haja uma decisão. Existe uma pausa de um minuto entre o(s) combate(s) adicional(is) (24). O procedimento pode ser repetido. As vantagens, Ippon's e castigos do combate inicial são transportados para o combate extra

(24) Os competidores mantêm os pontos e penalidades já obtidas.

Secção 16 Falta de Comparência e Desistência

- a. A decisão de "Fusen-Gachi" (vitória por falta de comparência) será dada pelo árbitro central a qualquer concorrente cujo oponente não compareça para o combate. O vencedor adquire 14 pontos, depois que o oponente for chamado durante 3 vezes no espaço de pelo menos 3 minutos.
- b. A decisão de "Kiken-Gachi" (vitória por desistência) será dada pelo árbitro central ao concorrente cujo oponente se retira da competição durante o combate. Neste caso o desistente recebe 0 pontos e o vencedor recebe 14 pontos ou a pontuação já alcançada, se mais alta que 14.

Secção 17 Lesão, Doença ou Acidente

- a. Em qualquer situação que um combate é parado por causa de lesão em um ou ambos os concorrentes, o árbitro central pode permitir um tempo máximo de 2 minutos para o(s) concorrente(s) lesionado(s) recuperar(em). O repouso total por concorrente em cada combate será 2 minutos.
- b. O tempo de recuperação começa a contar ao comando do árbitro central.
- c. Se um dos competidores está impossibilitado de continuar os árbitros tomarão uma decisão de acordo com as seguintes cláusulas:
 1. Quando a causa da lesão é atribuída ao concorrente lesionado, este perderá a partida com 0 pontos e o oponente obterá 14 pontos ou o que ele já alcançou, se mais elevado que 14.
 2. Quando a causa da lesão é atribuída ao concorrente não lesionado, este perderá o combate com 0 pontos e o oponente fica com 14 pontos ou o que ele já alcançou, se mais elevado que 14.
 3. Quando é impossível atribuir a causa da lesão a qualquer concorrente, o concorrente não lesionado ganhará a partida com 14 pontos ou o resultado já alcançado, se maior que 14, e o concorrente lesionado perderá com 0 pontos.
- d. Quando um dos competidores adoece durante o combate e fica impossibilitado de continuar, deve perder o combate com 0 pontos e o oponente adquirirá 14 pontos ou a contagem alcançada, se mais alta que 14.
- e. O médico oficial decidirá se o concorrente lesionado pode ou não continuar.
- f. Se um competidor perder a consciência ou desmaiar, o combate deve ser parado e o competidor será afastado do resto do torneio

Secção 18 Competição de Equipas

As competições de equipas são possíveis e as regras são as mesmas das competições individuais.

Secção 19 Reservas nas Competições de Equipas

- a. Os competidores suplentes podem substituir competidores que se tenham lesionado ou adoecido.
- b. O competidor suplente deve ser da mesma categoria de peso ou de categoria de peso inferior do que aquele que está a ser substituído.
- c. Os competidores suplentes não podem substituir um competidor desqualificado.
- d. Os competidores suplentes têm de ser anunciados e pesados ao mesmo tempo que os restantes competidores.

III. SISTEMA DUO

Secção 20 Conceitos gerais

- a. O Sistema de Duo destina-se a apresentar a defesa de um concorrente contra vários ataques pré-determinados de um concorrente da mesma equipa. Os ataques são divididos em 3 séries de 4 ataques cada:
 - A. Ataques à pega, abraçando o tronco ou estrangulando o pescoço
 - B. Ataques com socos, golpes ou pontapés
 - C. Ataques com armas
- b. Cada ataque tem de ser preparado por um ataque precedente como por exemplo empurrando, batendo ou puxando. (25)
- c. Todos os ataques podem ser efetuados à direita ou à esquerda, dependendo da escolha da equipa.
- d. A defesa é da livre escolha do defensor, assim como os respetivos papéis ou a mudança dos papéis como atacante ou defensor, assim como as respetivas posições dos pés (26).
- e. O árbitro central mostra 3 ataques de cada série. O outro par irá efetuar os mesmos ataques (ou um dos ataques do grupo da respetiva série, quando opcional), mas numa ordem diferente indicada pelo árbitro central.
- f. No primeiro ataque de cada série, o Tori (defensor) deve ter o júri no seu lado direito, depois deste ataque os restantes podem ser efetuados de ambos os lados.
- g. Os resultados da apresentação serão dados depois de cada série pelo júri. Sob o comando do árbitro central "Hantei" o júri mostrará o respetivo quadro de resultados sobre as suas cabeças (27).
- h. Se necessário o árbitro central indica os ataques incorretos utilizando o sinal correspondente e dizendo o número do ataque errado (28).
- i. Quando a mesma equipa é envolvida em combates seguidos, será permitido um tempo de recuperação no máximo de 5 minutos entre os dois combates.

(25) Pré-ataque e ataque têm de ser executados pelo atacante.

(26) A mudança de papel como atacante ou defensor pode também ser mudada durante as séries.

(27) O árbitro lê primeiro todos os resultados. Quando ele vir que todos os resultados foram registados no marcador, ele mandará baixar as pontuações.

(28) O sinal "ataque incorreto" será mostrado pelo árbitro central se o atacante executa outro diferente do indicado pelo árbitro central.

Secção 21 Materiais

- a. O secretariado deve ser constituído por um mínimo de 2 pessoas.
- b. Os competidores estão autorizados a usar um bastão macio e uma faca de borracha. O bastão deve ter entre 50cm e 70cm.

Secção 22 Categorias

- a. Um par pode ser formado sem quaisquer restrições, como as de peso ou graduação.
- b. As seguintes categorias serão diferenciadas: homens, mulheres ou mistas.

Secção 23 Critérios de Avaliação (29)

- a. O júri deve avaliar o seguinte:
 1. Poder do ataque
 2. Realidade
 3. Controlo
 4. Efetividade
 5. Atitude
 6. Velocidade
 7. Variedade
- b. A avaliação deverá dar mais importância ao ataque e à primeira parte da defesa.
- c. Os atemis devem ser poderosos, com bom controlo e desferidos de uma maneira natural considerando uma possível continuação.
- d. As projeções e lançamentos devem mostrar desequilíbrio do oponente e ser eficientes.
- e. Luxações e estrangulamentos devem ser mostrados ao júri de uma forma óbvia e correta, com desistência do Uke.
- f. Tanto o ataque como a defesa devem ser executados de forma técnica e realística.

(29) A dedução de pontos deve ser feita da seguinte forma:

Ataque	Dedução
Ataque incorreto (indicar o ataque com o número errado)	2 pontos
Pegas não reais	½ ponto
Pré-ataque e ataque sem ligação lógica	½ ponto
Mau equilíbrio	½ ponto
Ataque fraco	½ ponto
Ataque falha o alvo	½ ponto
 Defesa e ligação ao solo	
Defesa insuficiente	½ ponto
Sem criação de desequilíbrio	½ ponto
Ações são aplicadas rápido demais	½ ponto
Uke está a saltar	½ ponto
Técnica fantasiosa	½ ponto
Ações sem ligação lógica	½ ponto
Gritos desnecessários	½ ponto
 Controlo no chão	
Controlo da arma	½ ponto
Controlo insuficiente (luxação, estrangulamento) do Uke	½ ponto
Atemi falha Uke	½ ponto

Secção 24 Desenrolar do combate

- a. Os pares encontram-se frente a frente no meio da área de competição aproximadamente a dois metros de distância. O primeiro par chamado (Par 1) terá cintos vermelhos e ficará ao lado direito do árbitro central. O segundo par chamado (Par 2) terá cintos azuis. Ao sinal do árbitro central os pares farão uma saudação, primeiro para este e depois entre eles. O Par 2 abandonará a área de combate e dirigirá-se para a área de segurança.
- b. O encontro começa quando o árbitro central anuncia o primeiro ataque através do respetivo número e mostrando o respetivo sinal com a mão. (30)
- c. No final da série A o primeiro par ajoelha-se e recebe os seus resultados. Seguidamente abandonam a área de combate e dirigem-se para a área de segurança. O Par 2 mostrará a série A e obterá os seus resultados. O Par 2 iniciará a série B e obterá os seus resultados, depois disso o Par 1 prosseguirá com a série B e obterá os seus resultados. O Par 1 iniciará a série C e o Par 2 seguirá-se-á.
- d. Depois da demonstração da última série pelo último par o encontro termina. Os dois pares tomam as posições iniciais à ordem do árbitro central como no início do encontro. O árbitro central pergunta ao secretariado pelo par vencedor e anuncia-o levantando a mão na direção destes em simultâneo com o anúncio da respetiva cor do cinto.
- e. Se os pontos dos dois pares forem iguais (Hikiwake), o encontro continuará série por série até que haja um par vencedor. O par com os cintos azuis começa com a série A.
- f. Depois do anúncio do vencedor o árbitro central ordena a saudação entre os pares e depois para o árbitro.

(30) O árbitro central mostra o número do ataque primeiro para os competidores e depois ao Júri.

Secção 25 Sistema de pontuação

- a. A pontuação é atribuída de 0 a 10 (com intervalo numérico de 1/2)
- b. A pontuação mais alta e mais baixa são retiradas.

Secção 26 Júri

O júri deverá ser constituído por cinco árbitros credenciados, cada um de um país [região] diferente.

Secção 27 Falta de comparência e desistência

- a. A decisão “Fusen-gachi” (vitória por falta de comparência) deve ser anunciada pelo árbitro central ao par competidor presente, depois de o par que não compareceu ter sido chamado três vezes durante pelo menos três minutos. Os vencedores obterão 12 pontos, o par que não compareceu obterá 0 pontos.
- b. A decisão “Kiken-gachi” (vitória por desistência) deve ser anunciada pelo árbitro central ao par não desistente da competição durante o combate. Neste caso o par desistente obterá 0 pontos e o par vencedor 12 pontos.

Secção 28 Lesão, doença ou acidente

- a. Quando uma lesão, doença ou acidente ocorre, o par ativo tem o direito a um máximo de 2 minutos de descanso antes de continuar (o descanso total por par em cada encontro é de 2 minutos).
- b. Se um par não puder continuar depois de uma lesão, “Kiken-gachi” é atribuído ao outro par.

Secção 29 Competições de equipas

Competições de equipas são permitidas e as regras são as mesmas das competições individuais.

IV. DISPOSIÇÕES FINAIS

SECÇÃO 30 Situações não previstas nas regras

- a. Qualquer situação emergente não prevista por estas regras, deve ser resolvida pelos árbitros do encontro em questão, que em conjunto devem chegar a uma decisão.
- b. O árbitro da mesa não tem direito de voto, ele pode apenas assistir.

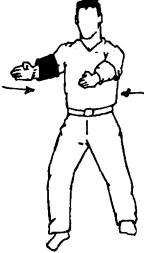



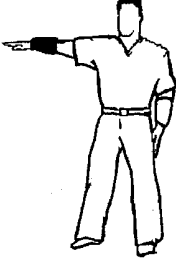

SECÇÃO 31 Entrada em vigor







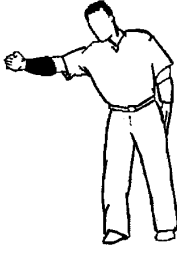

Estas regras foram aprovadas pela Assembleia Geral da FIJJ e entrarão em vigor em 1 de Janeiro de 2014. Elas revogarão todas as regras existentes.







Este documento contém as seguintes alterações:









- revogação do capítulo destinado às regras de ne-waza, desde 1 janeiro de 2015;***
- aprovação de alterações do sistema de duo, em 28 de novembro de 2018.***





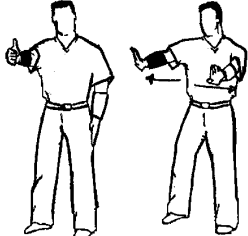
Anexo I Gestos dos Árbitros

 <p style="text-align: center;">Hajime (SL)</p> <p>Começo do combate/encontro:</p> <p>O árbitro ficará entre os dois competidores e com as duas mãos anuncia "Hajime". A voz tem de ser forte e com autoridade.</p>	 <p style="text-align: center;">Matte (SL)</p> <p>Paragem do combate/encontro:</p> <p>O árbitro levanta uma das mãos à altura do ombro com o seu braço aproximadamente paralelo ao tatami e mostrará a palma da sua mão (dedos para cima) para o secretariado. A voz tem de ser forte e com autoridade.</p>
 <p style="text-align: center;">Ippon (SL)</p> <p>O árbitro levanta o braço esquerdo ou direito (dependendo se o resultado é atribuído ao competidor azul ou vermelho), acima da cabeça, com a palma virada para a frente.</p>	 <p style="text-align: center;">Ippon 3 Pontos (SL)</p> <p>O árbitro levanta o braço esquerdo ou direito (dependendo se o resultado é atribuído ao competidor azul ou vermelho), acima da cabeça, com três dedos claramente visíveis.</p>
 <p style="text-align: center;">Wazaari (SL) (Um ponto)</p> <p>O árbitro levanta o braço esquerdo ou direito à altura do ombro (dependendo de o resultado ser atribuído ao competidor azul ou vermelho), com a palma da mão virada para baixo. O sinal deve ser claro para o secretariado.</p>	 <p style="text-align: center;">Cancelamento de decisão (SL)</p> <p>O árbitro acena algumas vezes por cima da cabeça depois de mostrar a decisão que tem de ser cancelada. O sinal deve ser claro, forte e claro para o árbitro da mesa.</p>

 <p style="text-align: center;">Passividade (SL)</p> <p>O árbitro roda horizontalmente os dois braços, do cotovelo até ao pulso à frente do corpo.</p>	 <p style="text-align: center;">Técnica descontrolada (SL)</p> <p>O árbitro levanta horizontalmente o braço esquerdo ou direito dobrado em frente ao corpo com o punho (descrição da ação deve seguir-se a este sinal antes do castigo ser atribuído).</p>
 <p style="text-align: center;">Mubobi (SL)</p> <p>Ação confusa ou auto prejudicial: O árbitro endireita os braços algumas vezes na horizontal em frente ao corpo. Depois deste sinal o árbitro deve anunciar "Mubobi".</p>	 <p style="text-align: center;">Soco direto à cabeça (SL)</p> <p>O árbitro mexe o move o pulso em direção à cabeça.</p>
 <p style="text-align: center;">Contacto Excessivo (SL)</p> <p>O árbitro mostra o ataque com o pulso contra a palma da mão.</p>	 <p style="text-align: center;">Pega e soco (SL)</p> <p>O árbitro mostra com uma mão a pega no Gi com a outra mão um soco.</p>
 <p style="text-align: center;">Indo para fora da área de aviso (SL)</p> <p>Sinal do árbitro lateral: O árbitro lateral indica a situação para o árbitro central, para que este possa proceder adequadamente.</p>	 <p style="text-align: center;">Empurrando para fora (SL)</p> <p>O árbitro indica com as duas mãos o empurrar da área de aviso para a área de segurança (fora).</p>









 <p>Projetando fora da área de competição (SL)</p> <p>O árbitro indica com a mão esquerda ou direita (dependendo se a ação foi aplicada pelo competidor azul ou vermelho) o movimento da área de combate para a zona exterior à área de segurança.</p>	 <p>Comentários e intervenções desnecessárias (SL)</p> <p>O árbitro coloca o seu dedo indicador estendido e com o punho fechado em frente à sua boca.</p>
 <p>Osae-komi (SL) (Controlo no chão)</p> <p>O árbitro aponta com o braço direito ou esquerdo esticado com a palma para baixo na direção dos concorrentes e anuncia "Osae-Komi". A mão deve estar apontada para os competidores durante todo o tempo de Osae-Komi.</p>	 <p>Toketa (SL) (Fim de controlo no chão)</p> <p>O árbitro abana com a mão direita ou esquerda (com aquela que assinalou Osae-komi) acima dos competidores algumas vezes e anunciará "Toketa". A palma deve estar posicionada na vertical. O sinal deve ser claro e forte.</p>
 <p>Ataque simultâneo dos competidores (SL) (Aiuchi)</p> <p>O árbitro dobra os dois braços na horizontal em frente ao corpo, com os punhos a tocar.</p>	 <p>Castigo (SL) (Shido, Chui, Hansoku-make)</p> <p>O árbitro aponta para o competidor a ser penalizado, com o dedo indicativo estendido, pulso fechado e anunciará o respetivo castigo.</p>

 <p>“Não vi” – Sinal (SL) O árbitro cobre os olhos com a palma das mãos, por um pequeno período de tempo (palmas à frente dos olhos).</p>	 <p>Compor o Gi O árbitro cruza as mãos em frente ao corpo com as palmas estendidas, então aponta o competidor que deve compor o Gi.</p>
 <p>Full Ippon (SL) (Sinal do árbitro de mesa) O árbitro da mesa mostra ao árbitro central o sinal e a cor do vencedor.</p>	 <p>Hantei (SD) O árbitro levanta um braço com a palma da mão de lado, acima da sua cabeça.</p>
 <p>Hikiwake (O mesmo resultado) O árbitro cruza os braços em frente ao peito, com palmas esticadas. O árbitro anuncia "Hikiwake".</p>	 <p>Anúncio do vencedor O árbitro indica o vencedor levantando o braço a um ângulo de 45°, com a palma da mão aberta e anuncia em voz clara "o vencedor" e a respectiva cor.</p>
 <p>Sonomama (SL) (Anúncio de “congelamento”) O árbitro central deve bater fortemente (um batimento geralmente deve ser suficiente) com as mãos nos dois competidores e anunciará claramente e com voz forte "Sonomama".</p>	 <p>Yoshi (SL) (Anúncio de “descongelamento”) Depois da razão da paragem temporária (“congelamento”) ser clarificada, o árbitro deve tocar novamente com as mãos nos dois competidores e forte e claramente anunciará "Yoshi".</p>

 <p>Tempo médico - Sinal O árbitro formará um “T” com as suas mãos.</p>	 <p>Gastar tempo - Sinal O árbitro apontará para o seu pulso, como se tivesse um relógio, com o indicador esticado e o pulso fechado.</p>
 <p>Técnica proibida (SL) Técnicas que devam ser punidas com Shido (chaves aos dedos das mãos ou pés, chaves aos rins com as pernas, socos, golpes e pontapés quando o oponente está deitado no chão, pontapés contra as pernas): O árbitro aplicará um golpe com a sua mão aberta contra o antebraço.</p>	 <p>Desrespeito pelas instruções do Árbitro (SL) O árbitro apontará para as suas orelhas, com os indicadores esticados e os pulsos fechados.</p>
 <p>Pausa (SL) (Em caso de Hikiwake e antes de um combate adicional) O árbitro mostrará o sinal de “ok”, com o polegar para cima, em direção à mesa, dirigindo depois os competidores para fora da área de combate para pausa.</p>	

Anexo II Ataques no Sistema de Duo

Série A Ataques à pega, abraçando o tronco ou atacando o pescoço

1		
	Uke agarra o braço do Tori. Uma mão segura o pulso, outra o antebraço. Intenção: Empurrar ou puxar; controlar a mão avançada de Tori; Imobilizar o defensor	Uke agarra o lado contrário do Gi do Tori com a sua mão. Intenção: Aproximar-se do oponente para fazer outra ação; empurrar, puxar ou fixar o oponente – talvez atingindo-o depois.
2		
	Uke ataca com as mãos o pescoço do Tori pela sua frente ou por trás para fazer um estrangulamento. Intenção: empurrar ou fixar o Tori	Uke ataca com as mãos o pescoço do Tori pelo lado para fazer um estrangulamento.
3		
	Uke abraça o Tori pela sua frente ou diagonal, por baixo ou por baixo-dos seus braços. Uke encosta a cabeça no ombro do Tori. Antes do ataque, o Tori mantém os seus braços numa po-sição natural	Uke aplica Hadaka-Jime (estrangulamento ao pescoço) com o seu braço. Intenção: Estrangular ou criar desequilíbrio.
4		
	Uke abraça o pescoço do Tori com o seu braço de lado. Intenção: estrangular ou aplicar uma técnica de projeção.	Uke abraça o pescoço do Tori com o seu braço pela frente deste.






Comentários gerais à Série A: mãos / pegadas devem estar fechadas / fortes.

Série B Ataques com Socos, Golpes ou Pontapés

1		
<p>Jodan ou Chudan Tsuki – Soco pela frente com a mão em direcção à cabeça ou corpo. Alvo: plexus solar, estômago ou face</p>		
2		
<p>Age Tsuki (upper cut) – Soco com a mão. Alvo: queixo.</p>	<p>Mawashi tsuki (gancho) – Soco semi-circular com punho. Alvo: Lateral da cabeça do Tori.</p>	
3		
<p>Mae Geri – Pontapé frontal com a perna Alvo: Plexus solar, estômago</p>		
4		
<p>Mawashi Geri – Pontapé circular com a perna Alvo: Plexus solar, estômago Tori está autorizado a recuar uma perna e rodar ligeiramente o tronco.</p>		

Comentários gerais à Série B: O ataque tem de ser feito de modo a poder atingir o Tori se ele não se esquivar. Não é permitido movimentos antes do ataque começar. Tori terá que reagir ao ataque.

Série C Ataques com armas

1		
	Ataque de faca em sentido descendente. Alvo: Base esquerda ou direita do pescoço do Tori, por detrás da clavícula.	Ataque de faca semi-circular, aplicado de lado ou dia-gonalmente. Alvo: Lateral do corpo.
2		
	Ataque de faca frontal. Alvo: Estômago	
3		
	Ataque de bastão em sentido descendente. Alvo: Topo da cabeça	
4		
	Ataque de bastão pelo exterior, aplicado de lado ou diagonalmente. Alvo: Tempôras do Tori / cabeça.	

Comentários gerais à série C: o ataque tem de ser capaz de atingir o Tori, caso ele não se desloque. O Tori deve ter controlo completo da arma durante e após a defesa.

Anexo II.1 Notas para o escalão Sub15

Os Sub15 deverão demonstrar apenas a série A (antigas séries A e B) e a série B (antiga série C), de acordo com as novas regras (3 ataques de cada série, com mostrado pelo árbitro central).

Anexo II.2 Notas para os escalões Sub12 e inferiores

A Federação Internacional de Ju-Jitsu (JJIF) não tem competição para Sub12 e escalões inferiores em sistema de Duo, mas alguns continentes têm. As uniões continentais e as federações nacionais são livres de regular estes escalões. Devem apenas seguir os ataques e os princípios do sistema de Duo, como descrito nestas regras.

A União Europeia de Ju-Jitsu (JJEU) decidiu ter regras comuns para o escalão Sub12. Os pares Sub12 deverão mostrar as séries A e B, 3 ataques de cada, à livre escolha. Para todos os escalões inferiores, os pares mostrarão a série A, 3 ataques, à livre escolha.

Anexo III Categorias de peso no sistema de luta

Masculinos

Séniiores 21+	Júniiores 18/19/20	Aspirantes 15/16/17	Cadetes 12/13/14	Cadetes 10/11	Cadetes 8/9
1 x 3 min	1 x 3 min	1 x 3 min	1 x 2 min	1 x 2 min	1 x 2 min
- 56kg - 62kg - 69kg - 77kg - 85kg - 94kg + 94kg	- 56kg - 62kg - 69 kg - 77kg - 85kg - 94kg + 94kg	- 46kg - 50kg - 55 kg - 60kg - 66kg - 73kg - 81kg + 81kg	- 34kg - 37kg - 41kg - 45kg - 50kg - 55kg - 60kg -66kg + 66 kg	- 24kg - 27kg - 30kg - 34kg - 38kg - 42kg - 46kg -50kg + 50 kg	- 21kg - 24kg - 27kg - 30kg - 34kg - 38kg - 42kg +42kg

Direito de participação: Competidores, membros da JJIF, que atingirem a idade no presente ano (de 1.1 a 31.12).

Femininos

Séniiores 21+	Júniiores 18/19/20	Aspirantes 15/16/17	Cadetes 12/13/14	Cadetes 10/11	Cadetes 8/9
1 x 3 min	1 x 3 min	1 x 3 min	1 x 2 min	1 x 2 min	1 x 2 min
- 49kg - 55kg - 62 kg - 70kg + 70kg	- 49kg - 55kg - 62 kg - 70kg + 70kg	- 40kg - 44kg - 48kg - 52kg -57kg - 63kg - 70kg +70kg	- 32kg - 36kg - 40kg - 44kg -48kg - 52kg - 57kg -63kg + 63kg	- 22kg - 25kg - 28kg - 32kg -36kg - 40kg - 44kg -48kg +48kg	- 20kg - 22kg - 25kg - 28kg - 32kg - 36kg - 40kg + 40kg

Direito de participação: Competidores, membros da JJIF, que atingirem a idade no presente ano (de 1.1 a 31.12).

Edição 2014

Henrik Sandberg
Roel Van Ravens
Ueli Zürcher
Linus Bruhin

Diretor da Comissão Internacional de Arbitragem (CIA)
Diretor da Comissão Europeia de Arbitragem (CEA)
Membro da Comissão Europeia de Arbitragem (CEA)
Árbitro Mundial, Advogado

Tradução em 30/06/2014; atualizado em 22/01/2018 – António André dos Santos Alves