REGRAS GERAIS DE COMPETIÇÃO



Ju-Jitsu

Fases de luta

1. Atemi-waza

- **Socos**: serão permitidas todas as técnicas de socos apenas no tronco;

- **Chutes:** serão permitidos nas pernas, tronco e cabeça. Permitido chutes que acertem o frontal do adversário (ex.: mae geri, Yoko geri), apenas no tronco.

2. Nage-waza (Handori)

Serão permitidas todas as técnicas de projeção válidas, tanto do judô quanto de Jiu-Jitsu exceto a tesoura e quedas que o adversário caia de frente.

Após um dos atletas executar a pegada no kimono, não será permitido golpe traumatizante (Atemi-waza).

O agarre inativo (sem a entrada do desequilibrante) será advertido pelo árbitro. Persistindo a inatividade o árbitro interromperá o combate, aplicando falta para ambos os atletas ou o atleta sem ataque. A luta reinicia com os adversários separados.

3. Ne-waza

Serão permitidos todos os tipos de chaves e estrangulamentos válidos, sem restrição por graduação ou idade.

Se não houver movimentação o árbitro fará uma advertência verbal. Caso persista, ele abrirá contagem até 5 e ao final da contagem a luta será interrompida e retornará em pé;

Caso a cabeça de ambos sair da área de luta, o árbitro Irá interromper a luta e reiniciar em pé. Não serão permitidas chaves de cervical e chaves nos punhos e pegada na mão.

Faltas

O atleta poderá ter no máximo 2 faltas sem que haja o encerramento do combate:

- 1ª Falta (advertência): não influência na luta (apenas em caso de empate técnico);
- 2ª Falta: o atleta só ganha se finalizar
- 3° Falta: desclassificação

- O que caracteriza faltas?

- Golpear com a mão aberta ou ponta dos dedos;
- Soco martelo (tetsui);
- Golpear ou agarrar a garganta, exeto golpes validos no chão.
- Socos frontais no rosto;
- Socos ou chutes nas costas ou nuca;

- Chutes frontais na cabeça ou abaixo da cintura;
- Bater após a pegada (kimono)

- Golpes nas genitais ou virilha (salvo se por acidente de movimento);
- Cravar o adversário no chão, sendo de cabeça ou tronco (bate estaca), exeto golpes validos como o Morote Gari.
- Sair ou empurrar o adversário da área de luta intencionalmente;
- Carga acima da permitida na categoria ou golpes descontrolados (golpes com falta de técnica);
- Passividade: Não buscar o combate, fugir quando for atacado ou dar as costas propositalmente quando for golpeado;
- Soltar o equipamento propositalmente para interromper o combate;
- Simular lesão para que o adversário receba falta ou qualquer outro motivo;
- Qualquer tática fora das técnicas de combate marcial (ex.: beliscar, puxar cabelo, arranhar, etc)
- Usar qualquer substância no cabelo ou corpo para obter vantagem na luta, bem como estar com acessórios não pertinentes à luta (ex.: brincos, pulseiras, cordões, etc.)
- Objetos que não podem ser retirados por algum motivo, deverão estar muito bem protegidos com esparadrapo.
- Segurar na mão ou dedos do adversário em qualquer fase da luta;
- Pisar, pisotear, pedalar ou pular sobre o adversário no solo;
- Chaves de cervical;

- Questionar e/ou reclamar com o árbitro (incluindo o técnico);
- Qualquer conduta antidesportiva durante a permanecia no tatame (ex.: xingamentos ou palavras de baixo calão, incitar a torcida, comemoração demasiada, etc.). Sendo que estes podem acarretar a desclassificação mesmo após sendo decretada a vitória.

- Ações que podem causar desclassificação direta:

O árbitro central tem o poder de dar mais de uma falta dependendo da gravidade da infração do atleta. E em casos extremos a desclassificação direta.

- Forçar saída da área de luta quando estiver prestes a ser finalizado;
- Qualquer golpe aplicado com violência extrema ou com a intenção de lesionar o adversário (ex.: " bate estaca");
- Qualquer conduta antidesportiva durante a permanecia no tatame (ex.: xingamentos ou palavras de baixo calão, incitar a torcida, comemoração demasiada, etc.). Sendo que estes podem acarretar a desclassificação mesmo após sendo decretada a vitória.
- Manifestação desrespeitosa da torcida (cânticos ou gritos incitando violência, racismo, homofobia ou qualquer forma de preconceito) .
- Invasão de torcida ou qualquer pessoa não autorizada na área de competição .

Outras regras

1. Duração das lutas

As lutas terão duração de até 3 minutos para qualquer categoria. **Exato festival, que terá 1:30**

Caso a luta empate nas categorias iniciantes e graduados, terá mais 1 minuto de luta se empatar será decidida pelo ponto de ouro, ou seja, o atleta que acertar o primeiro golpe valido que gere ponto ou vantagem no tronco ou no rosto do adversário ou aplicar uma queda ou golpe encaixado para gerar ponto ou finalizar.

Caso a luta empate na categoria marrom e preta, haverá 3 minutos de calejamento. Em caso de novo empate, será decidido por ponto de ouro.

2. Saída não intencional da área ou escape do equipamento

Caso os atletas saírem da área sem intenção, na aplicação de alguma queda ou movimentação de solo. O árbitro interromperá a luta e os atletas retornarão à posição inicial em pé, seguindo as orientações do árbitro.

No caso do desprendimento não intencional de algum equipamento, o atleta terá que tomar distância segura do adversário e sinalizar ao árbitro central acenando com uma das mãos acima da cabeça e/ou verbalmente se a luta estiver ocorrendo em pé. No caso da luta no

solo o atleta em questão deverá tomar postura defensiva e acenar e/ou verbalizar ao árbitro central o escape do equipamento.

Em ambos os casos de escape do equipamento o atleta deve seguir atento a luta normalmente após a sinalização até que o árbitro oriente a interrupção.

O árbitro central pode também interromper a luta por percepção própria, se verificar que está próximo de escapar ou mal encaixado ou até mesmo por auxílio do lateral.

Os atletas deverão seguir a orientação do árbitro central, pois a luta poderá retornar da posição inicial ou de onde foi interrompida.

3. Tempo médico

Caso algum dos atletas se machuque, ele terá 2 tempos de 1 minuto para se recuperar e/ou estancar o sangramento para voltar à luta.

Se for um acontecimento normal da luta e o atleta não conseguir retornar, o adversário será o vencedor;

Caso tenha sido um ato punível de desclassificação, mesmo não conseguindo retornar a luta o atleta vence e o adversário será **desclassificado**;

O adversário ileso deverá se manter em seiza, de costas para o centro do tatame e do lado oposto ao atendimento do adversário até que o árbitro solicite o retorno;

Havendo recuperação do atleta atendido, ambos ficarão na posição inicial seguindo orientação do árbitro central para reinício da luta.

4. Carga de golpes para as categorias

- **Iniciantes** (faixas brancas, amarelas e laranjas) Carga leve apenas para marcação de ponto;

- **Graduados** (faixas verdes, azuis e roxas): Carga média (cerca de 50%), visando a marcação de pontos (sem a intenção de nocaute);

- **Marrons e pretas**
  Carga máxima visando **nocaute**

5. Chutes no rosto para cada categoria

- **Iniciantes e Graduados** Serão permitidos Todos os chutes batendo e voltando o pé, apenas para pontuação.
- **Marrom e Preta**

Nesta categoria é permitido o nocaute, porém é proibido qualquer chute frontal no rosto.

6. Festival

Será considerada categoria festival, todos atletas de 9 anos abaixo.

7. **Técnico**

   Cada atleta terá o direito de ter um (1) técnico (opcional). Somente ele poderá ficar à beira da área para auxiliar o atleta a se equipar e dar orientações durante a luta. Também poderá jogar a toalha encerrando o combate caso veja que seu atleta não está em condições de prosseguir.

   Este não deve interferir na luta com protestos ou tirando a atenção dos árbitros por qualquer motivo. Ação essa passível de falta para o atleta.

Arbitragem

O quadro de arbitragem deve ser formado de 1 árbitro central mais uma mesa com 1 Staff's.

- **Árbitro central**

  Será responsável pela condução da luta em geral, como início e encerramento, aplicação de pontuações ou punições, entre outros.

  Sendo dele a decisão final por qualquer ação durante a luta.

  O árbitro central também poderá interromper a luta e dar a vitória por preservação de integridade, caso veja que um dos atletas está sofrendo um golpe sem chance de escapatória e mesmo assim não se submete a derrota.

- **Staff de mesa**

  Será responsável por contabilizar pontos e faltas, auxiliando o árbitro central, além de cronometrar o tempo de luta.

  Tem como função também verificar se os atletas estão prontos para lutar, verificando se estão equipados, com unhas aparadas e objetos não removíveis devidamente protegidos com esparadrapo.

  Poderá também ser responsável por auxiliar na indicação do vencedor caso não seja por finalização.

Critérios de vitória

1. **Finalização**

   Um dos atletas encaixa um golpe de chave ou estrangulamento subjugando o adversário e levando-o a desistência simbolizado por 3 “tapinhas” no oponente ou no solo. No caso de os braços estarem imobilizados a sinalização pode ser feita verbalmente para o árbitro central.

   A finalização pode se dar também no caso do atleta receber um golpe ou uma queda técnica e dentro da carga estipulada, porém, que mesmo assim impeça sua continuidade na luta

2. **Pontuação**

   Os pontos são marcados com golpes executados de forma técnica: chutes na cabeça ou giratório pulando,

golpes desequilibrantes onde o adversário caia de costas no tatame.

3. **Vantagens a cada 3 vantagem gera 1 ponto**

   Chutes limpos encaixados com técnica no giratório tronco do adversário;

   Técnica desequilibrante aplicada de forma que o adversário caia de lado ou que não tenha sido tão técnica, mas que caracterize uma queda e não apenas uma "puxada" para o solo;

4. **Faltas**

   Em caso de a luta permanecer empatada, perde aquele que teve pelo menos uma (1) falta ou o que tiver mais faltas contabilizadas.

Equipamentos

- Jujutsu Gi (kimono) completo, sendo este de cor Branca ou Azul (obrigatório)
- Protetor bucal (opcional)
- Luvas de M.M.A (opcional)
- Caneleiras (opcional

Pontuação do Ne – Waza

Queda 4 pontos

Montada 1 ponto

Pegada de costas 1 ponto

Saída guarda 1 ponto

Caso a luta fique parada o árbitro pode parar e voltar em pé o combate .