

WWW.SJJIF.ORG

SIJJIF



SPORT JIU-JITSU INTERNATIONAL FEDERATION

LIVRO DE REGRAS

PORTUGUÊS

Regras e Regulamentos

SJJIF - Sport Jiu Jitsu International Federation

INDÍCE:

Artigo 01	Definição de Jiu-Jitsu
Artigo 02	Comunidade do Jiu-Jitsu
Artigo 03	Membros da Federação - Afiliados
Artigo 04	Calendário de competição SJJIF
Artigo 05	Competição
Artigo 06	Eventos sancionados
Artigo 07	SJJIF Software e banco de dados
Artigo 08	Controle de doping
Artigo 09	Estrutura de torneios, disposição dos tatames e plano de montagem
Artigo 10	Responsabilidades do Comitê Principal da SJJIF, Colaboradores e Voluntários
Artigo 11	Cerimônia de premiação
Artigo 12	Premiações da competição
Artigo 13	Pontuação por times nas competições
Artigo 14	Pontuação por equipe de país
Artigo 15	Classificação Individual SJJIF
Artigo 16	SJJIF Nacional, Professor e Ranking de Equipes
Artigo 17	Código de Conduta
Artigo 18	Violações e Disciplina
Artigo 19	Regras de Operação do Evento
Artigo 20	Registro e Inscrições
Artigo 21	Qualificações
Artigo 22	Transferências de equipe
Artigo 23	Nacionalidade
Artigo 24	Controle de gênero
Artigo 25	Integridade esportiva
Artigo 26	Combinações
Artigo 27	Chaves
Artigo 28	Divisões de idade
Artigo 29	Sistema de faixas para crianças
Artigo 30	Sistema de faixas para Juvenil e adulto
Artigo 31	Sistema de faixas "Faixa Preta"
Artigo 32	Integridade da Faixa
Artigo 33	Tempo de luta
Artigo 34	Categorias de peso
Artigo 35	Requisitos e conferencia de uniformes
Artigo 36	Relatórios de competição
Artigo 37	Princípios Básicos para Inspeção de Uniformes
Artigo 38	Princípios Básicos para Árbitros
Artigo 39	Classificação do desempenho do Árbitro
Artigo 40	Gestos dos Árbitros
Artigo 41	Conclusão dos resultados
Artigo 42	Sistema de Pontos
Artigo 43	Faltas menores, Amarração e Penalidades
Artigo 44	Técnicas e Finalizações Legais e Ilegais
Artigo 45	Faltas graves, Desqualificação
Artigo 46	Fora da área de luta; "Morte súbita" Tempo extra
Artigo 47	Procedimentos médicos de tempo, limite para o atendimento médico e lesões
Artigo 48	Competidores portadores de necessidades especiais (Limitação visual ou física)
Artigo 49	Formato de 3 Árbitros
Artigo 50	Jiu-Jitsu Adaptado; Eventos para portadores de necessidades especiais
Artigo 51	Protestos

INTRODUÇÃO

O objetivo principal da SPORT JIU-JITSU INTERNATIONAL FEDERATION é unificar e organizar o Jiu-Jitsu esportivo, Jiu-Jitsu brasileiro e as federações nacionais e / ou regionais de Jiu-Jitsu que compartilham a idéia de elevar o Jiu-Jitsu ao esporte olímpico, preservando a história, a cultura, a filosofia e as peculiaridades únicas do esporte.

A SJJIF acredita que em conjunto com suas Federações Nacionais e membros continuará a desenvolver a crescente rede de indivíduos com ideias semelhantes que prevêm maiores oportunidades para os atletas de Jiu Jitsu brasileiro.

Portanto, a Sport Jiu-Jitsu International Federation pretende organizar o esporte e suas federações, estabelecendo um conjunto comum de regras que permitirão que o esporte atenda todos os requisitos para se tornar Olímpico. A SJJIF também se empenha para realizar torneios que são agradáveis, justos e gratificantes para todos os competidores independentemente da afiliação, raça, gênero ou nacionalidade.

Cada federação sob a SJJIF é responsável pela realização de competições que classificam os atletas para representarem seus respectivos territórios. A SJJIF organizará o Campeonato Mundial de Jiu-Jitsu SJJIF anual nas modalidades com quimono e sem quimono conjuntamente com federações representativas. Os atletas classificados nas competições locais representarão seus países no Campeonato Mundial de Jiu-Jitsu SJJIF.

A SJJIF fornecerá apoio organizacional e promocional a todas as federações associadas e eventos devidamente sancionados.

A SJJIF fornecerá apoio organizacional e promocional a todos os eventos promovidos pelas federações sancionadas.

A SJJIF também pretende adotar, implementar e promulgar a cartilha de Anti-doping da *World Anti-Doping Agency*. (Agência mundial de controle Anti-Doping).

O objetivo deste documento é descrever as regras e criar diretrizes equitativas para dirigentes, treinadores, atletas e espectadores para apoiar a evolução e coesão do Jiu-Jitsu brasileiro.



Histórico do Jiu Jitsu Esportivo

Jiu Jitsu é um método de autodefesa multifacetado e um esporte dinâmico composto por técnicas que buscam um posicionamento superior a fim de submeter o oponente (finalizar), forçando-o à desistência por aplicação de chaves em articulações ou estrangulamentos. As técnicas enfatizam estabelecer posicionamento superior de controle ou finalização. (submissão). Nas competições esportivas o vencedor é estabelecido por pontos obtidos por posições de controle ou por finalização.

O Jiu-Jitsu de hoje é composto de muitos elementos que incluem muitas formas antigas de combate e que chegaram ao Brasil no início dos anos 1900 através da imigração japonesa para o país. A cultura brasileira de forma única abraçou as artes da luta em suas diversas formas. Sua evolução é produto da contribuição de muitas famílias brasileiras que se dedicaram ao esporte, integrando valores familiares, estilo de vida saudável e determinação para provar a superioridade do Jiu-Jitsu como arte marcial.

A Federação Jiu-Jitsu de Guanabara foi fundada em 25 de abril de 1967, no Rio de Janeiro, Brasil. A federação foi criada sob a Confederação Nacional de Desportos composta por cinco escolas fundadoras, lideradas por: Hélio Gracie, Álvaro Barreto, João Alberto Barreto, Hércio Leal Binda e Oswaldo Baptista Fadda. A fundação da Federação de Jiu-Jitsu da Guanabara, Presidida por Hélio Gracie foi o primeiro passo para fazer Jiu Jitsu um esporte e não apenas uma forma de autodefesa ou arte de luta de rua. O Jiu-Jitsu começou ter estrutura e organização, evidente na implementação de um sistema de faixas, divisão de idade, tempo de competição, pontos, e técnicas legais.

Em junho de 1973, o Jiu-Jitsu foi legalmente reconhecido como esporte no Brasil e em Dezembro de 1973, a Federação de Jiu-Jitsu da Guanabara organizou seu primeiro campeonato, o "1º Torneio Oficial de Jiu-Jitsu do Brasil", realizado no Rio de Janeiro, na Associação Atlética do Banco do Brasil. Marcando o início de uma nova era para o Jiu-Jitsu.

Após a implementação do Jiu-Jitsu como esporte e seu crescimento em todo o Brasil foi rápido, em 1980 o Jiu-Jitsu começou a se expandir e desenvolver-se internacionalmente. Como todos os fundadores, professores, representantes e praticantes do esporte eram brasileiros na época, o nome Jiu-Jitsu brasileiro ou *Brazilian Jiu-Jitsu* foi adotado.

Em 2010 o Jiu-Jitsu ou Jiu-Jitsu brasileiro já era um esporte praticado e reconhecido mundialmente, mas faltava uma federação que atendesse os requisitos do Comitê Olímpico internacional ou um federação que fosse reconhecida como Órgão internacional de organização do esporte. Com isso em mente e como principal fator motivacional, um grupo de professores de Jiu-Jitsu e organizadores de competições achavam que era hora de investir e dedicar-se à unificação em prol do crescimento do esporte de sua comunidade, fundando assim o Sport Jiu-Jitsu International Federation.



Histórico da SPORT JIU-JITSU INTERNATIONAL FEDERATION

Com a liderança do professor João Silva, em junho de 2012, a SPORT JIU-JITSU INTERNATIONAL FEDERATION (SJJIF) foi fundada pelos professores João Silva, Patricia Silva, Samuel Aschidamini, Edison Kagohara e Cleiber Maia com o objetivo principal de unificar e organizar o Jiu-Jitsu Desportivo existente, Jiu-Jitsu brasileiro e Federações nacionais e/ou territoriais de Jiu-Jitsu que compartilhavam a visão de alcançar a grandeza olímpica, preservando a história, cultura, filosofia e linhagem do esporte.

Esse grupo de professores identificaram a importância de organizar e estruturar o esporte Jiu-Jitsu e sabiam que esta seria uma jornada que exigiria tempo, dedicação e colaboração de todos no esporte. Concluiu-se que com a evolução do esporte e crescente popularidade em todo o mundo, era necessário um corpo organizador unificado, para provar que o Jiu-Jitsu era um esporte autônomo que poderia ganhar reconhecimento e admissão no programa olímpico, como um evento de competição nos Jogos Olímpicos, Jogos Paralímpicos e em todos os outros eventos do ciclo olímpico.

A SJJIF realizou seu primeiro evento internacional nos dias 14 e 15 de Dezembro de 2013, no ginásio Pirâmide em Long Beach, Califórnia, EUA. O Campeonato Mundial - SJJIF. A SJJIF cresceu tremendamente desde a sua fundação e já teve eventos e federações aprovados na América do Norte, América do Sul, Ásia, Europa, África e Oceania.

Estabelecendo um conjunto de regras único (igual em todas as instituições), a SJJIF continua a desenvolver ou unificar as federações existentes, criando uma crescente rede de membros com idéias que almejam maiores oportunidades para os atletas de Jiu-Jitsu brasileiro. Juntos, o esporte continuará a ser organizado sob um conjunto de regras padrão para todas as instituições sob a direção da SJJIF. Oferecendo cursos de regras para educar os praticantes do esporte, hospedando competições de alta qualidade e justas para todos os competidores nas modalidades com quimono e sem quimono que classificam atletas internacionalmente e em seus respectivos territórios. (Cidade, Estado, Região e País).

A SJJIF desenvolveu o esporte oferecendo a oportunidade às Federações Nacionais fazerem parte de um verdadeiro órgão internacional de organização do Jiu-Jitsu brasileiro, onde sua voz e voto direcionam o futuro do SJJIF e do esporte. Para a comunidade esportiva, a SJJIF desenvolveu ou ajudou no desenvolvimento de vários programas e eventos que promovem a importância do desenvolvimento dos jovens, concorrência, respeito, inclusão, igualdade, cooperação, paz e amizade, ao mesmo tempo em que se esforça em realizar torneios que são agradáveis, justos e gratificantes para todos os participantes. (competidores e espectadores).



Artigo 1 Definição do Jiu-Jitsu brasileiro

1.1 O Jiu-Jitsu brasileiro é uma arte marcial que prioriza a técnica sobre a força no sentido de colocar o oponente em uma posição de controle ou submissão. Ela é dividida em modalidades: Com quimono e sem quimono. (Gi e NO Gi) . O objetivo da luta é ganhar. Durante as competições, dois oponentes de mesma faixa etária, divisão de peso e faixa lutam um contra o outro sob as regras da SJJIF. O vencedor é estabelecido através da obtenção de pontos, conquistados por posições superiores estabelecidas ou forçando-os a desistência.

Artigo 2 Comunidade Jiu-Jitsu

2.1 As federações se relacionam diretamente com a comunidade local, desenvolvendo eventos em que todos praticantes de Jiu-Jitsu são bem vindos para aprenderem e compartilharem técnicas entre eles, num ambiente neutro e não competitivo que promova a educação no esporte, além de incentivar amizades, proporcionar um ambiente onde os atletas, professores e federação se juntam pelo Jiu-Jitsu, independentemente de equipe ou associações.

Artigo 3 Membros da Federação - Afiliados

3.1 O comitê olímpico internacional exige prova dos participantes no esporte e é através da afiliação à SJJIF que a federação obtém registros precisos de seus participantes.

3.2 Todas as Federações coordenadas pela SJJIF usarão a carteirinha(cartão de afiliação) da SJJIF fornecida pela SJJIF.

3.3 Através da afiliação à SJJIF a federação é capaz de manter um registro preciso de cada afiliação, linhagem dos membros, promoção de faixa, participação no cursos, histórico das competições e classificação (Ranking) no órgão internacional de organização do esporte.

3.4 A SJJIF reserva-se o direito de contactar o instrutor de um requerente, bem como outros recursos para assegurar-se a precisão e veracidade nos registros das graduações de faixa dos membros da SJJIF. As informações dos membros afiliados estão disponível no site da SJJIF. www.sjjif.org.

3.5 A afiliação à SJJIF dá direito ao membro afiliado um cartão de identificação da SJJIF que reconhece sua graduação de faixa no Jiu-Jitsu e cidadania. Este cartão também contém os seguintes benefícios aos filiados:

- a)** O membro terá um cartão de identidade SJJIF e um número de membro;
- b)** Será listado como um membro atual no site da SJJIF;
- c)** O membro será parte de um sistema de classificação mundial;
- d)** O membro terá acesso à lista de resultados e registros;
- e)** O membro fará parte de um programa de desconto para as inscrições em competições ;
- f)** O membro terá admissão gratuita como espectador em qualquer competição da SJJIF.

Artigo 4 Calendário da competição SJJIF

4.1 O atual calendário da competição SJJIF pode ser encontrado no site da SJJIF (www.sjjif.org).

4.2 O calendário de competição SJJIF e ano do Ranking começa após o Campeonato Mundial SJJIF e termina no próximo Campeonato Mundial SJJIF.

Artigo 5 Competição

5.1 A competição é uma ótima oportunidade para os participantes aprenderem a enfrentar desafios, construindo o caráter e resiliência através dos desafios da competição.

5.2 Todas as competições da SJJIF devem usar o software da SJJIF e respeitar os Estatutos e livro de regras da SJJIF.

5.3 Todas as competições SJJIF devem tocar seu respectivo hino nacional seguido pelo hino nacional brasileiro durante a cerimônia de abertura.

5.4 Todas as federações sob a sanção da SJJIF devem garantir que as regras SJJIF e os regulamentos são mantidos para promover competições de qualidade, onde são valorizados a higiene, o jogo justo (fair play) e o respeito mútuo.

5.5 Todos os resultados das competições sob sanção da SJJIF contabilizam pontos para o sistema de ranqueamento mundial.

Artigo 6 Eventos sancionados

6.1 Com a intenção de criar uma organização unificada, equilibrada e justa de eventos, o SJJIF irá ajudar a estabelecer um calendário unificado e um conjunto de regras que irão ajudar a garantir o sucesso de cada evento. Todos os eventos sancionados pela SJJIF serão publicados no calendário SJJIF e disponibilizado para todos evitando a reserva dupla. Segue abaixo os procedimentos necessários:

- a)** Todas as federações SJJIF e/ou organizações serão obrigadas a enviar um pedido de evento com no mínimo de 60 dias de antecedência da data do evento para aprovação.
- b)** Nenhum evento sancionado deve ser realizado a menos que um pedido de evento tenha sido submetido e aprovado pela SJJIF.
- c)** Todos os eventos sancionados devem ser realizados em um locais apropriados para competições. (sendo proibido a realização de eventos em academias de Jiu-Jitsu ou similares).
- d)** Um evento sancionado não pode ser transferido para outra organização, a menos que seja justificado e aprovado pela SJJIF.
- e)** O Patrocínio do Evento deve ser aprovado pela SJJIF.
- f)** Nenhuma sanção será emitida para qualquer evento onde a palavra "Mundo", "Olímpico" ou qualquer derivado é usado em qualquer propaganda ou aviso em conexão com o evento.
- g)** Todos os eventos serão registrados no calendário SJJIF e haverá o seguinte regulamentos de proximidade:
 - I.** Deve haver um período de intervalo de 3 semanas entre um evento e outro em relação ao uso do local de um torneio evento anterior.
 - II.** Não serão permitidos dois eventos na mesma cidade na mesma data.
 - III.** Os eventos sancionados podem ser hospedados no mesmo dia com uma distância mínima de 200 milhas. (aproximadamente 320 km).

6.2 OS eventos sancionados pela SJJIF devem seguir os padrões de qualidade da SJJIF nos eventos para o seguintes:

- a)** Áreas de luta (tatame)
- b)** Regras e regulamentos
- c)** Banners
- d)** Material de Marketing
- e)** Colabores treinados
- f)** Árbitros certificados pela SJJIF
- g)** Local
- h)** Camisetas
- i)** Podio
- j)** Medalhas
- k)** Troféus

6.3 As competições sancionadas pela SJJIF devem cumprir com os regulamentos de saúde e segurança exigidos pela região que representam.

6.4 Os organizadores das competições sancionadas da SJJIF devem custear todas as despesas para que um representante da SJJIF esteja presente no dia do evento para auxiliar e / ou inspecionar a implementação das regras e regulamentos da SJJIF .

6.5 Os organizadores das competições sancionadas pela SJJIF devem encorajar praticantes, atletas, academias e equipes a registrar-se na SJJIF para fazer parte do sistema de ranqueamento da SJJIF.

6.6 Os organizadores das competições sancionadas da SJJIF devem ter como objetivo adotar e implementar a cartilha da *Anti-Doping Agency*.

Artigo 7 SJJIF Software e banco de dados

7.1 A SJJIF desenvolveu um software projetado para fornecer à federação e seus membros uma organização esportiva de elite. O software criará uma base de dados internacional que mantém registros precisos de seus membros, número de países envolvidos no esporte, nacionalidade dos membros, linhagem dos membros, histórico de graduação, classificação no ranking, registro de competições, etc.

7.2 Todas as federações e eventos sancionados pelo SJJIF usarão o software SJJIF para garantir uma coleta precisa de dados e acesso a informações do banco de dados.

7.3 O software SJJIF permite que membros tenham maior acesso à organização, eventos e rankings.

Artigo 8 Controle de Doping

8.1 A (SJJIF) compromete-se com conceito de *fair play* (jogo justo, jogo limpo) como valor fundamental e integral para o esporte. O esporte sem doping é um componente chave do *fair play* que demonstra respeito, integridade e honestidade ao esporte, a si mesmo e a outros competidores.

8.2 A SJJIF ainda não é signatário do Código da WADA (*World Anti-Doping Agency*) , mas, ao reconhecer a importância do *fair play* e do esporte sem doping, a SJJIF apoia plenamente a missão da WADA para liderar um movimento colaborativo mundial em prol de um esporte livre de doping.

8.3 A SJJIF está desenvolvendo uma Política antidoping que adere à política da *World Anti-Doping Agency* , incluindo a organização de um procedimento de controle de doping e o cumprimento da Lista de Proibições da *World Anti-Doping Agency*.

8.4 A SJJIF visa implementar os procedimentos de controle de doping da Política Antidopagem SJJIF e impor restrições e/ou sanções resultantes de um atleta que tenha sido testado e que tenha sido submetido ao processo de teste. O procedimento de investigação deve fornecer aos atletas um processo completo e confidencial enquanto o caso estiver pendente. Para as atualizações mais recentes sobre a Política antidopagem da SJJIF, visite www.sjjif.org

Artigo 9 Plano e disposição do piso de competição (layout)

9.1 O plano e disposição do piso de competição (*layout*) para uma competição deve ser composto de uma ou mais áreas de luta, mesa de pontos (placar), área de aquecimento, área de inspeção de uniforme de competição, área de pesagem, área médica, mesa central, área de premiação e um locutor que dirige o evento que também deve ser uma autoridade competente e reconhecida.

9.2 As lutas devem ser realizadas nas áreas de lutas, cercados por todos os assistentes de apoio, árbitros, mesários, inspetores, médicos, colaboradores da segurança e um diretor de arbitragem nomeado pelos coordenadores que têm o poder de disciplinar qualquer conduta antiética de treinadores, professores, árbitros, atletas ou outros colaboradores que possam interferir no progresso do evento. As diretrizes para a área de luta (tatame) são as seguintes:

a) As áreas de luta são compostas por uma área de combate e uma área de segurança periférica de cor distintas (cores diferentes). Cada área de luta deve ser composta por um mínimo de 49 metros quadrados com 25 metros quadrados, compreendendo a área de combate e 24 metros quadrados, compreendendo a área de segurança em torno da área de combate.

b) Cada área de luta deve ser numerada para que os competidores possam ser direcionados a ela pelo seu número respectivo. As áreas de lutas são numeradas da esquerda para a direita em relação ao lado onde está localizada a mesa principal.



9.3 Cada área de luta terá um placar que irá coordenar e direcionar a luta e registrar a pontuação de cada competidor. As diretrizes para operação e disposição do placar são:

a) As cadeiras para os árbitros são posicionadas paralelamente à mesa de pontuação.

b) Mesa e cadeiras devem ser estrategicamente posicionadas ao lado da área de competição para a melhor avaliação de cada combate.

c) Para cada área de luta haverá dois placares, indicando a pontuação horizontalmente ou um monitor único, que terá pontuações coloridas para diferenciar os atletas.

d) Os placares ou o monitor estarão situados na mesa de cada área de luta para facilmente ser visto pelo árbitro, oficiais e espectadores.

e) Cronômetros ou um sistema digital similar serão utilizados para acompanhar a duração das lutas inclusive o tempo extra para desempate.



9.4 A área de aquecimento é uma área de tatames adjacente à área de competição, exclusivamente para o uso de atletas. As diretrizes para a área de aquecimento são:

a) O comitê organizador do campeonato deve convocar os atletas de cada divisão para a área de aquecimento, conforme pré-determinado pelo cronograma do evento.

b) É neste local e apenas neste local que os Coordenadores de áreas direcionarão atletas para as áreas designadas de luta.

9.5 Na área de inspeção de uniformes e de pesagem os atletas serão pesados e os uniformes submetidos a uma inspeção para tamanho, colocação de patches, higiene, faixa e condição geral. A área de pesagem deve incluir pelo menos uma balança para determinar o peso do atleta. Para informações adicionais, consulte o artigo 34 - 37.

a) Cabe ao comitê organizador do evento fornecer ou não uma balança aos atletas para verificação de peso antes da pesagem oficial.

9.6 A mesa principal deve ser colocada em uma localização central em relação a todas as áreas de luta para distribuir as chaves para os Coordenadores de área e processar os resultados para premiação.

9.7 O pódio é onde os 3 melhores concorrentes e equipes recebem suas medalhas e troféus. As diretrizes para o pódio são:

a) O pódio deve ter três níveis: o nível mais alto para os atletas do primeiro lugar; o segundo maior (à direita do primeiro lugar) para os atletas do segundo lugar; e o menor (à esquerda do primeiro lugar) para os atletas do terceiro lugar.

b) O pódio deve ter um banner de fundo exibindo o nome do torneio e os patrocinadores.



9.8 A área médica deve ser localizada perto de todas as áreas de luta, com visibilidade fácil, para que o atendimento médico seja imediato quando necessário.

Artigo 10 Responsabilidades do Comitê Principal da SJJIF, Colaboradores (STAFF) e Voluntários

10.1 Todos os membros do Comitê Principal, colaboradores e voluntários da SJJIF são reflexo direto do SJJIF e devem ser treinados e/ou aprovados pela SJJIF, bem como seguir o Código de Conduta identificado no Artigo 17.

10.2 Todos os membros devem se conduzir de forma respeitosa com um comportamento profissional que reflete o orgulho em participar de um evento bem-sucedido e eficiente. Qualquer pessoa que não seguir ou manter a postura adequada em relação a imagem da SJJIF está sujeita a suspensão ou revogação da afiliação, certificado e/ou aprovação. As responsabilidades gerais são:

a) Reportar-se à organização do evento pelo menos meia hora (30 minutos) antes do início do evento;

b) Estar adequadamente uniformizado;

c) Deve ser focado e empenhado no gerenciamento de tarefas de forma eficiente e preciso.

d) Manter atitude e postura profissional.

e) É proibido instruir atletas dentro da área de competição. A orientação pode ser feita por um membro da comissão desde que fora da área de competição. (atrás da alambrado que divide a área de luta da área dos espectadores).

10.3 Anfitrião do torneio: o anfitrião do torneio supervisiona o planejamento geral do evento e toma decisões finais sobre quaisquer questões relativas à organização e progresso do evento. Esta pessoa tem autoridade de supervisão em todas as fases da operação do torneio local, participa das reuniões necessárias, aconselha, dirige e faz as atribuições quando julgar necessário. Assegura que o evento é realizado em local adequado e possui todo equipamento e tecnologia necessária. Fiscaliza também se todos os seguros estejam vigentes na data do evento. O anfitrião trabalha de forma direta para garantir que o evento cumpra o cronograma e seja executado de forma eficiente. A principal responsabilidade do Anfitrião do Torneio é estar em contato direto com a SJJIF sobre todos os assuntos para que o evento seja bem sucedido e mantenha os padrões da SJJIF.

10.4 Diretor de Promoção : O Diretor de Promoção é responsável pela promoção do evento em academias, equipes e organizações locais. A promoção do evento abrange o uso das mídias sociais, mídia local (jornais, revistas e rádio), correspondências, cartazes, folhetos, boletins informativos e convites. Informações sobre datas, inscrições e custos devem ser visíveis ou acessíveis. O Diretor de Promoção também deve se esforçar para obter cobertura publicitária do evento e é responsável por ter um fotógrafo oficial do evento presente no(s) dia(s) do torneio.

10.5 Funcionários de pesagem: Os funcionários de pesagem são responsáveis pela pesagem dos competidores, verificam se os competidores estão no peso adequado a divisão que foram inscritos, tanto para um evento de quimono (GI) quanto para competições sem quimono (NO GI). Se o atleta não ultrapassar o limite de peso ele é automaticamente desqualificado. Os oficiais de pesagem têm a autonomia para determinar a desqualificação dos competidores.

10.6 Coordenador da Mesa Principal : O Coordenador da Mesa Principal supervisiona todo o trabalho realizado pelos principais assistentes de mesa, coordenadores de áreas de lutas e mesários para garantir uma progressão adequada. Se o torneio não estiver usando um sistema eletrônico, o mesmo é responsável por manter a distribuição de chaves para os coordenadores de área de luta.

10.7 Assistentes da mesa principal : os assistentes de mesa principal são responsáveis por revisar e atualizar os resultados das chaves entregues pelos coordenadores de área de luta. Todos os sistemas devem estar funcionando corretamente, incluindo computador e impressora e as chaves devem ser arquivadas em caso de discrepância.

10.8 Bracket Coordinator/Matchmaker: (COORDENADOR TÉCNICO) elaboram as chaves antes do evento de forma imparcial e justa . Seguindo os procedimentos de chaves identificados no Artigo 27.1-27.18 do livro de regras da SJJIF e supervisionam de que sejam executadas com precisão. Se houver alguma mudança nas chaves o Bracket Coordinator/Matchmaker (COORDENADOR TÉCNICO) Correspondente deve contactar o competidor e os treinadores. (se o competidor for menor os pais e professores devem ser contactados).

10.9 Mesário / Mesa oficial: o Mesário deve estar completamente focado durante as lutas para que o registro dos pontos e penalidades (pontos negativos) sinalizados pelo árbitro seja feito com precisão, certificar se os pontos estão sendo exibidos no placar, controlar o tempo de combate e anunciar o final da partida usando um apito.

10.10 Inspetores de Uniformes: Inspetores de Uniformes são responsáveis pela checagem dos uniformes dos competidores para certificação se estão atendendo as exigências da SJJIF. Para isso será utilizado o instrumento de medição oficial da SJJIF tanto na modalidade de quimono como sem quimono, as especificações estão dispostas no livro de regras da SJJIF no artigo Artigo 35.1-35.13.

10.11 Segurança do Torneio: Seguranças do Torneio auxiliam na manutenção da ordem no evento garantindo a segurança dos espectadores e competidores. Seguranças do Torneio são responsáveis pela constante observação e desobstrução dos acessos para garantindo que os principais pontos de entrada e saída do evento não estejam bloqueados e que outros pontos de entrada e saída restritas estão sendo usadas apenas pelos colaboradores do evento.

10.12 Controle de Entrada de Público e Atletas / Check in : deve haver no mínimo duas pessoas situadas na entrada do evento. As responsabilidades são cumprimentar público, comunicar e coletar a tarifa referente a entrada dos espectadores e carimbar a mão das pessoas que pagaram como espectadores. Devem executar o check in dos competidores, instruí-los sobre a áreas de pesagem, concentração e aquecimento. Devem abordar quaisquer questões que possam ser tratadas pelos recepcionistas. Esses indivíduos devem garantir que o caixa seja fechado e o dinheiro contabilizado no final de cada dia de evento.

10.13 Coordenador de área de luta: O Coordenador de área de luta recebem as chaves, convocam os competidores para a área de aquecimento, checam a afiliação e identidade da SJJIF e encaminham os competidores para checagem de uniforme, realizam a pesagem antes da primeira luta e então direcionam os competidores direto para a área correspondente de luta. Executam a chave com precisão e registram os resultados na chave. Após execução de toda a chave o Coordenador de área retorna a chave para a mesa principal.

10.14 Runner * : Os corredores são responsáveis por apoiar o Coordenadores de área de luta com seus deveres. (assistentes de área). O Coordenador de área, o Runner ou os Inspetores de Pesagem chamam os competidores antes de suas lutas até três vezes na área de aquecimento/bullpen, se o competidor não comparecer nesse ponto, eles serão chamados pelo sistema de alto falantes e os atletas devem se apresentar dentro 5 minutos para aos Coordenador de área, ao Runner ou aos Inspetores de Pesagem, se os competidores não se apresentarem no prazo de 5 minutos estarão sujeitos a desqualificação.

10.15 Equipe de Premiação : Equipe de Premiação é responsável pela exibição das medalhas e troféus, entregar as medalhas de forma eficiente e de acordo com a colocação dos atletas, incluindo anunciar, convocar e posicionar os premiados no pódio que é composto por três degraus visivelmente identificados, 1^a, 2^a ou 3.

10.16 Locutor do evento: O locutor é responsável por: realizar o discurso de boas-vindas e introdução, auxiliar nas chamadas das categorias para pesagem ou checagem, fazer anúncios ao longo do dia sobre lutas, vencedores, eventos futuros, patrocinadores, divulgar as páginas de Facebook, twitter e informações gerais da SJJIF.

10.17 Mídia / Fotógrafo: A mídia / Fotógrafo (s) são responsáveis pela cobertura do evento e são obrigados a disponibilizar toda a mídia à SJJIF. Os profissionais que pretendem ter uma credencial de imprensa da SJJIF devem representar uma empresa de mídia social, revista ou jornal local e devem adquirir a aprovação da SJJIF três (3) semanas antes do evento para poderem ter acesso dentro da área de competição. Mídia / Fotógrafos não devem interferir com os procedimentos do torneio, lutas ou distrair os competidores durante a competição.

10.18 Equipe Médica: a equipe médica devem ser adequadamente certificada para lidar com lesões que podem ocorrer aos atletas durante a competição. Os representantes médicos devem seguir o protocolo adequado na limpeza e dos fluidos corporais.

10.19 Diretor de Arbitragem : O Diretor de Arbitragem tem autoridade e responsabilidade de supervisionar e garantir o treinamento adequado aos árbitros, incluindo conhecimento e compreensão das regras e políticas da SJJIF. Devem selecionar árbitros certificados pela SJJIF para eventos e durante o evento é responsável por supervisionar as decisões dos árbitros, qualidade e manter a arbitragem adequada. O Diretor de Arbitragem é responsável por realizar uma reunião pré e pós-evento com árbitros para revisão dos papéis do árbitro na competição e discutir quaisquer preocupações ocorridas durante o evento específico. O Diretor de Arbitragem orienta e emite uma avaliação técnica dos árbitros no final de cada competição. Em alguns casos, mediante solicitação, o Diretor de Arbitragem analisará os detalhes ou filmagens de uma luta específica e poderá reverter a decisão do árbitro central como identificado no Artigo 51.1-51.2 do livro de regras da SJJIF.

10.20 Árbitro: o árbitro tem um dos papéis mais importantes em uma competição, o é responsável por avaliar cada luta de forma justa com base nas regras de competição da SJJIF e declarar o vencedor apropriadamente. Somente um Diretor de Arbitragem pode reverter uma decisão do árbitro depois de revisar detalhes ou imagens de uma luta específica. Para mais detalhes sobre os princípios e procedimentos do árbitro, consulte o Artigo 38.1-38.11

Artigo 11 Cerimônia de premiação

11.1 Os atletas devem participar da cerimônia de premiação usando seu uniforme aprovado pela SJJIF.

11.2 Todo atleta que ganha medalha deve estar presente na cerimônia e de premiação e receber a medalha pessoalmente. Um atleta que está ausente da cerimônia de premiação sem uma boa causa perderá sua medalha. Um atleta que se recusar a participar da cerimônia de premiação por motivo anti desportista será imediatamente desqualificado da divisão de peso, conseqüentemente não computará pontos para sua equipe e não poderá competir na divisão de peso aberto (absoluto).

11.3 É estritamente proibido no pódio qualquer manifestação desrespeitosa ou provocativa com conotação religiosa, política, pessoal ou comercial na área do pódio. É proibido que os atletas usem máscaras ou qualquer cobertura na cabeça, a menos que seja considerado necessário.

11.4 Os atletas devem estar atentos durante a execução do hino nacional referente ao atleta que conquistou o primeiro lugar.

Artigo 12 Prêmios e Reconhecimentos de Torneios

12.1 Os torneios aprovados pela SJJIF devem conceder medalhas aos 3 principais competidores adultos de cada faixa, faixa etária e divisão de peso.

12.2 Os torneios sancionados pela SJJIF devem conceder medalhas as 3 principais crianças competidores de cada faixa, faixa etária e divisão de peso.

12.3 A posição oficial de cada divisão é a seguinte:

1º lugar (medalhista de ouro): vencedor da luta final;

2º lugar (medalhista de prata): perdedor da luta final;

3º lugar (medalhista de bronze): vencedor da final da repescagem.

12.4 Os torneios aprovados pela SJJIF podem conceder uma medalha de participação às crianças competidoras que não se classifiquem nas três primeiras colocações.

12.5 Os torneios sancionados pela SJJIF devem atribuir troféus da equipe aos 3 melhores equipes na divisão adulta e as 3 melhores equipes na divisão de crianças.

12.6 A SJJIF premiará as 3 melhores equipes no Campeonato Mundial de Jiu-Jitsu SJJIF que marca o fim do ano da competição SJJIF nas divisões Crianças e Adultos nas modalidades kimono e sem kimono, com troféus à Equipe do Ano. As 3 melhores equipes serão baseadas nos pontos acumulados em todos os eventos sancionados pela SJJIF durante o respectivo ano competitivo. Para obter detalhes sobre o sistema de pontos de ranking da equipe, consulte o Artigo 16.

Artigo 13 Pontuação por equipes

13.1 As diretrizes de afiliação da Academia / Equipe são as seguintes:

a) Os competidores são obrigados a identificar sua equipe no momento da inscrição para que a organização do torneio possa registrar com precisão os pontos da equipe.

b) Cada equipe será identificada pela relação de atletas que a reconheceu como sua Academia / Equipe.

c) Todos os atletas que se inscreverem em determinada Academia / Equipe serão reconhecidos como membros dessa equipe para essa competição e contribuirão para os pontos dessa equipe.

d) Nenhum atleta ou treinador pode mudar a equipe na qual foram inscritos após a data de checagem.

13.2 Os pontos por equipe são baseados na acumulação de todas as medalhas de ouro, prata e bronze obtidas por todos os competidores que representam essa equipe nesse torneio específico. Os pontos acumulados para as medalhas obtidas serão baseados na estrutura do ponto nesta seção. Para cada equipe, as pontuações serão separadas da seguinte maneira:

a) Ponto por equipe de crianças - para todas as divisões de Kids 1 (4-5 anos) a Kids 6 (14-15 anos).

b) Pontos por Equipe para Adultos - para as divisões Juvenil 16-17, Adultos 18, Masters 30 até Masters 61.

c) Torneios com menos de mil concorrentes - Academia / Equipe acumularão 7 pontos por medalha de ouro, 3 pontos por medalha de Prata e 1 ponto por medalha de Bronze para cada competidor colocado.

d) Torneios com mais de mil concorrentes - A Academia / Equipe acumulará 14 pontos por medalha Ouro, 6 pontos por medalha Prata e 2 pontos por medalha de Bronze para cada competidor colocado.

e) O Campeonato Mundial de Jiu-Jitsu da SJJIF - Academia / Equipe irá acumular 21 pontos por o Ouro, 9 pontos por a Prata e 3 pontos por Bronze para cada competidor colocado.

f) Divisões em que apenas um atleta está inscrito não somarão pontos para as equipes.

g) Se houver um empate nos pontos por equipe na competição, o vencedor será decidido pelo maior número de medalhas de Ouro recebidas. Se ainda houver empate, o vencedor será decidido pelo maior número de medalhas de prata recebidas. Se ainda houver empate, o vencedor será decidido pelo maior número de medalhas de bronze recebidas.

h) Se ainda houver empate após os procedimentos identificados no Artigo 13.2.g, o vencedor será decidido pela contagem das medalhas conquistadas na faixa mais alta.

Artigo 14 Pontos por equipe de país

14.1 Os competidores são obrigados a identificar sua nacionalidade / país de origem na inscrição para que a organização do torneio possa registrar os pontos por equipe de país. A equipe de cada país será identificada pela relação de atletas que o reconheceu como seu país de origem no ato da inscrição. Todos os competidores que identifiquem a mesma nacionalidade / país de origem acumularão pontos para esse país em particular. Os pontos acumulados para as medalhas obtidas serão baseados na estrutura do ponto nesta seção. Para cada equipe, as pontuações separadas serão acompanhadas da seguinte maneira:

a) Pontos por equipe Infantil - para todas as divisões de Kids 1 até Kids 6.

b) Pontos de equipe para adultos - para as divisões Juvenil 16-17, Adultos 18 e Master 30 até Master 61.

c) Os atletas que colocam uma divisão em um torneio acumularão pontos para a equipe do país com base na contagem de maior número de medalhas ouro, depois medalhas de Prata, e depois medalhas de Bronze por cada competidor colocado.

d) Nenhum atleta ou treinador pode mudar a equipe de país em que estão registrados depois da data da checagem.

Artigo 15 Classificação Individual SJJIF

15.1 O ranking da SJJIF é como a organização classifica os melhores competidores do esporte.

15.2 O SJJIF World Jiu-Jitsu Championship é a competição final para os rankings da SJJIF.

15.3 O ranking dos competidores individuais é baseado e dividido pela graduação, faixa etária e divisão de peso. As diretrizes para classificação individual são as seguintes:

a) Os pontos de classificação não serão transferidos de uma faixa para outra.

b) Os pontos de classificação não serão transferidos de uma divisão de idade para outra.

c) Os pontos de classificação não são acumulativos nas modalidades quimono e sem quimono.

15.4 Ranking Individual A classificação individual é baseada no sistema de pontos a seguir e será calculada da seguinte forma:

Torneios com menos de mil (1000) competidores		
7 pontos para o 1º lugar	3 pontos para o 1º lugar	1 pontos para o 1º lugar
Torneios com mais de mil (1000) competidores		
14 pontos para o 1º lugar	6 pontos para o 1º lugar	2 pontos para o 1º lugar
O SJJIF Words Tournament triplica os pontos premiados		
21 pontos para o 1º lugar	9 pontos para o 1º lugar	3 pontos para o 1º lugar
a. 1º lugar com 1 luta 1º lugar x 1.0 b. 1º lugar com 2 lutas 1º lugar x 1.1 c. 1º lugar com 3 lutas 1º lugar x 1.2 d. 1º lugar com 4 lutas 1º lugar x 1.4 e. 1º lugar com 5 lutas 1º lugar x 1.5 f. 1º lugar com 6 lutas 1º lugar x 1.6 g. 1º lugar com 7 lutas 1º lugar x 1.7	a. 2º lugar com 1 luta 2º lugar x 1.0 b. 2º lugar com 2 lutas 2º lugar x 1.1 c. 2º lugar com 3 lutas 2º lugar x 1.2 d. 2º lugar com 4 lutas 2º lugar x 1.4 e. 2º lugar com 5 lutas 2º lugar x 1.5 f. 2º lugar com 6 lutas 2º lugar x 1.6 g. 2º lugar com 7 lutas 2º lugar x 1.7	a. 3º lugar com 1 luta 3º lugar x 1.0 b. 3º lugar com 2 lutas 3º lugar x 1.1 c. 3º lugar com 3 lutas 3º lugar x 1.2 d. 3º lugar com 4 lutas 3º lugar x 1.4 e. 3º lugar com 5 lutas 3º lugar x 1.5 f. 3º lugar com 6 lutas 3º lugar x 1.6 g. 3º lugar com 7 lutas 3º lugar x 1.7
Chaves de um homem: O o 1º lugar receberá um total de 3 pontos para classificação individual.		
Quando um competidor for pódio em sua divisão de peso e absoluto, apenas na divisão com a maior quantidade contará para a classificação do ranking e não a soma das duas categorias.		

Artigo 16 SJJIF Ranking Nacional, de Professores e por equipe Equipe:

16.1 O Ranking da SJJIF é como a organização classifica os países, os professores e a equipes do esporte e devem seguir as seguintes diretrizes:

a) Os competidores são obrigados a identificar sua nação, sua equipe e seu professor no momento da inscrição para que a organização da competição possa manter registros precisos.

b) Todos os atletas que se inscrevam dando o mesmo nome para país, equipe e professor contribuirão para os respectivos no ranking da SJJIF.

c) Nenhum atleta ou treinador pode mudar a nação, a equipe ou o professor em que estão inscritos após a data de checagem.

16.2 O Campeonato Mundial de Jiu-Jitsu da SJJIF é a competição final para o somatório de pontos dos rankings da SJJIF.

16.3 Ranking nacional baseia-se no acúmulo de todas as medalhas de ouro, prata e bronze obtidas por todos os competidores que representam esse país em todos os torneios aprovados pela SJJIF durante o período do ano de competição da SJJIF.

16.4 O Ranking dos Professores é baseado no acúmulo de todas as medalhas de ouro, prata e bronze obtidas por todos os competidores registrados sob esse professor particular em todos os torneios aprovados pela SJJIF durante o período do ano de competição da SJJIF.

16.5 O Ranking da Equipe é baseado no acúmulo de todas as medalhas de Ouro, Prata e Bronze obtidas por todos os competidores que representam essa equipe em todos os torneios aprovados pelo SJJIF durante o período do ano de competição da SJJIF e serão determinadas pelas seguintes diretrizes:

a) Pontos por equipe infantil - para todas as divisões Kids 1 até Kids 6

b) Pontos por equipe na divisão adulto - para as divisões Juvenil 16-17, Adultos 18 e Masters 30 até Masters 61.

16.6 Os atletas que se colocarem entre os 3 melhores em suas divisões acumulam pontos para o seu país, professor e/ou equipe com base na seguinte estrutura de pontos:

Torneios com menos de mil (1000) competidores		
7 pontos para o 1º lugar	3 pontos para o 1º lugar	1 pontos para o 1º lugar
Torneios com mais de mil (1000) competidores		
14 pontos para o 1º lugar	6 pontos para o 1º lugar	2 pontos para o 1º lugar
O SJJIF Words Tournament triplica os pontos premiados		
21 pontos para o 1º lugar	9 pontos para o 1º lugar	3 pontos para o 1º lugar

As divisões em que apenas um atleta está inscrito não acumulam pontos para classificação nos Rankings da SJJIF.

16.7 Se houver um empate nos pontos, o vencedor será decidido pelo maior número de medalhas de ouro recebidas. Em caso de empate, o vencedor será decidido pelo maior número de medalhas de prata recebidas.

No caso de haver um sorteio contínuo, o vencedor será decidido pela contagem de medalhas na graduação mais alta.

Artigo 17 **Código de Conduta**

17.1 É responsabilidade e obrigação dos competidores, treinadores, oficiais, administradores, voluntários e representantes da SJJIF praticar e demonstrar os mais altos princípios de esportividade e observar a ética da competição. Boa esportividade será definida como qualidades de comportamento, que são caracterizadas pela cortesia e genuína preocupação com os outros. A demonstração de bom espírito esportivo é uma declaração da compreensão e do comprometimento do indivíduo com o *fair play*, o comportamento ético e íntegro. Espera-se que os competidores tenham o conhecimento e compreendam as regras do esporte, cheguem a tempo e demonstrem respeito pelos outros respeito próprio.

17.2 As diretrizes para os competidores são as seguintes:

- a)** Trate os oponentes com respeito;
- b)** Lute sempre dentro das regras, mas lute para valer;
- c)** Demonstre autocontrole em todos os momentos;
- d)** Seja um exemplo positivo para os outros seguirem;
- e)** Antes e depois da luta, os competidores devem apertar as mãos e a mão do(s) árbitro(s);
- f)** Respeitar funcionários e aceitar suas decisões sem argumentos ou gestos;
- g)** Vencer sem se gabar e perder sem desculpas;
- h)** Não demonstrar desrespeito ao seu adversário sinalizando a própria pontuação ou aplaudindo a si mesmo durante a luta;
- i)** Os atletas devem representar com orgulho a seleção nacional de seu país, sua academia, professor, família e comunidade;
- j)** No pódio os atletas devem estar atentos durante toda a execução do hino nacional para o atleta vencedor.
- k)** Não devem estar sob a influência de qualquer substância;
- l)** Não devem remover nenhuma parte do uniforme quando dentro da área de competição;
- m)** Não devem saltar sobre as barreiras que separam a área de competição e a área dos espectadores;
- n)** Devem deixar a área de luta após o término da luta, após o árbitro declarar o vencedor.
- o)** Não devem andar descalço dentro da área de competição ou em outras áreas.

17.3 Diretrizes para treinadores são as seguintes:

- a)** Tratar os competidores e oponentes com respeito;
- b)** Inspirar os competidores com amor pelas artes marciais e um estimular à competir de forma justa;
- c)** Ser modelos positivos que outros querem seguir;
- d)** Demonstrar atitudes disciplinadoras em relação ao comportamento antidesportivo;
- e)** Respeitar o julgamento e interpretação dos oficiais;
- f)** Perceber que o ensino se estende para a arena esportiva;
- g)** Manter o temperamento e ficar atrás de barricadas ou sentados nas cadeiras dos treinadores durante a instrução de seus atletas nas lutas;
- h)** Não devem estar sob a influência de qualquer substância.

17.4 Diretrizes para funcionários são as seguintes:

- a)** Devem ter conhecimento e compreensão das regras;
- b)** Priorizar o bem-estar dos participantes acima de todas as outras considerações;
- c)** Tratar os competidores e treinadores com respeito;
- d)** Trabalhar cooperativamente com outros oficiais e outros membros do torneio;
- e)** Ser firme, mas justo, em todas as decisões, sem levar em conta incidentes anteriores;
- f)** Manter a confiança, equilíbrio e autocontrole durante todo o torneio;
- g)** Nunca permita que influências externas interfiram nas situações de competição;
- h)** Não deve estar sob a influência de qualquer substância.

17.5 Diretrizes para espectadores são:

- a)** Esforçar-se para conhecer e entender as regras de competição e sua intenção;
- b)** Apreciar uma boa técnica aplaudindo-a, independentemente de quem a realiza;
- c)** Cooperar demonstrando entusiasmo com torcida e aplausos positivos;
- d)** Demonstrar compaixão pelos competidores lesionados;
- e)** Nunca zombar, atrapalhar ou tentar distrair os competidores;
- f)** Nunca usar linguagem ou comportamento profano ou desagradável;
- g)** Respeitar o julgamento e a estratégia dos treinadores e nunca criticar os concorrentes e/ou treinadores;
- h)** Respeitar a autoridade daqueles que administram a competição;
- i)** Demonstrar reprovação e censurar atitudes e comportamentos inadequados ao ambiente desportivo;

Artigo 18 Violações e Disciplina

18.1 É da responsabilidade e obrigação de todos os membros e representantes da SJJIF praticar e demonstrar os mais altos princípios de esportividade e observar a ética da competição.

A exibição do bom espírito esportivo é uma declaração da compreensão e do comprometimento do indivíduo com o fair play, o comportamento ético e a integridade.

18.2 A SJJIF pode tomar medidas disciplinares em relação a seus membros e participantes em competições e/ou eventos da SJJIF em relação qualquer violação do Estatuto da SJJIF, por uso da Lei ou especificações do Regulamento da SJJIF, incluindo o código de antidoping e por participação em atividades contrárias ao Código de Conduta da SJJIF.

18.3 O Comitê Executivo da SJJIF tem autoridade para estabelecer um Comitê Disciplinar para avaliar as presumidas violações em relação ao Artigo 18.2. No caso de uma violação o Comitê Disciplinar da SJJIF deve ser competente e capaz de tomar medidas disciplinares em conformidade com o Código Disciplinar da SJJIF.

18.4 Em qualquer evento da SJJIF, todo comportamento contrário aos valores éticos e morais do esporte, em particular o Jiu-Jitsu ou qualquer violação do Código de Conduta da SJJIF pode originar ações disciplinares imediatas pela SJJIF.

18.5 Qualquer incidente que possa dar lugar a uma ação disciplinar será imediatamente comunicado ao Presidente da SJJIF, aos membros do Comitê Executivo da SJJIF e ao Comitê Disciplinar da SJJIF.

18.6 Uma possível decisão disciplinar será tomada após ser ouvido a pessoa ou pessoas envolvidas e quaisquer possíveis testemunhas. Se a pessoa em questão for menor de idade, um adulto responsável pela delegação o acompanhará durante a discussão.

18.7 Assim que a decisão for tomada, o Comitê Disciplinar é responsável por:

- a)** Informar imediatamente o Presidente da SJJIF e o Comitê Executivo da SJJIF sobre a decisão.
- b)** Submeter um relatório do incidente e sua decisão ao Secretário Geral dentro de cinco dias da data do incidente. O relatório deve declarar o seguinte: os fatos, incluindo a descrição dos fatos alegados, um resumo das observações e argumentos das partes, os fundamentos da decisão e quaisquer outros comentários.
- c)** O Comitê Disciplinar, após o recebimento, revisão e aprovação dos documentos pelo Presidente da SJJIF, informará as pessoas envolvidas sobre sua decisão 15 dias após a data do incidente.

18.8 Medidas disciplinares tomadas pelo Comitê Disciplinar são as seguintes:

- a)** Advertência verbal
- b)** Aviso escrito
- c)** Suspensão por um período de 1-3 anos
- d)** Expulsão da SJJIF

18.9 Se um indivíduo discordar de uma decisão, uma apelação por escrito pode ser feita ao Comitê Disciplinar da SJJIF e ao Secretário Geral dentro de um mês de calendário a partir da data do incidente. No caso de suspensão, a decisão permanecerá até que o resultado do recurso seja ouvido.

18.10 Caso aconteça uma situação em que o Estatuto e Regulamento da SJJIF não abrange a decisão deve ser feita pelo CE da SJJIF.

Artigo 19 Regras Operacionais do Evento

19.1 A SJJIF reserva o direito de recusar o registro ou admissão a qualquer pessoa. Qualquer pessoa que exiba conduta anti-desportiva, desrespeitosa, está envolvida em práticas ilegais ou não acatam os pedidos e requerimento dos funcionários da SJJIF serão expulsos do evento e não terão direito a reembolso.

19.2 A solitação, a venda de produtos ou a promoção de quaisquer eventos são proibidos, a menos que sejam autorizados pela SJJIF.

19.3 Transmissões, gravações ou fotografias comerciais são expressamente proibidas sem a permissão por escrito da SJJIF. A fotografia pessoal é permitida, mas a SJJIF mantém os direitos autorais de todas as fotografias tiradas durante um evento.

Artigo 20 Registros

20.1 Quando um atleta se registra em um torneio, ele afirma que cumpre os requisitos estabelecidos nas diretrizes do torneio ou no Regulamento da SJJIF. As seguintes informações mínimas são exigidas para o registro dos competidores:

- a)** Nome
- b)** Divisão etária
- c)** Divisão de peso
- d)** Divisão de graduação / habilidade
- e)** Instrutor
- f)** Nacionalidade
- g)** Academia / Equipe
- h)** Endereço de email
- i)** Telefone de contato
- j)** Telefone de um contato de emergência

20.2 Os competidores podem inscrever-se em apenas uma divisão de idade e faixa/graduação para cada torneio. Após ter sido registrado em uma determinada categoria de faixa o atleta não pode registrar-se em um campeonato posterior em uma categoria de faixa abaixo.

20.3 Só é permitido o registro de 2 atletas da mesma academia/time em cada Chave. Se mais de 2 competidores registrarem-se na mesma divisão de peso idade e faixa a comissão organizadora do torneio tentará entrar em contato com o instrutor do atleta por e-mail. Em caso de ausência de resposta em até 12 horas, a organização moverá o último competidor registrado para a equipe B. Para a divisão Kids (até 15 anos) os competidores podem ser movidos para categoria de peso acima, se determinado que as lutas serão justas.

Em caso de ausência de resposta em até 12 horas, a organização moverá o último competidor registrado para a equipe B. Para a divisão Kids (até 15 anos) os competidores podem ser movidos para categoria de peso acima ou abaixo, se determinado que as lutas serão justas.

20.4 Nas categorias Absoluto, no mínimo 3 atletas devem se inscrever e pelo menos 2 atletas de equipes diferentes para o respectiva chave ser realizada. No máximo 4 atletas por equipe são autorizados a competir na categoria Absoluto.

20.5 As inscrições para cada campeonato devem seguir um cronograma amplamente divulgado pela SJJIF, e todos os prazos serão cumpridos.

Artigo 21 Qualificações

21.1 O Professor ou Treinador de um atleta é responsável por indicar se o atleta está fisicamente e mentalmente não qualificado ou preparado para competir.

Artigo 22 Transferências de Equipes

22.1 Após a transferência de equipes os atletas só poderão competir após um período de 30 dias e não devem ser promovidos de faixa por um período mínimo de seis (6) meses.

Artigo 23 Nacionalidade

23.1 Os atletas devem ser de mesma nacionalidade da Federação Nacional na qual foram inscritos. As pessoas nomeadas pelo Comitê Executivo da SJJIF devem verificar a cidadania dos atletas. A prova de cidadania deve ser através de certidão de nascimento e / ou passaporte emitido pelo país representado. Procedimentos específicos podem ser aplicados nos seguintes casos:

- a)** Quando as competições são realizadas em um país no qual os residentes não possuem o passaportes enquanto estiverem naquele país.
- b)** Onde houver um possível problema de “cidadania conjunta”, por ex. Porto Rico, um substituto aceitável para o passaporte será uma carta ou certificado do Comitê Olímpico Nacional do atleta ou, se não houver tal órgão, da Autoridade Nacional do Esporte confirmando a cidadania e residência do atleta naquele país.
- c)** Uma cópia do passaporte do atleta mencionando a nacionalidade do mesmo.

23.2 Ao receber uma solicitação completa, o Secretário Geral da SJJIF examinará a solicitação e encaminhará ao Comitê Executivo da SJJIF para aprovação. Se a maioria do Comitê Executivo da SJJIF aprovar a solicitação, o Secretário Geral da SJJIF confirmará a aceitação da solicitação às partes interessadas, com cópia para ambas as federações. Qualquer atleta desrespeitando esta regra pode estar sujeito a medidas disciplinares.

23.3 Se as duas Federações Nacionais em questão concordarem, poderão solicitar a redução do período de três anos ou mesmo para cancelar a duração. O SJJIF não encurtará autonomamente os três (3) anos período sem acordo escrito de ambas as federações nacionais interessadas.

23.4 O pedido para encurtar ou cancelar o período de três anos será enviado pelo anfitrião Nacional da Federação para o Secretário Geral da SJJIF. Este pedido deve ser enviado com os documentos abaixo:

- a)** Carta do atleta, que já representou seu país, solicitando permissão para representar sua nova federação.
- b)** Carta do presidente da federação nacional (país de origem) confirmando a mudança de nacionalidade do atleta em questão.
- c)** Carta do presidente da federação nacional (país anfitrião) autorizando o atleta a representar nova federação em competições internacionais.
- d)** Uma cópia do passaporte do atleta mencionando a nacionalidade do país anfitrião.

23.5 Ao receber uma solicitação completa, o Secretário Geral da SJJIF examinará a solicitação e encaminhará ao Comitê Executivo da SJJIF para aprovação. Se a maioria do Comitê Executivo da SJJIF aprovar o pedido, o Secretário-Geral da SJJIF confirmará a aceitação do pedido para as partes interessadas, com as federações de origem e de acolhimento em cópia. Qualquer atleta desrespeitando essa regra pode estar sujeita a medidas disciplinares.

Artigo 24 Controle de Gênero

24.1 O controle de gênero é de responsabilidade das Federações Nacionais sob a SJJIF. Que refere-se à Recomendação do Comitê Olímpico Internacional atualmente em vigor e acompanhará qualquer atualização feita pelo Comitê Olímpico Internacional ao longo do tempo. Todas as decisões das federações membros da SJJIF em relação ao sexo dos atletas devem ser reportadas o mais rápido possível ao Presidente da SJJIF.

24.2 Qualquer queixa oficial de uma Federação Nacional, uma Federação Continental ou um membro do Comitê Executivo da SJJIF sobre o sexo de um atleta deve ser devidamente embasada e deve ser enviada ao Presidente da SJJIF. O Comitê Executivo da SJJIF e/ou o Comitê Médico decidem se é necessário deliberar e tomar uma decisão sobre o assunto. O Comitê executivo da SJJIF e a Federação Nacional do atleta em questão também pode conjuntamente decidirem o gênero do atleta.

24.3 A contestação da decisão da Federação Nacional relativamente ao sexo de um atleta deve ser submetida exclusivamente pelo atleta em questão ao Secretário Geral da SJJIF.

24.4 O Comitê Executivo e/ou o Comitê Médico da SJJIF terão autoridade plena para solicitar pessoas interessadas em quaisquer documentos ou informações necessárias para a audiência do caso. Deve ser elaborado um regulamento interno para garantir a confidencialidade, bem como a conformidade com as disposições aplicáveis em matéria de proteção de dados e privacidade.

Artigo 25 Integridade Desportiva

25.1 A integridade do esporte depende do resultado de eventos esportivos e competições baseadas inteiramente nos méritos dos participantes envolvidos. Qualquer forma de corrupção que possa interferir na confiança do público e na integridade de uma competição de Jiu-Jitsu é fundamentalmente contrária ao espírito esportivo e sujeita a severas ações disciplinares.

Artigo 26 Manipulação de resultados

26.1 Se uma luta ocorrer e parecer ter sido manipulada para um resultado predeterminado, violando as regras da SJJIF, uma investigação adicional pode ser realizada e se constatada a manipulação resultará em ação disciplinar.

26.2 Se em eventos da SJJIF, dois atletas da mesma equipe, de mesma nação ou não, se opuserem a lutar por motivo de lesão ou doença o atleta deverá ter um atestado médico emitido pelo Diretor Médico da SJJIF.

26.3 O resultado da luta será anulado se for constatado que ambos adversários não demonstraram real interesse em conquistar a vitória sobre seu adversário.

26.4 A SJJIF pode realizar uma investigação mais aprofundada e qualquer descoberta de manipulação de resultados resultará em ação disciplinar.

Artigo 27 Chaves

27.1 Todos os torneios SJJIF são executados em um sistema de chaves eliminatória simples.

27.2 As divisões são separadas e classificadas por idade, graduação e peso de acordo com os Artigos 28.4, 29.4, 30.4, 31.5, 34.6, 34.7 e 34.9. Haverá uma chave para cada divisão.

27.3 As chaves serão criadas antes do início dos torneios e não poderão ser alteradas no dia do evento.

27.4 Os competidores serão divididos por idade, graduação e gênero. Essas divisões serão feitas com base no peso em relação as outras pessoas que competem nessa idade, sexo e divisões de faixa no determinado evento. As divisões de peso identificadas no Artigo 34.1-34.9 do Livro de Regras do SJJIF servirão como um guia para estipular as divisões. O Diretor do Evento e o Coordenador Técnico terão a opção de combinar as divisões de peso para garantir a competição.

27.5 As Federações Nacionais e / ou Federações Continentais com número insuficiente de participantes por divisão de faixa (graduação) e/ou peso têm o direito de combinar peso e/ou divisões de faixas para garantir a competição. Estes eventos serão considerados Eventos Especiais e as seguintes diretrizes se aplicam a estas circunstâncias:

- a)** O Coordenador Técnico do Evento deve priorizar o fair play e preservar a saúde e a longevidade dos atletas.
- b)** As divisões combinadas não serão consideradas uma divisão de faixa específica, mas sim uma divisão de “combinada”.
- c)** As divisões combinadas devem obedecer às regras de competição e tempo do competidor mais jovem e/ou do menos graduado.

27.6 Os atletas devem passar pela inspeção de pesagem e uniforme mesmo em chaves com apenas um atleta inscrito devem ser aprovados para poder receber a medalha e/ou competir na categoria Absoluto.

27.7 Em todas as lutas antes das semifinais os perdedores são eliminados da competição. Os competidores derrotados nas semifinais disputarão o 3 lugar.

27.8 No caso de uma chave com três competidores, o perdedor da primeira luta competirá com o terceiro adversário. O vencedor dessa luta competirá com o vencedor da luta inicial.

27.9 O período de intervalo entre as lutas deve ter no mínimo o mesmo tempo de luta da respectiva divisão. Antes da luta final esse tempo de intervalo deve ser dobrado.

27.10 A seção a seguir explica e auxilia a compreensão do sistema de chaves.

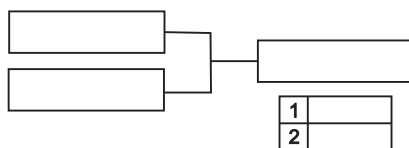
a) Chaves Abertas - Quando uma chave é composta por 5, 6, 7 competidores haverá um atleta de bye na primeira rodada. A razão para o bye na primeira luta é evitar que isso ocorra nas semifinais ou finais.

b) Chave Fechada - Quando uma chave é composta por 2, 4, 8, 16 competidores não há byes.

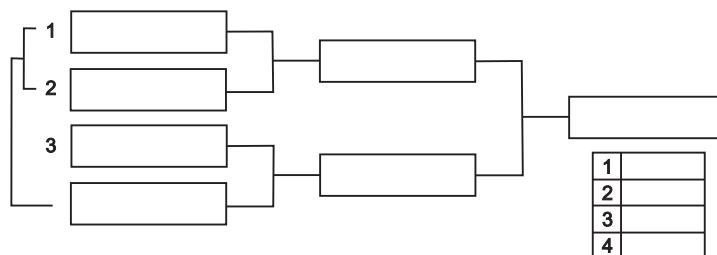
c) Bye - A prática de permitir que um competidor avance para a próxima rodada da chave sem competir devido à quantidade de competidores nessa chave específica. Nos casos em que o número de competidores no início do torneio não é uma potência de dois, alguns competidores podem receber um bye na primeira rodada/luta, o que dá direito a esses competidores avançarem automaticamente para a segunda luta sem competir. O bye é aplicado na primeira luta para que não haja bye nas semifinais ou finais.

d) Os competidores da mesma equipe serão colocados nas extremidades opostas da chave, de modo que, se eles se encontrarem, será apenas nas finais. No caso em que os únicos competidores na chave são da mesma equipe, eles devem competir para determinar um vencedor e computar os pontos no placar geral.

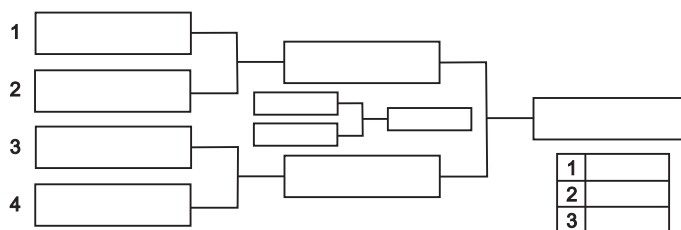
27.11 Chaves com dois competidores - O vencedor da luta recebe a medalha de ouro.



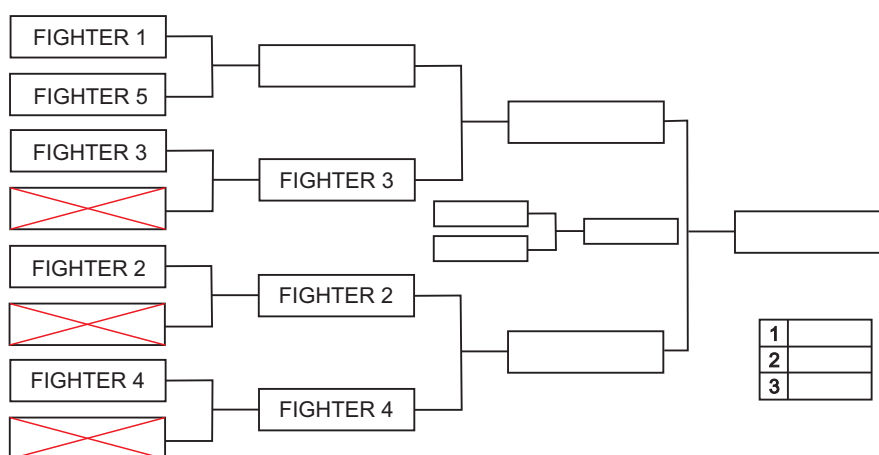
27.12 Chaves com 3 competidores - O vencedor da primeira luta passa para a final e o perdedor enfrenta o terceiro competidor. O vencedor da segunda luta passa para a final, independentemente de ser o mesmo atleta a perder a primeira luta. Se houver dois competidores da mesma equipe na chave e se encontrarem na segunda luta, o outro competidor da mesma equipe que ainda não competiu avançará para a final. Se um oponente não aparecer ou for desclassificado, os competidores restantes lutarão uma vez e o vencedor será o primeiro colocado.



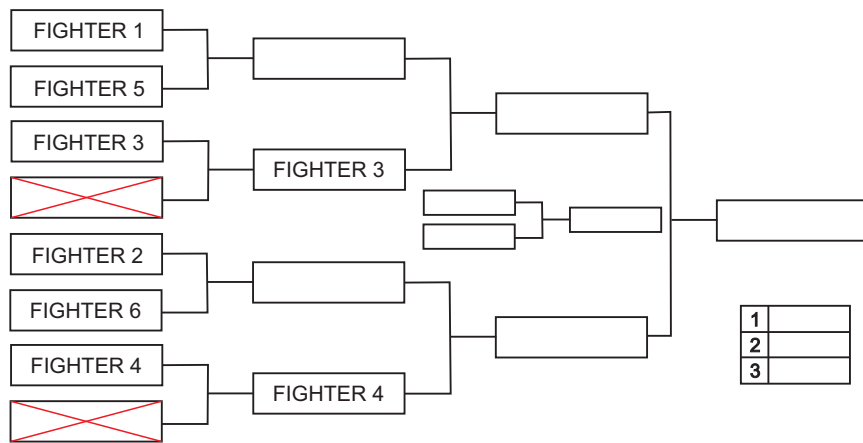
27.13 Chave com 4 competidores - Os vencedores da primeira luta vão para as finais, os perdedores lutarão pelo terceiro lugar. Se um oponente não aparecer ou for desqualificado a chave segue normalmente como uma chave com 4 competidores.



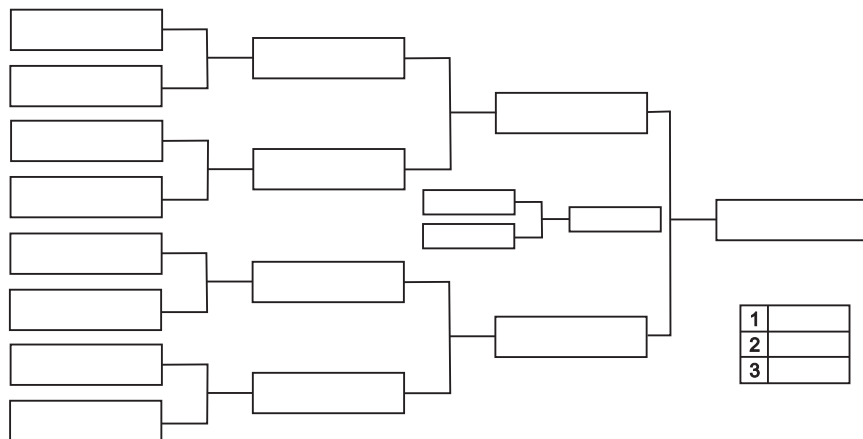
27.14 Chave com 5 competidores - Três (3) atletas estarão nas semifinais, enquanto dois (2) atletas terão que competir para avançar para as semifinais.



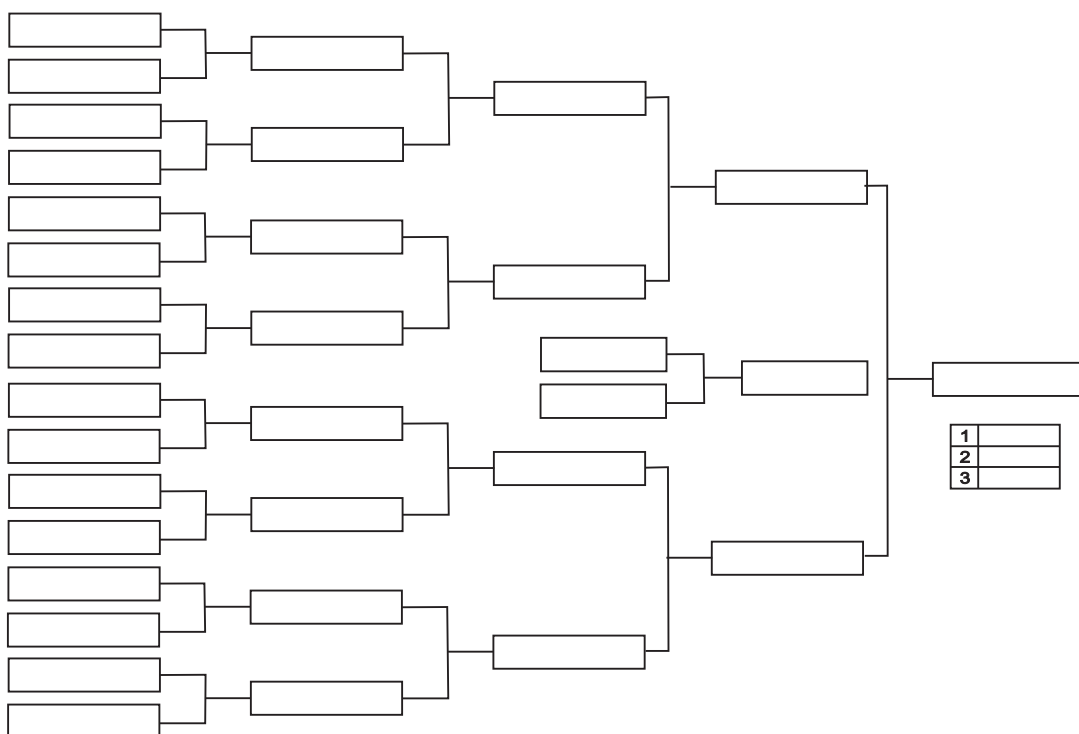
27.15 Chave com 6 competidores - Dois atletas estarão de bye na primeira rodada.. Os vencedores da primeira rodada avançam para semifinais e os perdedores são eliminados. Uma vez na semifinal, os vencedores avançam para as finais, e os perdedores lutam pelo terceiro lugar.



27.16 Chave com 8 competidores - Os vencedores das lutas iniciais avançam para as semifinais e os perdedores são eliminados. Os vencedores das semifinais avançam para as finais para disputarem primeiro e segundo lugar. E os perdedores disputam o terceiro lugar.



27.17 Chaves com 16 competidores - Os vencedores de cada rodada avançam e os perdedores são eliminados até as semifinais. Nas semifinais os vencedores avançam para as finais e os perdedores disputam o terceiro lugar.



27.18 Durante a competição os atletas são identificados no placar da seguinte forma:

a) O primeiro atleta a aparecer na chave de cada luta (no topo) é identificado como Competidor 1 e usará a faixa verde e amarelo nas competições de quimono e a tornozeleira verde e amarela nas competições sem quimono, independentemente da cor uniforme.

b) O competidor na parte inferior da chave de luta é identificado como competidor 2 e não vestirá nenhuma faixa adicional tornozeleira durante as lutas.

c) O competidor 1 que usa a faixa verde e amarelo ou tornozeleira será identificado pelo fundo verde no placar. O concorrente 2 será identificado pelo fundo branco no placar.



Artigo 28 Divisões de Idade

28.1 Os competidores serão agrupados em divisões de idade por ano de nascimento, e não a idade real.

28.2 A SJJIF não casará lutas de crianças do sexo oposto maiores de 12 anos na mesma divisão.

28.3 A SJJIF reconhece competição de homens e mulheres, mas não entre si.

28.4 A SJJIF reconhece as seguintes divisões de idade:

Código	Nome da Divisão	Divisão de Faixa Etária	Divisão de Faixa
Kd1	Kids 1	4 a 5 no ano em que o torneio é realizado	Branca, Cinza
KD2	Kids 2	6 a 7 no ano em que o torneio é realizado	Branca, Cinza, Amarela
KD3	Kids 3	8 a 9 no ano em que o torneio é realizado	Branca, Cinza, Amarela
KD4	Kids 4	10 a 11 no ano em que o torneio é realizado	Branca, Cinza, Amarela, Laranja
KD5	Kids 5	12 a 13 no ano em que o torneio é realizado	Branca, Cinza, Amarela, Laranja, Verde
KD6	Kids 6	14 a 15 no ano em que o torneio é realizado	Branca, Cinza, Amarela, Laranja, Verde
JV16-17	Juvenil 16-17	16 a 17 no ano em que o torneio é realizado	Branca, Azul, Roxa, Marrom, Preta
AD18	Adulto 18	18 anos ou + no ano em que o torneio é realizado	Branca, Azul, Roxa, Marrom, Preta
MT30	Master 30	30 anos ou + no ano em que o torneio é realizado	Branca, Azul, Roxa, Marrom, Preta
MT36	Master 36	36 anos ou + no ano em que o torneio é realizado	Branca, Azul, Roxa, Marrom, Preta
MT41	Master 41	41 anos ou + no ano em que o torneio é realizado	Branca, Azul, Roxa, Marrom, Preta
MT46	Master 46	46 anos ou + no ano em que o torneio é realizado	Branca, Azul, Roxa, Marrom, Preta
MT51	Master 51	51 anos ou + no ano em que o torneio é realizado	Branca, Azul, Roxa, Marrom, Preta
MT56	Master 56	56 anos ou + no ano em que o torneio é realizado	Branca, Azul, Roxa, Marrom, Preta
MT61	Master 61	61 anos ou + no ano em que o torneio é realizado	Branca, Azul, Roxa, Marrom, Preta

Artigo 29 Sistema Faixas Kids (15 anos de idade e mais jovens)

29.1 O requisito de idade mínima é baseado e contado a partir do ano em que o atleta nasceu (ou seja, se um atleta nasceu em 2002, sua idade é considerada 10 anos para todo o ano de 2012).

29.2 Os Professores, treinadores e responsáveis técnicos decidem quanto tempo leva para um aluno ser promovido, desde que o tempo mínimo estipulado para cada faixa seja cumprido. No entanto, os competidores crianças não são autorizados a competir pela terceira vez na mesma faixa se tiverem sido campeões do mesmo torneio por 2 anos consecutivos em uma determinada faixa.

29.3 Nas competições sem quimono as divisões podem ser pelo sistema de faixa ou dependendo do torneio divididos por níveis de habilidade.

29.4 Nas as competições as faixas de mesma cor serão agrupadas nos seguintes grupos:

- a) Grupo de faixas cinza - cinza/branca, cinza e cinza/preta
- b) Grupo faixas amarela - amarela/branca, amarela e amarela/preta
- c) Grupo de faixas laranja - laranja/branca, laranja e laranja/preta
- d) Grupo de faixas verde - verde branca, verde verde/preto

29.5 Durante as lutas de quimono um dos competidores usará uma faixa específica com a finalidade de distinguir os competidores. Esta faixa não representa uma graduação.

29.6 Durante uma competição sem quimono um dos competidores usará uma tornozeleira verde e amarela para distingui-los.

29.7 As crianças podem ser promovidas de faixa na seguinte ordem: branca, branca/cinza, cinza, cinza/preta, amarela/branca, amarelo, amarelo/preta, laranja/ branca, laranja, laranja/preta, verde/branca , verde e verde/preto. Cada faixa tem 5 níveis, faixa lisa e mais 4 graus que podem ser concedidos por tempo, conhecimento, comportamento e desempenho em torneios. Apenas os faixas pretas certificados pela SJJIF podem graduar os alunos.

Grupo NO GI	Grupo Faixa Infantil	Faixa	Modelo Faixa	Faixa Etária	Tempo Mínimo de Graduação
Principiante	Grupo Faixa Branca	Branca		Qualquer idade	Principiante
Iniciante	Grupo Faixa Cinza	Cinza/Branca		4-15	8 meses na Faixa Anterior
		Cinza		5-15	8 meses na Faixa Anterior
		Cinza/Preto		6-15	8 meses na Faixa Anterior
Iniciante	Grupo Faixa Amarela	Amarelo /Branco		7-15	8 meses na Faixa Anterior
		Amarelo		8-15	8 meses na Faixa Anterior
		Amarelo /Preto		9-15	8 meses na Faixa Anterior
Avançado	Grupo Faixa Laranja	Laranja /Branco		10-15	8 meses na Faixa Anterior
		Laranja		11-15	8 meses na Faixa Anterior
		Laranja /Preto		12-15	8 meses na Faixa Anterior
Avançado	Grupo Faixa Verde	Verde /Branco		13-15	8 meses na Faixa Anterior
		Verde		14-15	8 meses na Faixa Anterior
		Verde /Preto		15-15	8 meses na Faixa Anterior






Artigo 30 Sistema de faixas categoria Juvenil e Adulto (16 anos de idade e mais velhos)

30.1 O requisito de idade mínima é baseado e contado a partir do ano em que o atleta nasceu (ou seja, se um atleta nasceu em 2002, sua idade é considerada 10 para todo o ano de 2012).

30.2 Os Professores, treinadores e responsáveis técnicos decidem quanto tempo leva para um aluno ser promovido, desde que o tempo mínimo estipulado para cada faixa seja cumprido. No entanto, os competidores não são autorizados a competir pela terceira vez na mesma faixa se tiverem sido campeões do mesmo torneio por 2 anos consecutivos em uma determinada faixa, com exceção dos faixas-pretas.

30.3 Nas competições sem quimono as divisões podem ser pelo sistema de faixa ou dependendo do torneio divididos por níveis de habilidade.

30.4 Cada faixa tem 5 níveis, faixa lisa e mais 4 graus que podem ser concedidos por tempo, conhecimento, comportamento e desempenho em torneios.

Grupo NO GI	Faixa Adulto	Modelo Faixa	Faixa Etária	Tempo Mínimo de Graduação
Principiante	Faixa Branca		Qualquer idade	Principiante
Iniciante	Faixa Azul		Acima de 16	8 meses na Faixa Anterior
Iniciante	Faixa Roxa		Acima de 17	1.5 ano e meio na Faixa Anterior
Avançado	Faixa Marrom		Acima de 18	1 ano na Faixa Anterior
Avançado	Faixa Preta		Acima de 19	1 ano na Faixa Anterior

30.5 A SJJIF reconhece as seguintes diretrizes adicionais para o sistema de faixas juvenil e adulto:

- Qualquer faixa cinza, amarela, laranja ou verde torna-se automaticamente faixa azul no ano em que completa 16 anos de idade.
- Para receber uma faixa roxa aos 16 anos de idade é necessário que o atleta tenha passado pelo menos 2 anos na faixa verde.
- Para receber a faixa roxa aos 17 anos de idade é necessário que o atleta tenha passado pelo menos 1 ano como faixa verde e 1 ano como faixa azul.
- No caso em que um atleta for graduado da faixa verde direto para a faixa roxa o tempo mínimo requerido para que ele pode ser graduado faixa marrom são 2 anos.

30.6 O critério para os professores/Instrutores possam graduar seus alunos são:

- Faixa preta pode graduar os alunos de faixa branca até faixa roxa.
- Faixa preta 1º grau pode graduar os estudantes de faixa branca até faixa marrom.
- Faixa preta 2º grau pode promover estudantes de faixa branca até faixa preta.

30.7 Durante as lutas de quimono um dos competidores usará uma faixa específica com a finalidade de distinguir os competidores. Esta faixa não representa uma graduação.

30.8 Durante uma competição sem quimono um dos competidores usará uma tornozeleira verde e amarela para distingui-los.



Artigo 31 Sistema de Faixa Preta












31.1 Somente atletas com 19 anos de idade ou mais podem receber a faixa preta.

31.2 Para solicitar um certificado de faixa preta é necessário estar atualmente afiliado à SJJIF.

31.3 Para ser graduado faixa preta é necessário que o atleta seja um membro atual da SJJIF e listado como instrutor principal ou instrutor assistente em uma escola afiliada à SJJIF.

31.4 Para ser graduado Grande Mestre é necessário que o faixa preta seja um membro atual da SJJIF e listado como instrutor principal ou instrutor assistente em uma escola membro da SJJIF.

31.5 A faixa preta tem sete níveis, faixa preta sem grau e mais seis graus que só podem ser concedidos pela SJJIF de acordo com as seguintes diretrizes:

Grupo NO GI	Título de Faixa Preta	Grupo Faixa Preta	Modelo de Faixa Preta	Grupo de Idade	Tempo mínimo de Grau
Avançado	Faixa Preta	Faixa Preta		Mais de 19 anos	1 ano na Faixa Anterior
Avançado	Instrutor	Faixa Preta 1º Grau		Mais de 22 anos	3 anos na Faixa Anterior
Avançado	Instrutor	Faixa Preta 2º Grau		Mais de 25 anos	3 anos na Faixa Anterior
Avançado	Professor	Faixa Preta 3º Grau		Mais de 28 anos	3 anos na Faixa Anterior
Avançado	Professor	Faixa Preta 4º Grau		Mais de 33 anos	5 anos na Faixa Anterior
Avançado	Mestre	Faixa Preta 5º Grau		Mais de 38 anos	5 anos na Faixa Anterior
Avançado	Mestre	Faixa Preta 6º Grau		Mais de 43 anos	5 anos na Faixa Anterior
Avançado	Grande Mestre	Faixa Vermelha e Preta 7º Grau		Mais de 50 anos	7 anos na Faixa Anterior
Avançado	Grande Mestre	Faixa Vermelha e Preta 8º Grau		Mais de 57 anos	7 anos na Faixa Anterior
Avançado	Grande Mestre	Faixa Vermelha 9º Grau		Mais de 67 anos	10 anos na Faixa Anterior
Avançado	Grande Mestre	Faixa Vermelha 10º Grau		Mais de 82 anos	15 anos na Faixa Anterior

Artigo 32 Integridade de Graduação de faixas

32.1 Integridade das faixas refere-se à precisão na qual a graduação de faixa de um atleta reflete suas habilidades e conhecimento da arte. A SJJIF acredita na importância de todos praticantes cumprirem o tempo mínimo estipulado para cada nível de faixa e verificar as promoções de todos os membros com seus professores em um esforço para preservar a integridade e a linhagem da graduação.

32.2 A SJJIF implementou as regras de Integridade de graduação para evitar a prática de professores que não promovem seus atletas para a graduação seguinte, evitando que estes participem de competições em um nível de habilidade considerado não adequado ao seu nível técnico. Esse tipo de atleta é popularmente conhecido como “gato”.

32.3 A SJJIF não tolerará em qualquer evento sancionado os casos descritos no item

32.2 caso seja identificado desequilíbrio competitivo decorrente de graduação irregular. Todo competidor está sujeito a ser investigado pela SJJIF em relação sua graduação com academias e treinadores ou examinando resultados de torneios oficiais e não oficiais passados.

32.4 A SJJIF não permitirá que um atleta a compita na divisão de faixa branca se o mesmo for um faixa preta de Judô ou Ju Jitsu, tenha experiência em wrestling (nível universitário, nível nacional ou nível olímpico), com experiência em greco-romana, sambo ou que tenha lutado profissionalmente no MMA.

32.5 Atletas que não cumprirem os requisitos estabelecidos nas diretrizes do campeonato ou no Regulamento da SJJIF podem ser desqualificados a qualquer momento, antes, durante ou após a competição.

32.6 O atleta só pode competir na faixa com o qual está registrado na SJJIF (ou suas afiliadas). Se o atleta for promovido irregularmente antes da idade mínima, ou antes de completar o tempo mínimo obrigatório na faixa anterior, não poderá competir na faixa atual nem na anterior.

32.7 Uma vez que a graduação de um atleta ocorre o atleta não pode mais competir na faixa anterior. Se um atleta for promovido durante uma competição após a conclusão da divisão, o atleta não poderá competir na divisão absoluto.

32.8 Um competidor não pode competir pela 3ª vez na mesma faixa em um evento da SJJIF se já ter sido 1º colocado duas vezes no mesmo evento na mesma categoria, exceto faixas-pretas.

32.9 Alterações podem ser feitas na inscrição de um atleta até o prazo de fechamento da checagem.

32.10 Se um atleta tiver mudado de academia ou de equipe recentemente, ele / ela não deve ser promovido por um período mínimo de seis (6) meses.

Artigo 33 Tempo de luta

33.1 Em todas competições o período de intervalo entre as lutas deve ter no mínimo o mesmo tempo de luta da respectiva divisão. Antes da luta final esse tempo de intervalo deve ser dobrado.

33.2 Duração de lutas para competições de quimono e sem quimono.

	KIDS 1	KIDS 2	KIDS 3	KIDS 4	KIDS 5	KIDS 6
TEMPO	2	2	3	4	4	4

		JUVENIL	ADULTO	MASTER 30	MASTER 36 acima
INICIANTE	BRANCO	5	5	5	5
INTERMEDIÁRIO	AZUL	5	6	5	5
	ROXA	5	7	6	5
AVANÇADO	MARROM	X	8	6	5
	PRETA	X	8	6	5

Artigo 34 Divisões de peso

34.1 A SJJIF utiliza divisões de peso para minimizar lesões e vantagem competitiva decorrente de grande diferença de peso entre os adversários.

34.2 Os competidores, ou pais das crianças competidoras são responsáveis por garantir que o peso esteja de acordo com o uniforme de competição. (quimono ou lycra) Qualquer atleta que esteja acima do peso registrado está sujeito a desqualificação.

34.3 No que se refere à redução de peso para competição a SJJIF desestimula fortemente a prática de desidratação, restrição calórica excessiva, uso de diuréticos, laxantes e indução de vômito.

34.4 A SJJIF recomenda fortemente que as crianças lutem com seu peso natural e não apóiem ou incentivem qualquer forma de corte de peso para a competição.

34.5 As diretrizes para pesagem dos competidores são:

- Todos os atletas devem ser pesados antes da primeira luta.
- Atletas devem pesar com seu uniforme de competição.
- Os atletas podem pesar sem joelheiras ou cotoveleiras, mas devem usá-los no momento da inspeção do uniforme.
- O atleta não pode pisar na balança com sapatos ou qualquer item além de seu uniforme regular e equipamento permitido para uso durante as lutas.
- Cada atleta só subirá na balança oficial do evento apenas uma única vez, a menos que autorizado.

34.6 Divisões de pesos para as categorias KIDS GI e NO GI nas competições de quimono e sem quimono são:

PESO	KIDS 1		KIDS 2		KIDS 3		KIDS 4		KIDS 5		KIDS 6	
	GI	NO GI	GI	NO GI	GI	NO GI	GI	NO GI	GI	NO GI	GI	NO GI
GALO	17,7kg	16,3kg	20,4kg	19,1kg	22,7kg	21,3kg	27,2kg	25,9kg	31,8kg	30,4kg	45,4kg	44,0kg
PLUMA	20,0kg	18,6kg	22,7kg	21,3kg	27,2kg	25,9kg	31,8kg	30,4kg	37,6kg	36,3kg	51,3kg	49,9kg
PENA	22,2kg	20,9kg	27,2kg	25,9kg	31,8kg	30,4kg	36,3kg	34,9kg	44,0kg	42,6kg	57,2kg	55,8kg
LEVE	24,5kg	23,1kg	31,8kg	30,4kg	36,3kg	34,9kg	40,8kg	39,5kg	50,3kg	49,0kg	63,0kg	61,7kg
MÉDIO	26,8kg	25,4kg	36,3kg	34,9kg	40,8kg	36,5kg	45,4kg	44,0kg	56,7kg	55,3kg	68,9kg	67,6kg
MEIO PESADO	acima de 26,8kg	acima de 25,4kg	acima de 36,3kg	acima de 34,9kg	45,4kg	44,0kg	49,9kg	48,5kg	63,0kg	61,7kg	74,8kg	73,5kg
PESADO					49,9kg	48,5kg	54,4kg	53,1kg	69,4kg	68,0kg	80,7kg	79,4kg
SUPER PESADO					acima de 49,9kg	acima de 48,5kg	59,0kg	57,6kg	74,8kg	73,5kg	86,6kg	83,3kg
PESADÍSSIMO							acima de 59kg	acima de 57,6kg	acima de 74,8kg	acima de 73,5kg	acima de 86,6kg	acima de 85,3kg
ABSOLUTO	sem categoria absoluto											

34.7 Divisões de pesos para as categorias Juvenil, Adulto e Master (masculino e feminino) com quimono e sem quimono.

PESO	JUVENIL MASCULINO		MASCULINO ADULTO E MASTER		FEMININO ADULTO E MASTER		JUVENIL FEMININO	
	GI	NO GI	GI	NO GI	GI	NO GI	GI	NO GI
GALO			57,6kg	56,0kg	48,5kg	46,7kg	47,6kg	45,8kg
PLUMA	54,4kg	52,6kg	64,0kg	62,1kg	54,4kg	52,6kg	52,2kg	50,3kg
PENA	61,2kg	59,4kg	70,0kg	68,0kg	61,2kg	59,4kg	59,0kg	57,2kg
LEVE	68,0kg	66,2kg	76,0kg	74,2kg	68,0kg	66,2kg	65,8kg	64,0kg
MÉDIO	74,8kg	73,0kg	82,1kg	80,3kg	74,8kg	73,0kg	72,6kg	70,8kg
MEIO PESADO	81,6kg	79,8kg	88,2kg	86,2kg	81,6kg	80,3kg	acima de 72,6kg	acima de 70,8kg
PESADO	88,5kg	86,6kg	94,1kg	92,3kg	acima de 81,6kg	acima de 80,3kg		
SUPER PESADO	acima de 88,5kg	acima de 86,6kg	100,2kg	98,4kg				
PESADÍSSIMO			acima de 100,2kg	acima de 98,4kg				
ABSOLUTO	Livre							

34.8 As divisões de peso aberta (ABSOLUTO) também acontecem em todas as faixas a partir da divisão Juvenil.

34.9 Divisões de Peso Adulto para Jiu-Jitsu Adaptado e Eventos Especiais para Homens e Mulheres em competições de quimono e sem quimono são:

PESO	MASCULINO ADULTO		FEMININO ADULTO	
	GI	NO GI	GI	NO GI
GALO	57,8kg	56,0kg	48,5kg	46,7kg
PENA	69,9kg	68,0kg	61,2kg	59,4kg
MÉDIO	82,1kg	80,3kg	74,8kg	73,0kg
MEIO PESADO	94,1kg	92,3kg	acima de 81,6kg	acima de 73,0kg
SUPER PESADO	acima de 94,1kg	acima de 92,3kg		

Artigo 35 Regulamento e requisitos de uniformes

35.1 A SJJIF utiliza requisitos de uniforme para tornar a competição justa e segura para todos os atletas.

35.2 Se um competidor não atender a qualquer um dos padrões de uniforme exigidos pelo regulamento, ele/ela terá 5 minutos para trocar o uniforme. Se dentro desses 5 minutos o competidor não adequar aos padrões de uniformes será desqualificado.

35.3 O competidor deve usar roupas sob calções ou shorts devido ao risco de que o traje possa ser rasgado. No caso de calças rasgadas ou qualquer dano no material do uniforme o competidor terá 5 minutos para trocar seu uniforme. Se o competidor não se adequar dentro de 5 minutos será imediatamente desclassificado.

35.4 Quando o competidor tem alguma parte do uniforme rasgado durante a competição, o árbitro permitirá 5 minutos para que o competidor troque o uniforme. O competidor deve ser liberado pelo inspetor uniforme antes de retornar à área de luta. Se o competidor não adequar seu uniforme dentro de 5 minutos será imediatamente desclassificado.

35.5 Os competidores devem competir com o uniforme que usaram no momento da pesagem. Se o competidor pesar com um uniforme e depois trocar antes da sua primeira luta ou entre suas lutas será desclassificado.

35.6 Sapatos de luta livre ou qualquer calçado, meias, chapéus não serão permitidos. Não pode ser usado qualquer equipamento de proteção que possa alterar o resultado da partida, incluindo suportes articulares com peças de metal (joelheiras, tornozeleiras, protetor de orelhas e outros) e suportes que proporcionem maior aderência ao tatame.

35.7 Os uniformes tanto com quimono quanto sem quimono não podem ter patches e/ou textos que contenham frases, símbolos ou slogans ofensivos ao gênero, cultura, raça, orientação sexual, religião e/ou ideologias políticas ou que promovem violência, atos sexuais, drogas, álcool e/ou tabaco.

35.8 É obrigatório que todos os competidores usem calçados, sandálias ou chinelos quando estiverem fora da área de competição para evitar lesões nos pés e/ou germes nas áreas de luta.

35.9 As diretrizes gerais para padronizar dos uniformes na competição são:

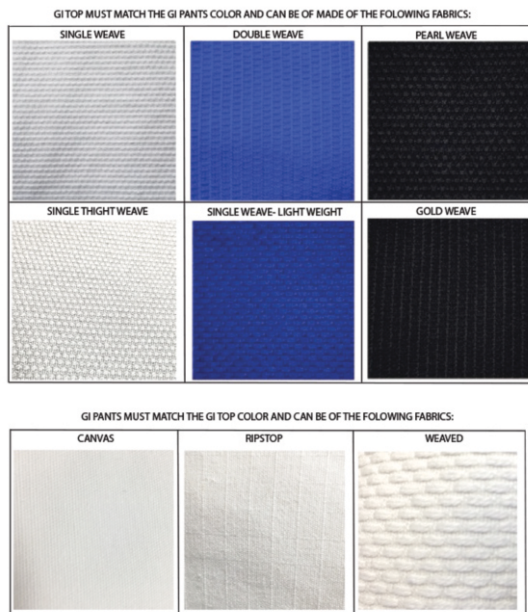
- a)** Todos os competidores do sexo masculino estão autorizados a usar lycra por baixo do quimono.
- b)** Todas as competidoras do sexo feminino não estão autorizadas a usar camisetas, tops ou qualquer roupa de material de algodão e são obrigados a usar lycra, sutiãs esportivos (top) ou uma peça de vestuário de lycra equivalente embaixo do quimono. As roupas das competidoras mulheres não devem ser sexualmente explícitas ou provocativas.

35.10 As atletas femininas têm permissão para cobrir suas cabeças. Os requisitos são:

- a)** Deve ser fixado e fabricado com tecido elástico (ou ter elásticos nas bordas);
- b)** Ser feito sem qualquer tipo de material plástico ou rígido;
- c)** Ser feito sem cordas de qualquer espécie;
- d)** Não contenham qualquer inscrição ou logotipo;
- e)** Deve ser completamente na cor preta;
- f)** A cobertura de cabeça pode ser feita de material elástico, deve ser totalmente preta e pode cobrir o pescoço, orelhas e cabelo, como um capuz de mergulho. O rosto deve permanecer totalmente visível.

35.11 Os regulamentos de uniformes para competições com quimono são os seguintes:

a) Os quimonos devem ser de algodão ou material similar e em bom estado. O material não pode ser excessivamente espesso ou rígido a ponto de impedir que o oponente execute técnica ou finalização. A parte de cima do quimono (paletó) deve ser feito de tecido trançado, trançado ouro, trançado duplo ou material de peso similar.



b) As cores podem ser preto, branco ou azul royal. Não serão permitidas cores combinadas (por exemplo, quimono branco com calças azuis ou quimono branco com lapelas pretas).

c) O casaco e as calças devem ser de cor uniforme e corresponder às seguintes referências de cor:

I. Branco: referência branca de neve.

II. Azul: cor máxima Pantone: 285M 5M; cor mínima Pantone: 286M.

III. Preto: cor máxima Pantone: 050505M; cor mínima Pantone: 2 323233M.

d) A jaqueta deve ter comprimento mínimo até a pélvis.

e) As mangas devem chegar a um ponto não mais do que 5cm do punho quando os braços estiverem estendidos na frente do corpo.

f) Quando os braços são estendidos para os lados, nivelados com os ombros, o material das mangas deve ter pelo menos 7cm de folga ao longo do comprimento do braço.

g) A lapela da jaqueta deve ter 4-5 cm de largura e menos de 1,3 cm de espessura.

h) A faixa deve ter 4-5cm de largura e de cor correspondente à graduação amarrada na cintura com um nó duplo suficientemente apertado para manter o quimono fechado. A faixa deve ter a barra de graus.

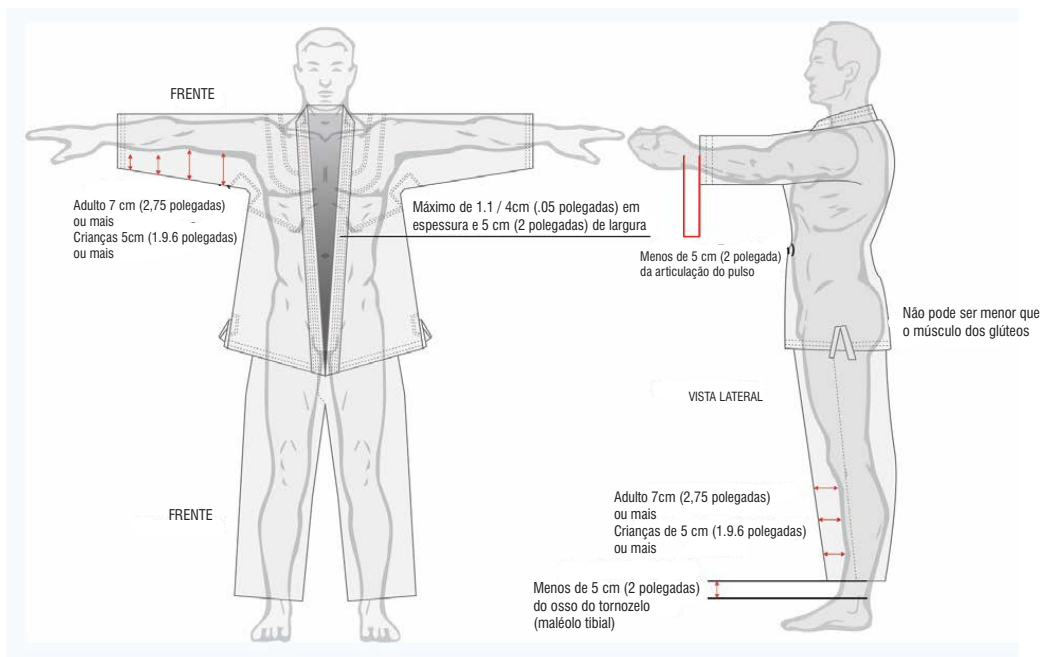
i) As calças devem ser amarradas com segurança na cintura acima das nádegas. Suficientemente apertados para evitar que as calças desçam em caso de pegada nos fundilhos. Deve ter o comprimento adequado, atingindo um ponto não superior a 8 cm do tornozelo.

j) Quando o atleta estiver em pé, o material da calça deve ter pelo menos 5cm de folga ao longo do comprimento da perna.

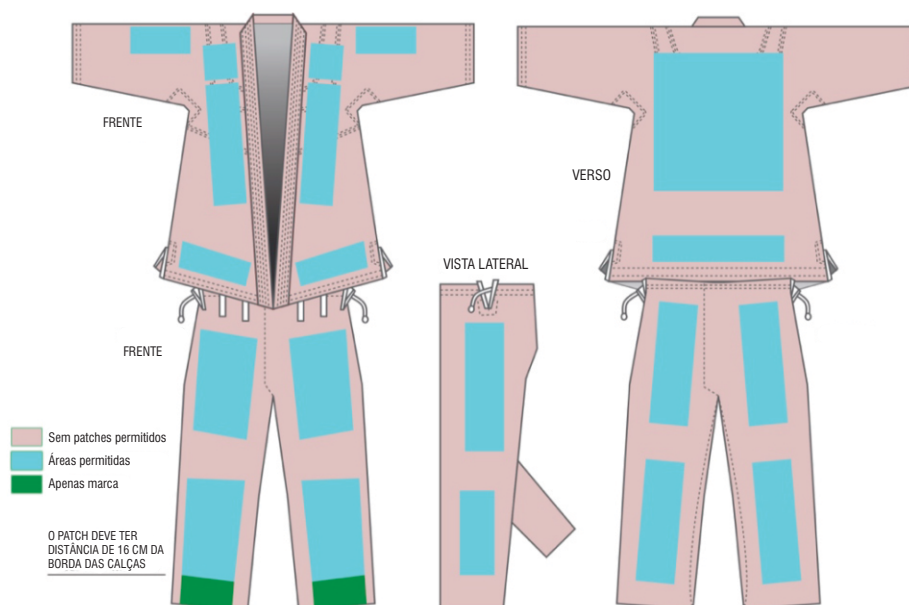
k) Os atletas não estão autorizados a competir com qualquer parte do uniforme rasgado.

Largura da Faixa entre 4 e 5 cm (1,5 a 2 polegadas)
Ponta da Faixa entre 20 e 30 cm (8 a 12 polegadas)
Faixa deve ter a barra de grau





35.12 Patches e bordados podem ser afixados com segurança somente em áreas prescritas no GI que não impedir o agarramento regular do GI. Quaisquer remendos com bordas ou rasgos não fixos devem ser removidos. Os regulamentos de patch para o GI são os seguintes:

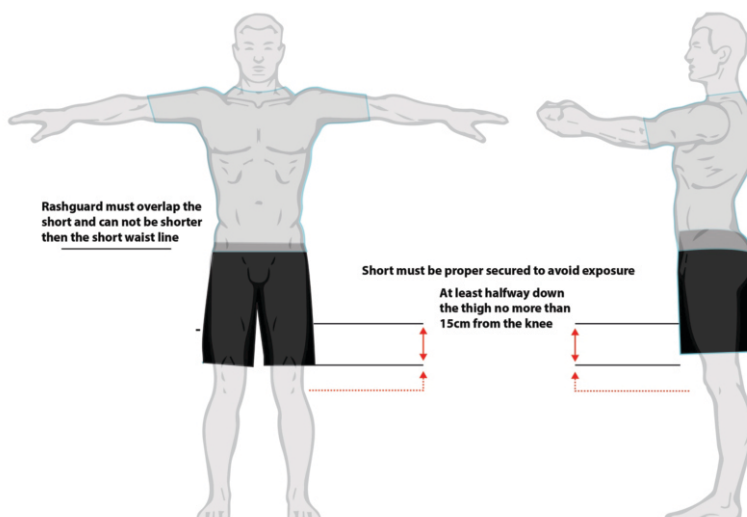


35.13 Os regulamentos dos uniformes para a competição NO GI são os seguintes:

- As Rash Guard devem ter o colarinho redondo (não são permitidos pescoços em V).
- As Rash Guard podem ter mangas curtas ou longas, mas não podem estar sem mangas.
- Regulamentos adicionais uniformes para divisões Juvenis, Adulto e Master durante a competição NO GI para o Campeonato Mundial de Jiu-Jitsu da SJJIF são as seguintes:
 - As Rash Guard deve ser branco ou preto com pelo menos 10% da cor da classificação da faixa do atleta.
 - As Rash Guard que são 100% da cor da classificação da faixa do atleta também são aceitáveis.
- Os shorts podem ser de qualquer cor, eles devem estar livres de zíperes e bolsos.
- Os calções devem ser devidamente protegidos para evitar a exposição.
- Os shorts podem ser curtos como shorts de vale-tudo, desde que estejam pelo menos no meio comprimento da coxa.



- g) As calças de Lycra podem passar o joelho, mas não o tornozelo, e não podem ser soltas.
- h) Os atletas podem optar por competir com shorts ou calças de lycra, ou ambos.
- i) Os shorts devem ser amarrados com segurança na cintura, acima das nádegas. Se eles são agarrados e puxados para baixo, eles devem permanecer afixados onde estão presos na cintura.
- j) Não é permitido aos atletas competir com bermudas rasgadas ou rasgões.
- k) Patches e bordados podem ser afixados com segurança em qualquer lugar do calção ou rasch guard. Qualquer remendos com bordas não fixas ou rasgos devem ser removidos.



Artigo 36 Apresentação para competição

36.1 Pesagem: Em todas as competições da SJJIF os atletas devem se dirigir à área de pesagem no horário adequado. Os competidores devem estar vestidos com seu uniforme de competição, prontos para a pesagem oficial em uma balança calibrada. Os atletas serão pesados na hora em que a divisão estiver programada para começar. Os cronogramas das competições estarão disponíveis para todos os inscritos pelo menos um dia antes do início do torneio. Consulte o artigo 34.1-33.9 para obter informações adicionais sobre as divisões de peso.

a) Todos os atletas devem ser pesados antes da divisão começar. Os atletas serão levados para a área de luta designada para sua divisão de peso imediatamente após a pesagem e deverão estar prontos para competir. As divisões começarão assim que o último atleta for pesado.

b) Todos os atletas devem pesar com seu uniforme já fiscalizado e aprovados pelos fiscais e devem pesar menos que o peso especificado para sua divisão ou serão desqualificados.

c) A SJJIF sugere que os atletas não tentem “cortar peso” se desidratando antes da pesagem. Não será permitido tempo extra aos atletas para se recuperarem ou reidratarem após a pesagem. Os atletas devem estar prontos para competir no momento em que pesam. Aqueles que se desidratam correm maior risco de fadiga e lesão.

d) Não comparecimento para pesagem: Caso um atleta não se apresente no horário da pesagem oficial será registrado ao lado de seu nome na lista oficial de pesagem o não comparecimento. Um oficial de pesagem e um delegado da SJJIF assinarão o registro e o atleta será desclassificado da sua categoria de peso.

e) Não cumprimento dos limites de peso prescritos na categoria registrada : Se um atleta ultrapassar o limite prescrito para a categoria na qual está inscrito será desclassificado na categoria de peso. O peso exato deve ser registrado, marcado com destaque e assinado por um oficial de pesagem.

f) Descumprimento dos requisitos oficiais da SJJIF ou das instruções dos oficiais do evento: Se em qualquer momento durante a pesagem um atleta não atender aos requisitos da SJJIF, não seguir as instruções de qualquer oficial de pesagem ou outro oficial da SJJIF será desqualificado e não poderá participar da pesagem. A infração deve ser reportada imediatamente ao diretor de evento.

36.2 Requisitos de higiene : Os competidores serão desclassificados se não atenderem aos seguintes requisitos de higiene.

a) O uniforme deve estar limpo, seco e livre de odor desagradável.

b) As unhas dos pés e das mãos devem estar curtas, limpas e sem bordas afiadas ou irregularidades.

c) Competidores com cabelo comprido devem protegê-lo de forma que não interfira no seu desempenho ou de seu oponente durante luta.

d) Os competidores não podem usar maquiagem, spray corante de cabelo , ou qualquer outra substância que passe para os quimonos ou tatames. Ex: Spray de cabelo de coloração temporária

e) Não será autorizado a competir qualquer atleta com doença transmissível, viral, bacteriana ou fúngica.

f) Competidores com corte na pele descoberto, ferida e erupção cutânea não serão autorizados a competir. competidores com cortes, feridas, erupções cutâneas enfaixadas podem ser autorizados a competir após fiscalizados pelos médicos e oficiais do torneio.



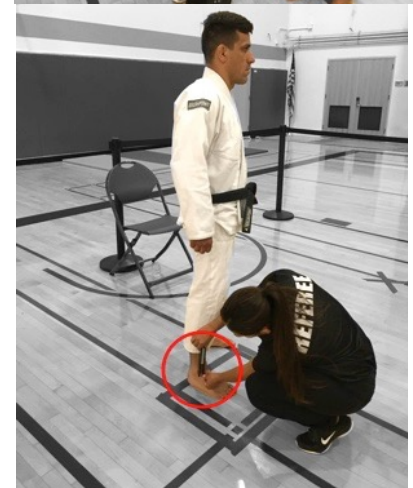
36.3 Requisitos Uniformes : Os Competidores deverão atender a todos os requisitos identificados nos Artigos 35.1 à 35.13.

36.4 Os competidores que não estiverem presentes na área de aquecimento ou que tenham sido convocados para a área de competição serão chamados até 3 vezes para para se dirigirem a área de luta designada; O competidor terá 5 minutos para chegar à área de luta designada. Após a terceira e última chamada, se o competidor não se apresentar estará sujeito a desqualificação.

Artigo 37 Princípios Básicos para Inspetores Uniformes

37.1 Os equipamentos e uniformes dos competidores serão verificados por um oficial da SJJIF (“Inspetor”) imediatamente antes ou depois da pesagem oficial. O dever dos inspetores é verificar se os competidores cumprem os requisitos da SJJIF. Os inspetores devem:

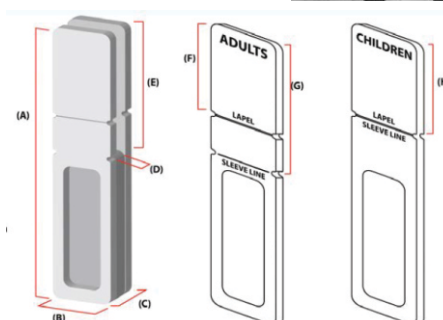
- a) Verificar a identidade dos competidores.
- b) Verificar se os atletas estão usando quimono com cor permitida pelo regulamento.
- c) O quimono não deve estar molhado ou manchado e de ser de cor uniforme.
- d) Verificar se os atletas estão usando a cor correta de faixa.
- e) Verificar patches e bordados em relação ao tamanho e localização.
- f) Verificar o comprimento das mangas, que devem cobrir os braços completos incluindo os punhos quando atleta está em pé com os braços relaxados.
- g) Verificar se a distância entre o topo do esterno e o ponto de cruzamento das lapelas no peito é inferior a 10 cm.
- h) Verificar com uma ferramenta de inspeção de quimonos a largura das mangas da camisa e a largura da lapela.
- i) Verificar se o comprimento da “saia” do quimono cobre as nádegas.
- j) Verificar o comprimento das calças (o osso do tornozelo, o maléolo, deve estar visível e acessível para verificação).
- k) Os atletas devem usar roupas por baixo do quimono, que deve estar abaixo da linha da cintura e não deve ultrapassar o joelho, exceto proteção separada, feita de material macio. A proteção não deve estar aparente abaixo das calças.
- l) Verificar se os competidores do sexo feminino estão usando uma forma de sutiã esportivo. (Top)
- m) O cabelo comprido deve ser amarrado com presilhas não metálicas.
- n) Se um atleta tiver tatuagem aparente mencionando organizações políticas, religiosas, esportivos ou promovendo tabaco, álcool, qualquer substância proibida listada no código de doping ou contrária aos bons costumes éticos e morais devem ser cobertas com bandagem adesiva fita médica ou esportiva.
- o) Verificar se os atletas do sexo masculino estão usando lycra somente na parte superior do corpo.
- p) O vestuário de proteção (joelheiras, cotoveleiras, caneleiras, etc.) não pode ter nenhuma peça metálica ou qualquer outra parte de material rígido. A inspeção uniforme deve ser realizada com o vestuário de proteção. Não é permitido colocar nenhum equipamento ou qualquer vestuário após a inspeção.
- q) Verificar se os atletas não estejam carregando objeto proibido.
- r) Verificar o comprimento das unhas das mãos e dos pés e a higiene pessoal do atleta.



37.2 Equipamento de Inspeção de quimono:

Ferramenta de Inspeção GI:

- A: Altura total da ferramenta - 15 cm
- B: Largura Total da Ferramenta - 3,5 cm
- C: Profundidade Total da Ferramenta - 2.1 / 4 cm
- D: Profundidade da Ferramenta - 1.1 / 4 cm
- E: Comprimento de folga da ferramenta - 7 cm
- F: Largura Máxima da Lapela Adulto - 5 cm
- Espessura Máxima da Lapela Adulto - 1.1 / 4 cm
- G: Largura mínima da manga para adulto - 7 cm
- H: Largura máxima de lapela de crianças - 5 cm
- Espessura Máxima de Lapela de Crianças - 1,1 / 4 cm
- G: Mínimo para crianças Largura da manga - 7 cm



Artigo 38 **Princípios Básicos para Árbitros**

38.1 Árbitros treinados e com conduta consistente são essenciais para uma competição justa, pois suas decisões determinam o resultados de cada luta. Os árbitros devem certificar de que as regras sejam aplicadas de maneira precisa e imparcial.

38.2 Os árbitros devem demonstrar certeza nos julgamentos. Habilidade que depende do conhecimento e compreensão das regras bem como da experiência na prática esportiva. Os árbitros devem manter um comportamento calmo, independentemente da situação no tatame. Essa destreza é tarefa difícil e se desenvolverá com a experiência. Espera-se que árbitros executem julgamentos sem oscilação ou dúvida independentemente da influência do público.

38.3 Não é permitido aos árbitros e funcionários encorajar, mostrar favoritismo, torcer ou instruir qualquer competidor enquanto estiverem na área da competição. Árbitros que desejam torcer ou instruir um determinado competidor devem deixar a área de competição. Só é permitido torcer ou instruir competidores estando na área designada aos espectadores.

38.4 As lutas serão julgadas por um único árbitro central. O árbitro central deve permanecer na área de combate e perto dos competidores para poder conduzir a luta com destreza garantindo que os competidores sejam tratados igualmente e de forma justa. O árbitro central é a autoridade máxima no tatame e tem autoridade para desclassificar os competidores ao decorrer da luta .

a) O árbitro central deve supervisionar se tudo está em ordem; por exemplo: assegurar que: área de luta está pronta para o combate. Se o uniforme dos competidores estão adequados. Se os competidores estão aptos a competirem. Se a higiene dos atletas estão de acordo ao regulamento e se os placares e mesários estão prontos antes de iniciar cada luta.

b) O árbitro central deve dar ao primeiro atleta no tatame a faixa verde e amarela para identificação e direcionar o competidor para seu lado direito. O outro competidor deve permanecer no lado esquerdo. Após as instruções do árbitro os atletas entram no tatame e se posicionam no local adequado e então o árbitro iniciará a luta dizendo: COMBATE!

c) O árbitro não permitirá interferência de terceiros durante a luta.

d) O árbitro deve intervir se houver qualquer possibilidade de o público ou fotógrafos oferecem risco aos competidores durante a luta.

e) Está a critério do árbitro a liberação da entrada de uma equipe médica no tatame.

f) O placar indicará o encerramento do tempo de luta. E o mesário sinalizará imediatamente ao árbitro central com um sinal visual e auditivo. O mesário atualizará o placar de acordo com os gestos do árbitro. Um ou dois placares oficiais exibem a pontuação horizontalmente e diferenciam os os atletas por cores. Os mesários não podem conversar durante as lutas.

38.5 Em casos especiais o Diretor de Arbitragem da SJJIF pode revisar e anular uma decisão do árbitro. O Diretor de Arbitragem da SJJIF também pode substituir um árbitro central durante uma luta se for considerado por algum motivo inadequado para arbitrar uma determinada luta.

38.6 Os árbitros devem se apresentar com aparência, comportamento e ações profissionais. Os árbitros devem apresentar os mesmos padrões de higiene que os competidores com alguns requisitos adicionais. Eles devem estar limpos, sem odor com e cabelos ajeitados. O uniforme padrão do árbitro consistirá em:

a) Calça social inteira preta e de tamanho adequado;

b) Um cinto de couro inteiro preto;

c) Meias toda preta ou sapatos limpos e adequados para serem usados no tatame;

d) Camisa pólo inteira preta com o logotipo da federação SJJIF e a palavra “Árbitro” em branco.

OBS: Alguns eventos e/ou organizações podem ter requisitos adicionais de uniformes, como terno e gravata.

38.7 Um sólido conhecimento e entendimento das regras é crucial para os árbitros. Os árbitros devem ler e estudar o livro de regras e regulamentos, assim como participar dos seminários de arbitragem da SJJIF, ser aprovados nos cursos necessários para certificação. Participar de seminários de arbitragem é essencial para desenvolver uma sólida compreensão das regras e assegurar consistência e exatidão na pontuação sempre em conformidade com que os diretores de arbitragem explicam as regras e à aplicação em situações reais de luta.

38.8 A extensa experiência no Jiu-Jitsu é uma qualificação muito importante para os árbitros e deve ser faixa marrom ou preta para atuarem como árbitros em competições internacionais. Os árbitros devem ter um nível de especialista em compreensão e prática do Jiu-Jitsu para facilitar a familiaridade com técnicas, contra-ataques e fugas, bem como nomes de técnicas de Jiu-Jitsu como “Guarda De la Riva”, “Omoplata”, “O Soto Gari” e “Juji-Gatame”, e familiaridade com novas técnicas e estratégias competitivas de Jiu-Jitsu.

38.9 Espera-se que os árbitros tenham experiência em ensinar Jiu-Jitsu. Ensinar técnicas de Jiu-Jitsu, seus contra-ataques, fugas e combinações, além de quedas e estratégia de competição ajuda os árbitros a entenderem o esporte que atuam.

38.10 Espera-se que os árbitros tenham experiência como competidor e como treinador para estarem melhor preparados para interpretar e antecipar as ações dos competidores.

38.11 Os árbitros são orientados a direcionar os competidores verbalmente antes de penalizá-los. Árbitros devem liberalmente e razoavelmente utilizar os seguintes comandos para avisar os competidores de que estão “amarrando” ou que estão prestes a cometer uma falta:

- a) “Ação”
- b) “Lute”
- c) “Mais Ação”
- d) “Trabalhe para melhorar”
- e) “Solte a pegada ilegal”
- f) “Não cruze o joelho”
- g) “Não puxe a cabeça”
- h) “Não puxe o pescoço”
- i) “Você quer continuar?”

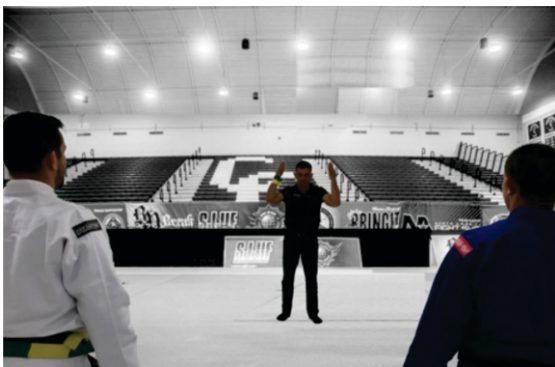
Artigo 39 Classificação do desempenho dos árbitros

39. 1 É dever do Diretor de Arbitragem da SJJIF classificar a performance de cada árbitro em cada competição. As diretrizes para classificação são:

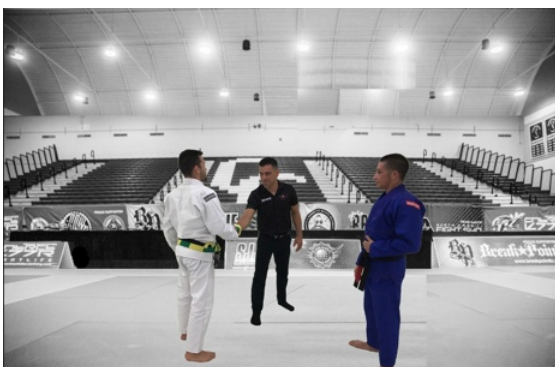
- a) A nota será satisfatória ou insatisfatória e será obtida a partir da avaliação das seguintes habilidades: A velocidade de reação do Árbitro e a capacidade geral de dirigir e controlar o combate garantindo a proteção dos participantes; Habilidade e precisão na tomada de decisões; Conformidade com o estatuto e regras da SJJIF aplicáveis ao evento particular.
- b) O Diretor de Arbitragem pode incluir comentários por escrito quando o grau satisfatório, mas deve incluir comentários específicos por escrito quando o grau de performance for insatisfação.. A nota e quaisquer comentários relativos a ela devem ser arquivados e entregue ao respectivo representante da SJJIF.

Artigo 40 Gestos de Arbitragem

40.1 O árbitro central deve usar uma braçadeira verde e amarela no punho direito. Os pontos indicados com a mão direita correspondem ao competidor usando a faixa ou tornozela verde e amarela. Os pontos indicados com a mão esquerda correspondem ao competidor que não estiver usando a faixa ou tornozela verde e amarela. Ao decorrer da luta os pontos serão indicados pelo árbitro com a mão correspondente à um dos atletas.



Permissão para entrar no tatame: O Árbitro levantará os dois braços indicando aos dois atletas que eles devem entrar na área de luta.



Saudação ao árbitro: Os atletas devem cumprimentar o árbitro apertando as mãos ao entrar na área de luta.



Saudação ao oponente : Os atletas devem se cumprimentar apertando as mãos antes e depois de todo combate.



Começando a competição: O árbitro posicionara os concorrentes no meio da área de luta. Para sinalizar o início da disputa levantará um braço na altura do ombro e depois o deixará cair, dando o comando "Lute" ou "Combate"!



Queda, raspagem, joelho na barriga ou sair da área de luta com uma finalização encaixada por consequência de uma técnica de defesa . O árbitro indicará dois pontos levantando o braço referente ao atleta que pontuou com dois dedos estendidos.

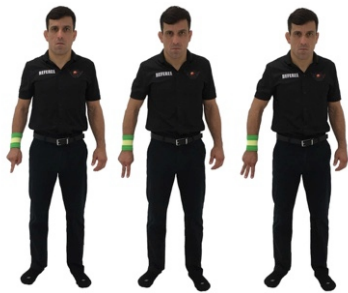




Passagem de guarda: O árbitro indicará três pontos levantando o braço referente ao atleta que pontuou com três (3) dedos estendidos.



Montada, montada pelas costas e pegada pelas costas: O árbitro indicará 4 pontos levantando o braço referente ao atleta que pontuou com quatro dedos estendidos.



Contagem de 3 segundos: O árbitro vai baixar a mão indicando a abertura da contagem de três (3) segundos para estabilização da posição de controle, para somente depois da contagem indicar a pontuação de raspagem, joelho na barriga, passagem de guarda, montada, montada nas costas ou controle pelas costas.



Penalidades: O árbitro vai girar as mãos uma sobre a outra com os dois punhos cerrados e depois erguer o punho referente ao atleta penalizado.



Parando a luta e o tempo : O árbitro coloca suas mãos uma acima da outra formando um "T" e dá comando "Tempo" ordenando que o mesário pause o cronômetro.





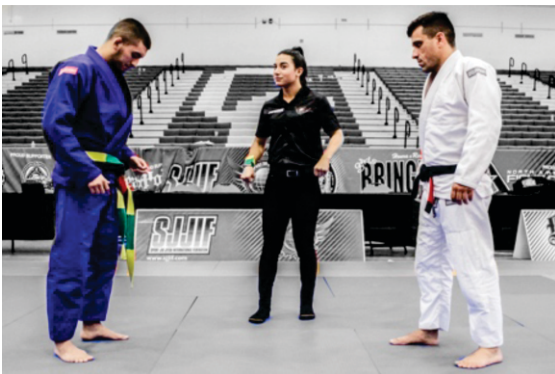
Amarração: O árbitro irá segurar os antebraço com as mãos e advertir verbalmente o competidor que está amarrando e dizer “trabalhe para melhorar” “Lute” ou “Ação”.



Circular; Rodar: O árbitro levantará o dedo indicador e girará no sentido horário para indicar aos atletas que eles devem manter a luta dentro dos limites da área de luta.



Arrume o quimono: O árbitro cruzará os braços formando um “x” na linha da cintura, indicando ao competidor para arrumar o quimono.



Amarre a faixa: O árbitro sinalizará como se estivesse amarrando uma faixa indicando ao competidor para amarrar a faixa.



Levante-se: O árbitro levantará um braço indicando ao competidor para se levantar.





Vá para o chão: O árbitro abaixará um braço indicando ao competidor para se deitar.



Desqualificação /Desclassificação: O árbitro levanta os braços cruzados com os punhos cerrados acima da cabeça. E em seguida aponta com para a faixa do atleta que está sendo desclassificado.



Removendo pontos atribuídos incorretamente : O árbitro levanta o braço referente ao atleta que recebeu a pontuação e acena com a palma da mão em direção à sua cabeça para indicar à mesa que os pontos anteriormente atribuídos foram incorretamente concedidos e devem ser removidos.



Interrompendo a luta: O árbitro abre os braços no plano horizontal diz: "Parou!" O árbitro também pode colocar as mãos em ambos os atletas e dizer: "Parou!"



Anunciando o vencedor da luta: O árbitro levantará o braço do vencedor para indicando quem ganhou o combate.

Artigo 41 Resultado das lutas:

41.1 Nenhuma luta pode terminar empatada, todas as lutas serão decididas por:

- a) Pontos
- b) Resultado de chaves de apenas um competidor
- c) Finalização
- d) Desclassificação
- e) "Morte Súbita»
- f) Incapacidade de continuar
- g) Inconsciência
- h) Decisão do Árbitro (somente no caso de uma dupla lesão)

41.2 Vitória por pontos: O árbitro interromperá a partida no final do tempo regulamentar. Se não houver finalização ou outro resultado de luta até o término do tempo regulamentar de luta o atleta com o maior número de pontos será declarado vencedor.

41.3 Vitória por consequência de chaves de apenas um competidor: Neste caso, o competidor nessa categoria receberá a medalha de ouro, no entanto, nenhum ponto será concedido para este competidor ou sua equipe.

41.4 Vitória por finalização (desistência): Se o árbitro observar um competidor mostrando desistência por sinais físicos ou verbais, o árbitro terminará a competição e concederá a vitória ao competidor que submeteu o oponente (à quem finalizou), independentemente da contagem de pontos.

- a) O árbitro também pode optar por interromper a luta e declarar uma finalização se constatar um competidor em perigo físico imediato devido a uma técnica corretamente aplicada.
- b) Nas divisões de crianças os árbitros sempre intervirão quando um competidor infantil estiver em perigo físico imediato.
- c) Nas divisões de adultos os árbitros serão prudentes ao exercer o direito de interromper uma luta. Para a grande maioria dos casos em disputa de adultos o árbitro permitirá que as técnicas de finalização continuem até que um competidor sinalize a desistência (submissão).

41.5 Um atleta pode sinalizar desistência das seguintes maneiras:

- a) Batendo com a palma da mão de maneira visível contra qualquer superfície.
- b) Bater com os pés contra qualquer superfície, no caso de o atleta for incapaz de usar as mãos para bater.
- c) Desistência verbal: Sinalizar verbalmente ao árbitro que a competição seja interrompida (se ele não puder bater com as mãos ou com os pés).
- d) O atleta pode solicitar a interrupção da luta por lesão ou se sentir-se fisicamente incapaz ou despreparado.
- e) Um técnico de um dos competidores pode solicitar que a luta seja encerrada, dirigindo-se ao árbitro por qualquer motivo.
- f) Quando o competidor está sob uma posição de finalização e ele/ela grita ou emite barulho expressando dor ou verbaliza "Aa!", será considerado desistência verbal.

41.6 Vitória por Incapacidade de Continuar do adversário: O árbitro pode terminar a competição quando um dos competidores se lesionar ou se a equipe médica declara que ele/ela não pode continuar. Se isso ocorrer, a vitória será dada ao oponente desde que a lesão não tenha sido causada intencionalmente por conduta digna de desqualificação.

- a) Quando um competidor verbaliza que está passando por câibras ou espasmos musculares, pode ser considerado desistência verbal.

41.7 Vitória por perda de consciência do adversário: Um atleta será declarado perdedor ao perder a consciência devido a um estrangulamento legal aplicada pelo adversário ou devido a um acidente não decorrente de uma técnica ilegal do oponente.

a) Os atletas que perderem a consciência por baterem a cabeça não poderão competir novamente no mesmo torneio e devem ser encaminhados à equipe médica para receber tratamento.

41.8 Decisão do Árbitro por Lesão Dupla: Se ambos os competidores estiverem lesionados e não puderem continuar a luta, o competidor que lidera a pontuação deve ser declarado vencedor. Se o placar estiver empatado e ambos não puderem continuar, o árbitro deve tomar uma decisão baseada no desempenho na luta, na superioridade das táticas e na superioridade das técnicas. Em todas as outras situações, ambos os competidores serão impedidos de continuar, uma vez que não podem continuar competindo.

Artigo 42 O sistema de pontos

42.1 A competição faz com que os atletas desenvolvam habilidades técnicas e estratégicas competitivas com o objetivo prioritário de finalizar ou submeter seus oponentes. Pontos são concedidos para premiar o alcance de objetivos estratégicos secundários durante a luta. A técnica superior é percebida pela eficiência na execução de movimentos estratégicos que viabilizem o alcance de objetivos progressivamente.

42.2 O competidor não pode marcar novos pontos quando ele intencionalmente remove e retorna para uma posição onde os pontos foram recentemente recebidos (mudando de posição intencionalmente e retornando para a mesma posição). Exemplo: Tirar o joelho na barriga propositadamente sem que haja intenção de defesa do oponente e depois colocar de novo o joelho na barriga.

42.3 Nenhum ponto será concedido a um competidor que estiver com uma finalização encaixada. Os pontos só serão concedidos depois que o atleta se desvencilhar completamente da técnica. Exemplo: Quando um competidor estiver montado em seu oponente mas está preso em uma guilhotina, os pontos da montaria só serão concedidos após ele ter se libertado da tentativa de finalização da guilhotina e somente se ele ainda estiver na montada.

42.4 A SJJIF não usa um sistema de pontos de “vantagem”; Acreditamos que este método afeta adversamente o andamento geral da luta e não beneficia os lutadores. Nenhuma luta será decidida pelo árbitro. Será decidido por finalização ou pontos e no caso de empate no tempo regulamentar, a luta terá um tempo extra para desempate. Para mais informações, consulte o Artigo 46.2.

42.5 Os árbitros concedem pontos aos competidores pelas seguintes ações:

PONTOS	2 PONTOS	3 PONTOS	4 PONTOS	-1 PONTOS
EVENTO	<p>QUEDAS</p> <hr/> <p>RASPAGEM</p> <hr/> <p>JOELHO NA BARRIGA</p>	PASSAGEM DE GUARDA	<p>MONTADA</p> <hr/> <p>MONTADA PELAS COSTAS</p> <hr/> <p>CONTROLE DAS COSTAS</p>	PENALIDADES
SINAL DE MÃO				

42.6 Quedas (2 Pontos) Uma queda ocorre quando um competidor completa uma ação que projete ou conduza seu oponente da posição em pé para o solo, com as costas no chão, sentado, de lado ou de joelhos posicionando-se nas costas do oponente. Pontos de quedas são concedidos imediatamente. As diretrizes para as quedas são:

a) Uma queda que projete o oponente na área de segurança ou fora da área de luta é considerada uma queda válida desde que o competidor inicie o movimento com os dois pés dentro da área de luta.

b) Se um competidor agarrar uma perna ou tentar uma “baiana” (“double-leg”) e o adversário puxar para guarda o competidor que está tentando derrubar receberá 2 pontos pela queda.

c) Se um dos competidores tiver um de seus joelhos no chão e for derrubado, quem aplicou a queda receberá pontos desde que inicie o movimento em pé, com os dois pés no chão.

d) Quando o competidor tentar derrubar e o oponente simultaneamente reverter a queda por cima, os pontos serão determinados por:

I. Se durante uma ação simultânea ou contra ataque e há uma inversão no ar, antes de um dos competidores tocar o solo, o competidor que ficar por cima recebe os dois pontos.

II. Se o oponente derrubar o adversário, cair na guarda e imediatamente for raspado, ele receberá os 2 pontos pela queda e o oponente receberá 2 pontos de raspagem depois de permanecer por cima por 3 segundos.

III. Se um competidor projetar seu adversário ao solo e cair no controle lateral ou na montada e imediatamente ser invertida a posição, ele receberá os 2 pontos pela queda e o oponente não receberá nenhum ponto.

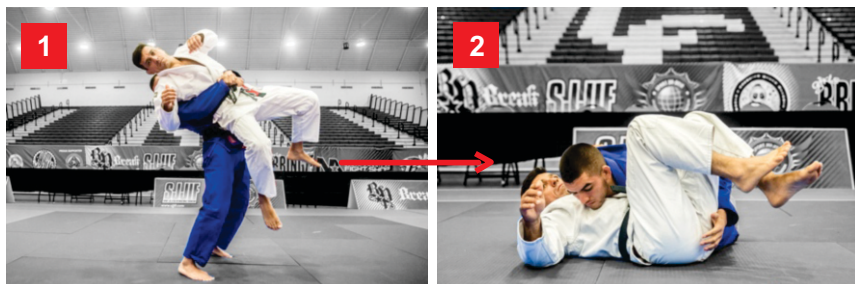
EXEMPLO DE QUEDAS



SEQUENCIA DE QUEDA QUADRIL



SEQUENCIA DE SINGLE LEG



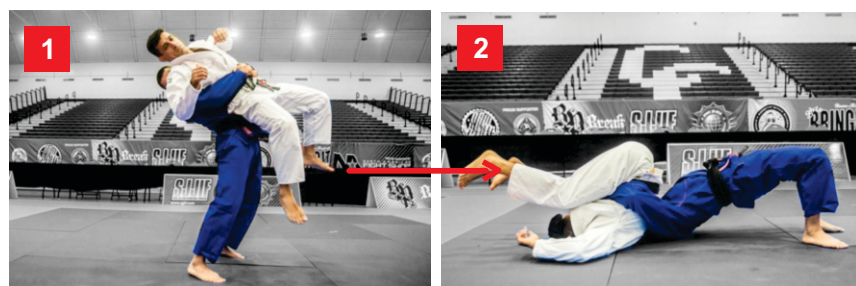
SEQUENCIA DE SUPLE LATERAL

EXEMPLO DE QUEDAS PERMITIDAS APENAS PARA OS FAIXAS MARROM E PRETA:



SEQÜÊNCIA DE QUEDA TESOURA

EXEMPLO DE QUEDAS ILEGAIS



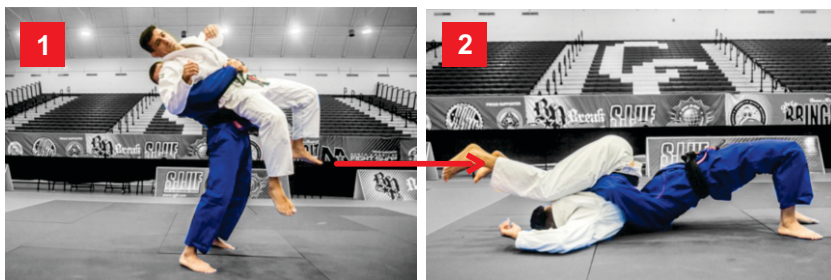
SEQUENCIA DE QUEDA SUPLE

EXEMPLO DE QUEDAS EXECUTADAS DENTRO DA ÁREA DE LUTA



EXEMPLO DE QUEDAS QUE PROJETAM PARA FORA DA ÁREA DE LUTA





SEQUENCIA DE QUEDA SUPLE

EXEMPLO DE QUEDAS EXECUTADAS DENTRO DA ÁREA DE LUTA



EXEMPLO DE QUEDAS QUE PROJETAM PARA FORA DA ÁREA DE LUTA



42.7 Joelho na Barriga (2 Pontos): Joelho na barriga ocorre quando o competidor que está por cima no controle lateral coloca o joelho na barriga do adversário com o corpo virado para a cabeça do oponente e não para as pernas, segurando a gola ou manga e faixa com as mãos e a outra perna com o pé apoiado no tatame por 3 segundos.

a) Se o competidor que está por baixo não permitir que o adversário coloque o joelho na barriga e se o competidor que está por cima não estabilizar o controle da posição por 3 segundos, não serão concedidos os pontos.



EXEMPLOS DE JOELHO NA BARRIGA CORRETO



EXEMPLOS DE JOELHO NA BARRIGA INCORRETO

42.8 Raspagens (2 Pontos): Uma raspagem ocorre quando o competidor que está por baixo fazendo guarda inverte sua posição ficando por cima. As diretrizes para raspagens são:

a) Para que um competidor receba os 2 pontos por uma raspagem o seu oponente deve estar em sua guarda. A guarda é considerado qualquer posição em que o competidor esteja de costas, de lado ou em posição de (4 apoios) tartaruga usando uma ou ambas as pernas para manter a distância, se defendendo, atacando ou mantendo o controle sobre o adversário. Se um competidor estiver usando as pernas para manter a distância ou controle do oponente, então o oponente é considerado “guarda”.

b) A guarda tartaruga será considerada guarda apenas quando foi estabelecida a partir de uma posição de guarda preexistente.

c) Uma raspagem pode ser executada com o uso de braços ou pernas.

d) Os pontos por raspagens só serão concedidos depois que um competidor partir de uma posição de guarda e estabilizar uma posição por cima do oponente por uma contagem de 3 segundos.

e) Quando um competidor está fazendo guarda passa para uma posição que esteja por cima e avança para a posição de pegada pelas costas durante a tentativa de raspagem, o competidor receberá 2 pontos pela raspagem e 4 pontos pelas costas, desde que os critérios para ambas as ações sejam cumpridas.

f) Se partindo da guarda ao tentar uma raspagem ambos os competidores retornarem a posição em pé e o competidor que estava tentando a raspagem executar uma queda e permanecer por cima ele/ela receberá os 2 pontos.

g) Se o competidor que está por cima tentando passar a guarda do oponente tentar uma finalização e acabar por baixo seu oponente (que estava fazendo guarda), seu oponente receberá 2 pontos por raspagem depois de defender a finalização e se manter por cima por 3 segundos.

h) Se o competidor que está fazendo guarda ao tentar fazer uma finalização e terminar por cima do oponente e estabilizar a posição por 3 segundos, ele receberá os 2 pontos pela raspagem.

i) Se um competidor estiver passando a guarda e ficar por baixo antes que a contagem seja aberta por passagem de guarda para lateral ou para a montada e o oponente que estava embaixo terminar por cima receberá 2 pontos por raspagem depois de estabilizar por 3 segundos.

j) Se um competidor partindo de uma posição de guarda conduz seu adversário para baixo em posição de quatro apoios e passa para suas costas e estabilizar a posição por 3 segundos receberá 2 pontos por raspagem.

k) Tentativas de raspagens usando uma técnica ilegal para a divisão de faixa ou idade resultará para o competidor penalidades ou até mesmo desclassificação.

l) Puxada simultânea para guarda “Double-Pull”: Se em qualquer ponto durante a partida ambos os competidores puxarem para a guarda ao mesmo tempo, o primeiro competidor a subir e estabilizar a posição por cima por 3 segundos receberá 2 pontos por raspagem. As regras para Puxada simultânea para guarda ou “Double-Pull” são:

I. Ambos os atletas devem fazer pegada antes de puxar para guarda.

II. Quando os dois atletas com pegada puxam para a guarda ao mesmo tempo, um dos competidores deve subir estabelecer uma posição por cima dentro de 15 segundos ou ambos os atletas serão penalizados com um ponto negativo por falta de combatividade/amarração.

III. Quando ambos os atletas puxam para a guarda ao mesmo tempo mas apenas um atleta tinha estava com a pegada em pé, o adversário que não tinha pegada deve subir para não receber um ponto negativo.

IV. Se ambos os atletas puxarem para a guarda sem pegadas ambos serão penalizados.

V. Se um atleta com pegada puxa para a guarda e o oponente puxa para a guarda ou senta ao mesmo tempo sem pegada e o atleta que puxou para guarda com as pegadas subir e estabelece uma posição por cima por 3 segundos receberá os dois pontos pela raspagem.

GUARDA FECHADA



EXEMPLO DE GUARDA



GUARDA BORBOLETA OU GUARDA DE GANCHOS

GUARDA 3/4





GUARDA FECHADA



GUARDA TARTARUGA



GUARDA INVERTIDA



GUARDA ARANHA



MEIA GUARDA INVERTIDA

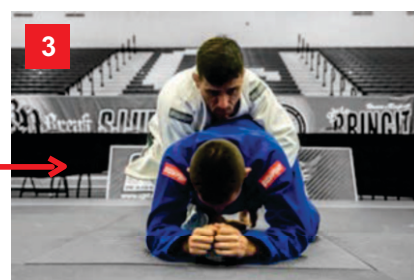
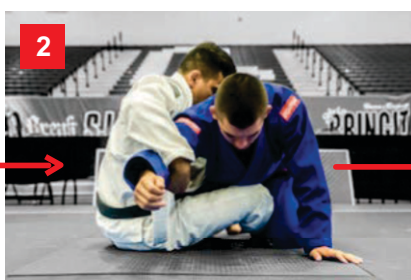
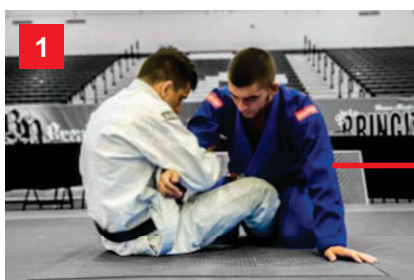


GUARDA 50/50

EXEMPLOS DE RASPAGENS



RASPAGEM TESOURA DA GUARDA FECHADA



RASPAGEM BORBOLETA OU GANCHO: «ARM DRAG»



RASPAGEM DA GUARDA 50/50



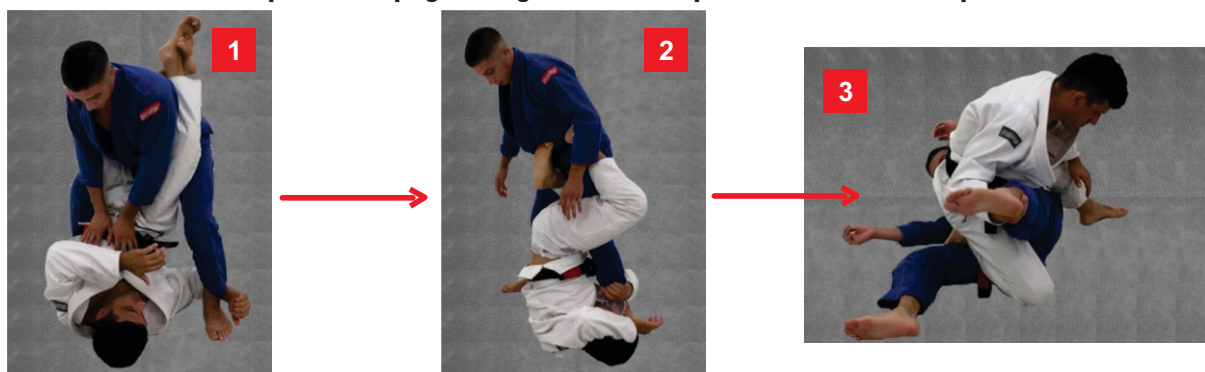
RASPAGEM COM GUILHOTINA

Exemplo de raspagens ilegais para categorias KIDs (infantil) 4-5 até KIDs(infantil) 10-11



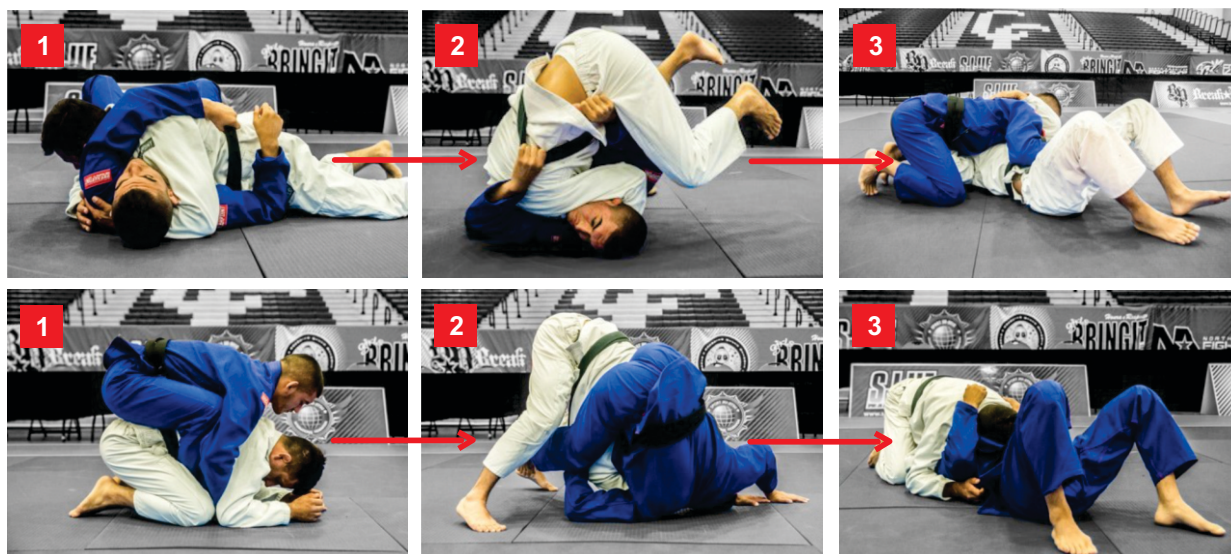
Raspagem com Omoplata

Exemplo de raspagens legais somente para faixa marrom e preta



Raspagem com chave de Joelho

Exemplos de escapadas e inversões - Não são raspagens

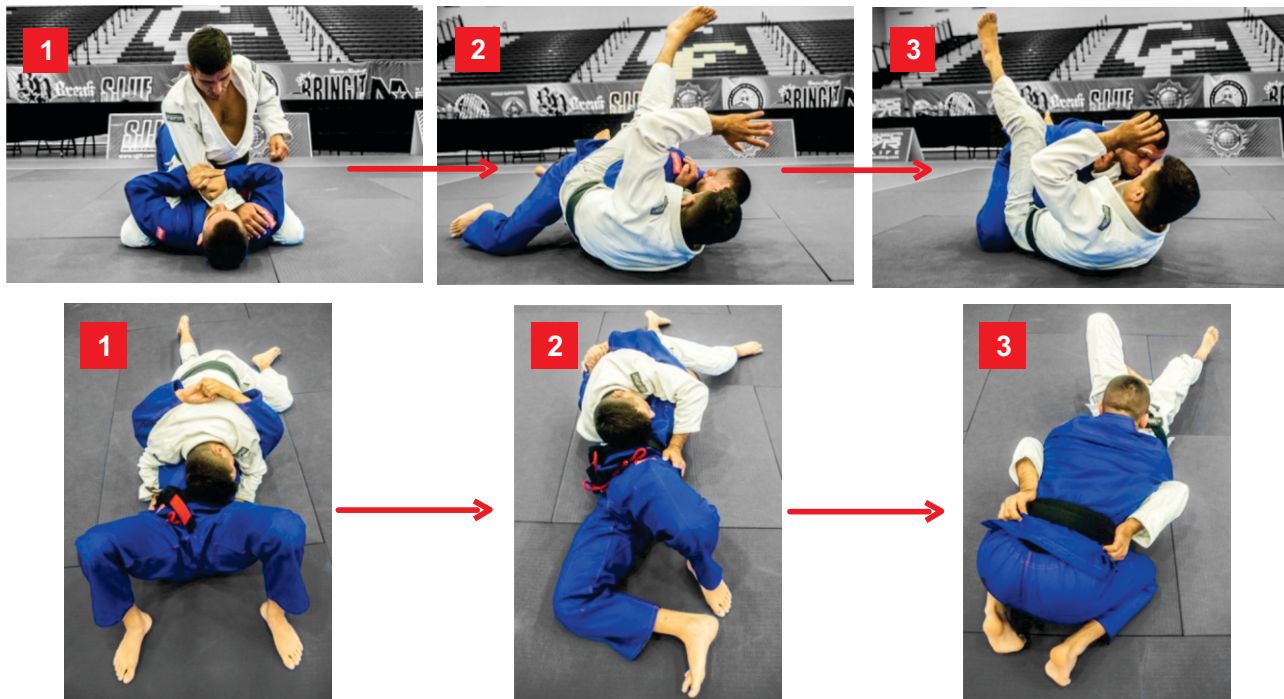


42.9 Passagem de Guarda (3 Pontos): Quando o atleta que está por cima consegue transpor as pernas do adversário que está por baixo (transpor a guarda ou meia-guarda) e mantém o controle transversal ou longitudinal do mesmo de costas ou de lado no solo por 3 (três) segundo, deixando o adversário sem espaço para se mover ou escapar da posição.

Diretrizes para Passagem de guarda:

a) Para que um competidor receba 3 pontos pela passagem de guarda o oponente deve ter uma forma de guarda estabelecida. Considera-se guarda quando um competidor esteja de costas ou de lado no chão usando uma ou ambas as pernas para manter a distância ou o controle do oponente. Se um competidor estiver usando as pernas para manter a distância, evitando o domínio lateral então é considerado que o oponente está em sua guarda.

- b) Os pontos para passagem de guarda só serão concedidos depois que a posição de domínio seja estabilizada após a contagem de 3 segundos.
- c) Se o competidor que está embaixo evita o movimento colocando seu oponente de volta na guarda ou ficando de joelhos ou em pé nenhum ponto será concedido.
- d) Se um competidor que estava na guarda de seu oponente passe a guarda direto para montada e estabilize a posição por 3 segundos ele receberá 3 pontos pela passagem de guarda e 4 pontos pela montada.



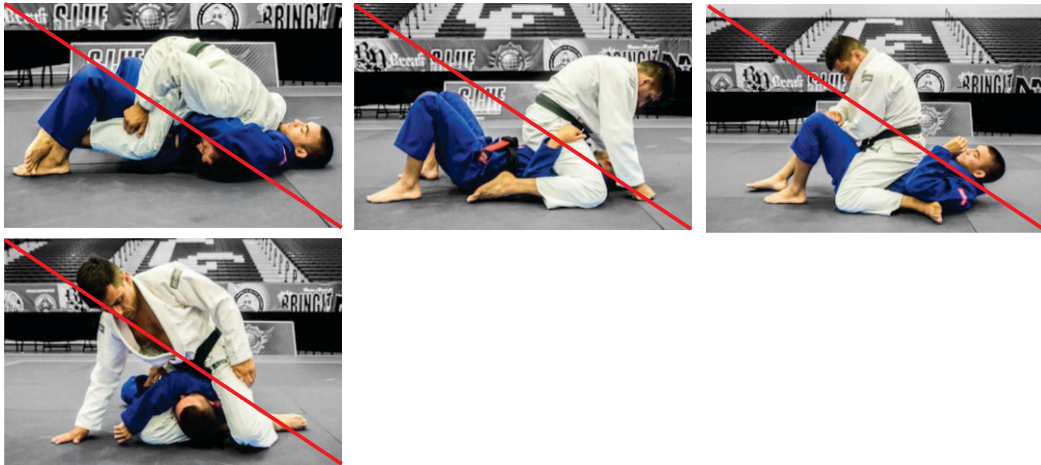
42.10 Montada (4 Pontos): Quando um competidor está sentado no tronco do adversário e de frente para a cabeça dele. O adversário pode estar deitado de costas, de lado ou de barriga para baixo. A montada não pode ser por cima de um ou de ambos os braços do oponente. Também é considerado uma montada se um joelho e um pé estiverem no chão. No caso de o atleta ter ambos os braços do oponente sob as pernas o atleta deve ter os joelhos abaixo da linha da axila para receber pontos de montada. Diretrizes para montada:

- a) Pontos para uma posição de montada somente serão concedidos após um competidor ter estabilizado a posição de montada após a contagem de 3 segundos.
- b) Nenhum ponto será concedido se os pés ou joelhos de um competidor estiverem entre as pernas do adversário.
- c) Se um competidor aplicar um triângulo enquanto estiver em guarda e por consequência acabar na montada, será considerado uma raspagem e não montada até que ele esteja na posição montada.

Exemplos de montada



Exemplo de posições que não são consideradas montada



42.11 Pegada pelas costas ou Montada pelas costas (4 Pontos): Quando o atleta dominar as costas do adversário com seu peito contra as costas do oponente, com seus braços em volta do pescoço/ombros/tronco e pernas ao redor da cintura ou tronco do oponente. Diretrizes para pegar as costas são as seguintes:

- a) Os pontos de pegada pelas costas só serão concedidos depois que um competidor tenha estabilizado uma posição de controle nas costas de seu oponente por uma contagem de 3 segundos.
- b) Pontos não serão concedidos se o competidor não tiver controle do corpo do adversário tanto com os braços quanto com as pernas. O competidor deve posicionar seus joelhos ao redor da cintura do oponente e os tornozelos contra a parte interna das coxas do adversário.
- c) Os pontos para as costas também podem ser concedidos se um competidor tiver o controle das costas com braços ao redor do pescoço / ombros / tronco e se tiver um dos ganchos por cima de um dos braços do oponente.



Artigo 43 Faltas Menores, Amarração e Punições

43.1 Faltas Menores: Qualquer uma das seguintes ações será considerada falta menor:

- a) Quando um competidor se ajoelha, senta ou deita antes de fazer contato com o oponente.
- b) Quando um competidor corre em direção a qualquer um dos limites externos da área de luta, foge do combate no solo rastejando ou rolando para fora da área de luta ou se levanta evitando contato ou pisando fora da área de luta a fim de evitar combate no solo.
- c) Quando um competidor levanta-se durante a luta no chão para se desvencilhar de uma posição e não retorna ao combate no solo.
- d) Quando um competidor quebra a pegada do adversário que está fazendo guarda e não retorna ao combate no solo.
- e) Quando um competidor evita a ação do oponente retirando seu quimono ou permitindo que ele seja retirado com a intenção de parar a luta seja para descansar ou para evitar ataques do oponente.
- f) Quando um competidor remove intencionalmente seu próprio quimono ou faixa, fazendo com que a luta seja interrompida.
- g) Quando um competidor insere seus dedos por dentro das mangas ou por dentro da “boca” da calça do oponente.
- h) Quando um competidor desobedece a ordem do árbitro.
- i) Quando um competidor sai da área de luta após a luta antes do árbitro anunciar o resultado.
- j) Quando um competidor agarra seu uniforme ou o de seu oponente de alguma forma durante lutas sem quimono.
- k) Quando um competidor coloca uma mão ou um pé no rosto do seu oponente.
- l) Quando um competidor leva mais de 20 segundos para amarrar sua faixa durante a paralisação de um combate mesmo que se estiver usando a faixa de identificação.
- m) Quando um competidor corre ao redor da área de luta evitando o combate.
- n) Quando um competidor não intencionalmente reage de maneira a colocar seu oponente em posição ilegal.

EXEMPLO DE FALTA MENORES



Pegada ilegal (dentro das calças)



Pegada ilegal (mão no rosto)



Pegada ilegal (dentro da manga)

43.2 Consequências para faltas menores:

- a. Na primeira infração o infrator receberá uma advertência verbal.
- b. Na segunda infração o infrator receberá uma punição. Ponto negativo.
- c. Na terceira infração, o atleta receberá um segundo ponto de punição (segundo ponto negativo) e o árbitro reiniciará a luta com os dois atletas em pé.
- d. Após a quarta infração o árbitro desclassificará o competidor.
- e. Os Faixas Marrons e Pretas receberão um comando verbal e um ponto negativo na primeira infração (com exceção da falta de combatividade / amarração).

43.3 A falta de combatividade (Amarração): A falta de combatividade (amarração) é definida quando um atleta claramente não procura a progressão nas posições de domínio e também quando um competidor impede o seu/sua oponente de realizar a referida progressão. Se um competidor está parado, o árbitro fará o gesto para indicar a amarração e dará uma advertência verbal ao atleta que está amarrando. O árbitro pode avisar verbalmente o atleta com frases como: "Lute", "trabalhe para melhorar", "você tenha que se mexer", ou "você tem que trabalhar". Qualquer uma das seguintes ações será considerada amarração:

a) Falta de combatividade (amarração): é considerado manter o oponente em uma posição sem tentar melhorar ou finalizar por mais de 15 segundos, levantar-se evitando o combate ou qualquer posição que fique nítida a amarração.

b) Quando ambos os competidores simultaneamente demonstram falta de combatividade (amarração) em qualquer posição em uma luta.

c) Quando ambos os competidores puxam para a guarda ao mesmo tempo, o árbitro iniciará uma contagem regressiva de 20 segundos. Se ao final desta contagem regressiva de 20 segundos, mesmo que os concorrentes estejam se movendo, se um dos concorrentes não subir para estabilizar a posição por cima, (passando a guarda), não houver finalização encaixada, ou não houver uma ação iminente em busca de pontos, o árbitro vai parar a luta e dar uma punição para ambos os competidores. Nesta situação o árbitro irá reiniciar o combate em pé.

d) Não é considerada falta de combatividade (amarração) quando um competidor está se defendendo de ataques do adversário nas posições : montada, controle das costas, controle lateral ou norte-sul.

e) Não é considerada falta de combatividade (amarração) quando um competidor está montado ou nas costas do adversário, desde que as requisitos técnicos das posições sejam respeitadas.

43.4 Exemplos de situações que constituem falta de combatividade (amarração):

a) Quando um competidor atinge posições de controle lateral ou norte-sul sobre o oponente e não busca a progressão das posições de domínio e nem trabalhar por uma finalização.

b) Quando um competidor está na guarda fechada de um oponente e não procura passar a guarda e ao mesmo tempo impede que o oponente busque a progressão das posições de domínio.

c) Quando o competidor tem sua guarda fechada e envolve seus braços ao redor das costas do oponente ou qualquer outra posição agarrando o oponente sem a intenção de alcançar uma finalização ou pontuação.

d) Quando um competidor durante o combate em pé agarra e mantém sua mão na faixa do oponente impedindo que o adversário complete um movimento de queda sem tentar qualquer tipo de ataque.

e) Os exemplos acima são meramente ilustrativos e não representam todas as situações que podem ser consideradas falta de combatividade (amarração).

43.5 As consequências para falta de combatividade (amarração) são:

a) Na primeira infração o atleta receberá uma advertência verbal.

b) Na segunda infração o atleta receberá uma punição (1 ponto negativo).

c) Na terceira infração o atleta receberá um segundo ponto negativo por punição. E o árbitro reiniciará a luta com os dois atletas em pé.

d) Na quarta infração o árbitro desclassificará o competidor.

e) Os faixas marrons e pretas receberão um comando verbal e um ponto negativo na primeira falta menor (não se aplica essa regra à falta de combatividade / amarração).

43.5 As consequências para falta de combatividade (amarração) são:

- a) Na primeira infração o atleta receberá uma advertência verbal.
- b) Na segunda infração o atleta receberá uma punição (1 ponto negativo).
- c) Na terceira infração o atleta receberá um segundo ponto negativo por punição. E o árbitro reiniciará a luta com os dois atletas em pé.
- d) Na quarta infração o árbitro desclassificará o competidor.
- e) Os faixas marrons e pretas receberão um comando verbal e um ponto negativo na primeira falta menor (não se aplica essa regra à falta de combatividade / amarração).

43.6 Procedimentos no Placar por Punições, Faltas Menores e/ou amarração.

- a) Os pontos negativos por punição são acumulados com as faltas menores e amarração. No terceiro ponto negativo o competidor será desclassificado.
- b) Os faixas marrons e pretas receberão um comando verbal e um ponto negativo na primeira falta menor (não se aplica essa regra à falta de combatividade / amarração).

Contagem de Faltas Menores	Menores Ação do árbitro	PLACAR
1º Infração	Primeira Punição	Marca-se no placar (-1)
2º Infração	Segunda Punição	Marca-se no placar (-2)
3º Infração	Terceira Punição	Marca-se no placar (-3)

- c) Procedimento de placar para categorias de Faixa Branca à Faixa roxa para faltas menores e/ou amarração e exclusivamente para falta de combatividade/amarração para as categorias de Faixa Marrom e Preta.

Contagem de Faltas Menores e/ou Contagem de falta de combatividade/amarração	AÇÃO DO ÁRBITRO	PLACAR
1º Infração	Advertência Verbal	Não marca-se no placar
2º Infração	Primeira Punição	Marca-se no placar (-1)
3º Infração	Segunda Punição	Marca-se no placar (-2)
4º Infração	Terceira Punição	Marca-se no placar (-3)

Exemplos de Placar



Competidor 2 recebe o primeiro (-1) ponto negativo



Competidor 2 recebe o primeiro (-1) ponto negativo



Competidor 2 recebe o terceiro e último (-3) ponto negativo

43.7 (2 pontos) Por consequência da luta ir para fora dos limites da área com uma finalização encaixada. Ocorre quando um competidor não intencionalmente sai dos limites da área de luta enquanto tenta escapar de uma finalização. O árbitro interromperá a luta e reiniciará o combate com os competidores em pé. O competidor que estava aplicando a finalização ao saírem dos limites da área por consequência de uma defesa receberá 2 pontos.

43.8 Ponto Negativo por punição (-1 Ponto Negativo) Ocorre quando um competidor continua “amarrando” ou comete ou infração consideradas pequenas faltas após uma advertência verbal do árbitro. Cada punição concedida a um competidor contará como pontos negativos que são subtraídos da pontuação final. No terceiro ponto negativo o árbitro desclassificará o competidor.

Artigo 44. Técnicas e Finalizações Legais e Ilegais

44.1 São permitidas as seguintes finalizações: de acordo com categorias de faixas e/ou de idade:

(Técnicas marcadas como X são ilegais)	INFANTIL 4-5 até INFANTIL 10-11	INFANTIL 12-13 até INFANTIL 14-15	JUVENIL e a partir de branca INICIANTES	JUVENIL e a partir de faixa azul e roxa INTERMEDIÁRIO	ADULTO e a partir de Marrom e Preta AVANÇADO
Chave de coluna vertebral, Chave de cervical	X	X	X	X	X
Suple jogando a cabeça ou o pescoço do adversário no chão	X	X	X	X	X
Bate Estaca na Guarda	X	X	X	X	X
Bate Estaca para se desvencilhar de uma finalização	X	X	X	X	X
Chave de Dedos, Torcer os dedos para trás	X	X	X	X	X
Chave de Joelho com torção	X	X	X	X	X
Chave de Joelho lateral	X	X	X	X	X
Cruzar o Joelho	X	X	X	X	X
Chave de pé reta virando para dentro forçando o joelho	X	X	X	X	X
Americana de pé na direção externa aplicando pressão no joelho	X	X	X	X	X
Chave de Calcanhar	X	X	X	X	
Chave de Bíceps	X	X	X	X	
Chave de Panturrilha	X	X	X	X	
Chave de Joelho reta	X	X	X	X	
America no pé na direção interna (Toehold)	X	X	X	X	
Mate Leão no pé e Estima Lock/ Socks lock	X	X	X	X	
Queda Tesoura/Kanibassani	X	X			
Chave de pé reta	X	X			
Guilhotina de Frente	X	X			
Chave de punho/mão de vaca	X	X			
Ezequiel de frente	X	X			
Do-Jime (apertar o corpo ou a cabeça com as pernas)	X				
Chave Omoplata	X				

44.2 As crianças de 4 a 5 anos de idade até as divisões de 14 a 15 anos não podem aplicar qualquer tipo de finalização da cintura para baixo.

Exemplos de finalizações permitidas para todos as faixas e idades



Exemplos de finalizações Permitidas para todas as faixas a partir de KIDs 12-13 anos



OMOPLATA

PUXANDO A CABEÇA NO TRIÂNGULO

GOGÔPLATA

Exemplos de finalizações Permitidas para todas as faixas a partir da categoria Juvenil



Espremer a cabeça



Darce Choke



Guillotina



Mão de Vaca



Chave de pé reta (Botinha)



Do-Jime



Ezequiel

Exemplos de técnicas/posições durante os ataques ao pé do oponente



Bloqueio externo do pé ao cruzar a perna oposta do oponente.



Cruzando a perna do oponente abaixo do joelho.



Bloqueio de pé reto



Fora do bloqueio do pé reto



Cruzando a perna do adversário sem torcer o joelho.

Exemplo de finalizações permitidas apenas para faixa marrom e preta



CHAVE DE BÍCEPS



CHAVE DE PERNA



CHAVE DE PERNA



CHAVE DE PANTURRILHA



CHAVE DE BICEPS



MATA LEÃO NO PÉ



CHAVE DE JOELHO



CHAVE DE JOELHO



MATA LEÃO NO PÉ



Sock Lock



Sock Lock

44.3 Técnicas Ilegais: O uso de uma técnica ilegal para uma determinada divisão de idade ou faixa resultará na desqualificação imediata do competidor pelo árbitro.

Exemplos de técnicas ilegais para todas as faixas e idades



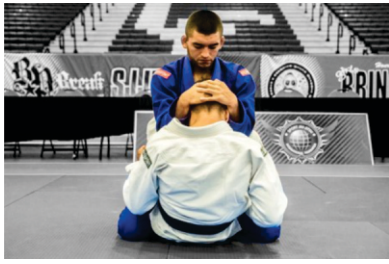
Bloqueio da coluna vertebral



Bloqueio cervical



Hiperextensão da coluna cervical



Bloqueio da coluna vertebral, bloqueio cervical ou manivela do pescoço



Bloqueio da coluna vertebral, bloqueio cervical ou manivela do pescoço



Batendo da parte de trás



Bate Estaca



Técnica de projeção "suplê", jogando a cabeça ou o pescoço do adversário no chão..



Jogando a cabeça ou o pescoço do adversário no chão.



Chave de Calcanhar



Leg Log Lateral



Entortar o Joelho



Torcer o Joelho



Para fora do dedo do pé segurar, aplicando pressão para o joelho



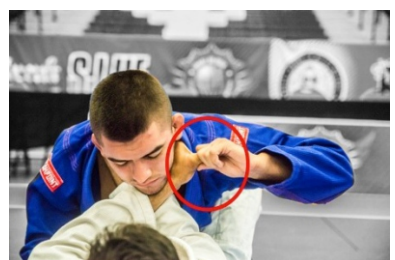
Bloqueio de pé reto, girando para dentro torcendo o joelho



Bloqueio de pé reto, virando para dentro e torcendo o joelho



Agarrando / dobrando os dedos para trás



Agarrando ou dobrando o polegar do dedo para trás

45.1 Faltas Graves: Faltas graves levarão à desclassificação imediata do atleta. As ações que são consideradas faltas graves são:

- a) Colocar os dedos nos olhos ou no nariz do oponente.
- b) O uso de golpes traumáticos, com a intenção de machucar ou ganhar vantagem injusta (por exemplo: socos, chutes, cabeçadas, cotoveladas)
- c) Quando um atleta morde, puxa o cabelo, golpear ou aplicar pressão nas genitais, nos olhos ou usa intencionalmente um golpe traumático de qualquer tipo (como socos, cotovelos, joelhos, cabeçadas, pontapés, etc).
- d) Quando um atleta direciona linguagem profana, gestos obscenos ou comportamento desrespeitoso ao seu oponente, à mesa de centro, aos oficiais da mesa, ao árbitro ou público durante a luta ou na comemoração da vitória.
- e) Quando um ou ambos os atletas desconsideram a seriedade da competição, realizando ações simuladas ou fingindo combate.
- f) Quando o atleta mantiver a finalização após um adversário ter batido e/ou árbitro ter dito ao atleta para parar.
- g) Quando um atleta usa sua própria faixa ou a faixa do adversário para ajudar em um estrangulamento ou qualquer outra circunstância em uma disputa enquanto a faixa estiver desamarrada.
- h) Quando um atleta estrangula seu oponente, sem usar o kimono, com uma ou ambas as mãos ao redor do pescoço do adversário ou aplica pressão na traqueia do oponente usando o polegar.
- i) Quando um atleta bloqueia a passagem de ar para o nariz ou a boca do seu oponente usando as mãos.
- j) Quando um atleta intencionalmente tenta desqualificar seu oponente reagindo de maneira que coloque seu oponente em uma posição ilegal.
- k) Quando um atleta foge deliberadamente da área de luta para evitar ser finalizado por seu oponente.
- l) Quando o kimono de um atleta por algum motivo deve ser trocado e o competidor não pode trocá-lo por outro dentro do período de tempo estipulado pelo árbitro.
- m) Quando um árbitro nota que o atleta não está vestindo uma roupa por baixo do uniforme, conforme descrito no Artigo 35 do livro de regras da SJJIF.
- n) Quando um atleta aplica cremes, óleos, géis ou qualquer substância escorregadia em qualquer parte do corpo.
- o) Quando o atleta utiliza qualquer substância que deixe o kimono escorregadio dificultando as pegadas.
- p) O golpe suplex que projeta o adversário de cabeça ou pescoço no solo. Nota: Na queda suplex um lutador levanta o oponente pela cintura para derrubá-lo, jogando-o para trás ou de lado no chão. O uso dessa técnica ainda é permitido desde que o movimento não force a cabeça ou o pescoço do adversário quando projetado ao solo.
- q) Quando um atleta aplica uma técnica proibida para sua respectiva divisão, como indicado no Artigo 44.1
- r) Vômitar
- s) Quando o atleta expõe excremento de qualquer tipo. Urina, fezes...

45.2 Desqualificação: Um atleta pode ser desqualificado a qualquer momento por cometer uma falta grave ou utilizar uma técnica ilegal, conforme determinado pela sua idade e divisão de habilidades. Diretrizes para desqualificação são as seguintes:

- a) Um atleta será desqualificado quando cometer pela terceira vez uma falta menor.
- b) Os competidores que não comparecerem à área de aquecimento/concentração e tiverem sido convocados para a área de competição serão chamados até 3 vezes para a área designada; eles terão 5 minutos para chegar à área designada. Após a terceira e última chamada, se o competidor não comparecer estará sujeito a desqualificação.

- c) Se um dos competidores não comparecer para uma determinada luta o competidor presente receberá a vitória. O competidor que não estiver presente não receberá medalha ou classificação.
- d) Os competidores que não estiverem esperando sua luta ou espectadores não autorizados que estejam dentro da área de competição especificada poderá ser desqualificado pelo árbitro.
- e) Os competidores que forem desqualificados por falta grave nas semifinais não poderão competir pelo terceiro lugar.
- f) Os competidores que forem desqualificados por falta grave nas finais não receberão medalhas e não receberão pontos de equipe.

Artigo 46 Fora dos limites; "Morte Súbita" Tempo Extra

46.1 Fora dos limites: O árbitro é responsável por direcionar os competidores para o centro da área durante a luta. No caso de os competidores saírem dos limites durante a luta, o árbitro irá sinalizar e dar o comando "parou". Então os competidores deverão manter sua posição imóveis. Diretrizes para Fora dos Limites são:

- a) Ambos os competidores serão considerados fora dos limites se 2/3 do corpo de qualquer competidor estiver fora do limite.
- b) O árbitro pode ser auxiliado pelo cronometrista para mover os atletas de volta ao centro da área de luta ou os atletas podem ser solicitados a caminhar de volta para o centro.
- c) O árbitro recomeçará a luta com os atletas no centro da área na mesma posição ou na posição em pé.
- d) O tempo de luta é pausado a partir do momento em que o árbitro dá o comando "parou" até que a luta seja retomada.
- e) Nenhum ponto será concedido para movimentos ou posições após um árbitro ter dito e dado o comando "parou".
- f) Após um árbitro dar o comando "parou" os pontos só podem ser concedidos depois de o árbitro sinalizar o recomeço de luta.

46.2 "Tempo extra ou Morte Súbita": Quando houver uma situação de empate no placar no fim da luta, o árbitro solicitará o tempo extra para desempate, "morte súbita". Diretrizes para o tempo extra ("Morte Súbita") são:

- a) O árbitro colocará ambos os oponentes em uma posição inicial e reiniciará a luta sem limite de tempo, até que um dos atletas pontue.
- b) A aplicação de regras e pontos negativos para amarração será mais rígida durante o período extra, "morte súbita".
- c) Atletas devem buscar ativamente pontos e/ou finalização durante a luta.
- d) Quando um competidor marcar pontos ou finalizar durante a prorrogação com morte súbita o árbitro encerrará imediatamente a luta. O primeiro competidor a marcar pontos ou finalizar seu oponente será declarado vencedor.
- e) Se um competidor receber um ponto negativo durante a "morte súbita" o árbitro encerrará imediatamente a luta e declarará seu oponente como vencedor.
- f) Se um ou ambos os competidores estão amarrando, o árbitro pode dar pontos negativos para ambos os atletas.
- g) Se não houver ação suficiente de ambos os competidores, o árbitro poderá fazer o seguinte:
 - I. Se houver ação insuficiente de uma posição em pé, reiniciar a luta com os competidores no centro do tapete em posição de pé.
 - II. Se houver ação insuficiente de uma posição em pé, reiniciar a luta com os competidores no centro do tapete ajoelhados.
 - III. Se houver ação insuficiente de ambos os atletas, o árbitro poderá encerrar a luta com dupla desqualificação, no caso de um terceiro ponto negativo para os dois atletas.



- h)** Um competidor que puxa para a guarda e não mostra tentativas significativas de finalizar e/ou ganhar pontos pode ser visto como falta de combatividade o que pode resultar na perda de pontos.
- i)** Um competidor que foge da guarda do adversário na tentativa de chamar a luta para a posição em pé e/ou não demonstra tentativas significativas de passar a guarda pode ser considerado falta de combatividade que pode resultar na perda de pontos.
- j)** O árbitro central e/ou o Diretor de Arbitragem podem solicitar uma configuração de três (3) árbitros, se julgar necessário.

Artigo 47 Tempo Médico e Procedimentos aos Ferimentos

47.1 Tempo Médico e Procedimentos em caso de Ferimentos

a) Sangramento: Se um competidor começar a sangrar durante a luta, o árbitro deve interromper imediatamente o combate e parar o tempo, separar os competidores, colocar o competidor não lesionado de joelhos. O árbitro sinalizará a equipe médica presente no torneio para atender o competidor que está sangrando. Quando o sangramento estiver sob controle, a luta pode continuar. As Diretrizes para sangramento são:

I. O Médico pode tratar o mesmo sangramento apenas duas (2) vezes. A terceira (3ª) vez que a mesma lesão estiver sangrando, o Árbitro deve encerrar a competição para a segurança do competidor e deve declarar o oponente como vencedor.

II. O Médico pode declarar que o competidor lesionado não deve continuar a luta porque sua saúde está em perigo. O Árbitro pode declarar o competidor lesionado como perdedor se a lesão não for consequência de um ato que resultaria em uma penalidade para o competidor que executou a ação. (o atleta deve ser capaz de continuar a luta dentro de 1 minuto). O Árbitro pode declarar o competidor lesionado como vencedor, se a lesão for consequência de um ato proibido descrito neste livro de regras.

III. O sangue deve ser limpo imediatamente de uniformes e da superfície do tatame. A equipe médica deve então limpar a superfície com germicida do tipo cloreto.

b) Lesões: Se um competidor reclamar de uma lesão durante uma partida, o árbitro deve interromper a luta e chamar o médico para atender ao competidor lesionado. É importante notar que isso pode ser considerado o mesmo que “bater” (desistir) verbalmente perante uma finalização. As diretrizes para lesões são:

I. O Médico pode declarar que o competidor lesionado pode continuar a lutar sem perigo para a sua saúde e se o árbitro estiver de acordo a luta continua.

II. O Médico pode declarar que o competidor lesionado não pode continuar porque sua saúde está em perigo. O Árbitro pode declarar o competidor lesionado como perdedor se a lesão for consequência de um ato que não teria resultado em uma penalidade para o competidor que executou a ação. (o atleta deve ser capaz de continuar a luta dentro de 1 minuto). O Árbitro pode declarar o competidor lesionado como vencedor, se a lesão for consequência de um ato proibido descrito neste livro de regras.

III. O Médico pode declarar que o competidor lesionado não pode continuar em resultado de uma condição pré-existente (exemplo: asma, doença física). O Árbitro pode declarar o competidor lesionado como perdedor se a lesão for o consequência de um ato que não resultaria em uma penalidade para o competidor que executou ação. (o atleta deve ser capaz de continuar a luta dentro de 1 minuto).

IV. Se ambos os competidores estiverem lesionados e não puderem continuar a luta, o competidor que lidera o placar deve ser declarado vencedor. Se o placar estiver empatado e ambos não puderem continuar, o árbitro deve tomar uma decisão baseada no espírito de luta, na superioridade tática e na superioridade técnica. Em todas as outras situações, ambos os competidores serão desqualificados, uma vez que não podem continuar competindo.

V. Se for impossível determinar qual dos competidores foi a causa do dano, o competidor incapaz de continuar perderá a partida.

c) Doença: Geralmente, se um competidor adoecer durante a competição e não puder continuar, ele perderá a partida e o adversário será declarado vencedor.

d) Acidente: Se ocorrer um acidente devido a uma influência externa (força maior), após consulta com o Diretor de Árbitro, a luta será considerada cancelada ou adiada. Nos casos de "força maior", o Diretor de Arbitragem tomará a decisão final.

47.2 Impacto Grave na Cabeça ou nas Costas: O Árbitro deve chamar o Médico para atender a um atleta que tenha recebido um impacto severo na cabeça ou nas costas (coluna vertebral), ou sempre que o Árbitro tiver motivos para acreditar que pode haver uma fratura ou ferimento grave. Em ambos os casos, o Médico examinará o atleta no menor tempo possível e indicará ao Árbitro se o competidor pode continuar ou não. Os árbitros determinarão os resultados da partida de acordo com as diretrizes identificadas no Artigo 47.1.b.

47.3 Concussões: Uma concussão é tipicamente definida como uma lesão na cabeça com perda temporária da função cerebral. Os sintomas incluem uma variedade de sintomas físicos, cognitivos e emocionais, que podem não ser reconhecidos se forem sutis. Menos de 10% das concussões relacionadas ao esporte estão associadas à perda de consciência. Uma variedade de sinais acompanha a concussão incluindo consciência ou amnésia), alterações comportamentais (como irritabilidade), comprometimento cognitivo (como tempos de reação retardados) ou distúrbios do sono. É muito importante, em caso de lesão, seguir as instruções de segurança para preservar a saúde do atleta e garantir um acompanhamento médico apropriado. As diretrizes de segurança para suspeitas de concussões são as seguintes:

- a) O Árbitro deve parar a partida imediatamente.
- b) O Árbitro chamará o Médico do evento imediatamente para examinar o atleta.
- c) O atleta deve respeitar o período recomendado de descanso prescrito pelo Médico.
- d) O atleta deve informar oficialmente a Comissão Médica da SJJIF de lesão.
- e) O atleta deve retornar à atividade somente com a liberação médica.

47.4 Suspensão Médica Após Concussão: Atletas de todas as categorias de idade após confirmação médica de concussão, não estão autorizados a competir dentro de um período de sete (7) dias a partir do dia da lesão. Os atletas podem retornar à competição se apresentarem atestado médico do médico de sua equipe ou qualquer outro médico com autoridade para emitir tal atestado.

48 Competidores portadores de necessidades especiais (Limitações visuais ou física)

48.1 Um competidor com deficiência visual terá o direito de escolher começar a luta com pegada ou com contato físico. Na ocasião em que os atletas que têm alguma deficiência na perna ou o pé, esse atleta pode optar em começar a luta na posição sentada. Todos os outros competidores com deficiência física começarão a luta de maneira normal. Em pé.

Artigo 49 Formato de 3 Árbitros

49.1 Todas as lutas de faixa preta serão arbitradas em um Formato de 3 Árbitros.

49.2 Os organizadores do torneio podem optar por um formato de três árbitros para uma luta específica sempre que julgarem necessário.



49.3 Diretrizes para o Formato de 3 Árbitros:

- a) Dois árbitros de laterais devem estar sentados em cadeiras leves colocadas nos cantos opostos da área de luta e um árbitro central ficará no meio.
- b) Os árbitros laterais têm os mesmos poderes que o árbitro central - e todo e qualquer ponto concedido devem ser confirmados por pelo menos dois dos três árbitros.
- c) Se houver um consenso entre os árbitros de laterais e central, os árbitros laterais devem permanecer sentados.
- d) Se houver um conflito de opinião com o árbitro central, os árbitros laterais devem se levantar e sinalizar os pontos ou penalidade a serem concedidos ou subtraídos, usando gestos pré definidos neste livro de regras.
- e) Se o árbitro decidir desqualificar um atleta devido ao acúmulo de três penalidades (falta grave ou falta de combatividade), o árbitro fará o gesto de penalidade grave antes de parar a luta. Se pelo menos um dos árbitros laterais repetir o gesto, a decisão do árbitro é confirmada e então autorizado a parar a luta.














- f)** Se o árbitro decidir desqualificar um atleta devido uma falta grave, ele fará o gesto antes de parar a luta. Se pelo menos um dos árbitros laterais repetir o gesto, a decisão do árbitro é confirmada então autorizado a parar a luta.
- g)** Quando julgado necessário, a SJJIF usará coordenadores de árbitros adicionais com acesso a replay de vídeo para a correção dos pontos ou penalidades no placar.
- h)** Depois que o diretor de arbitragem chegar a uma conclusão sobre como ajustar corretamente a pontuação atual, ele comunicará a decisão ao árbitro central.
- i)** Os árbitros centrais e laterais não podem contestar a decisão tomada pelo diretor de arbitragem com acesso ao replay de vídeo.

Artigo 50 Jiu-Jitsu Adaptado e Eventos Especiais

50.1 As Federações Nacionais e/ou Federações Continentais com número insuficiente de participantes por faixa e/ou divisão de peso têm o direito de combinar peso e / ou divisões de faixa para garantir a competição. Estes eventos serão considerados Eventos Especiais e as seguintes diretrizes se aplicam a estas circunstâncias:

- a)** O Matchmaker deve priorizar o fair play da competição e considerar a preservação da saúde e a longevidade do atleta.
- b)** As divisões combinadas não serão consideradas uma luta específica de divisão de faixa, mas sim uma divisão combinada.
- c)** As divisões combinadas devem obedecer às regras de competição e tempo do competidor mais jovem e/ou com a menor graduação de faixa.

50.2 Divisões de Faixa para Crianças para Eventos Especiais na competição de quimono e sem quimono são:

Grupo NO GI	Grupo Faixa Infantil	Faixa	Modelo Faixa	Faixa Etária
Principiante	Grupo Faixa Branca	Branca		Qualquer idade
Iniciante	Grupo Faixa Cinza	Cinza/Branco		4-15
		Cinza		5-15
		Cinza/Preto		6-15
Iniciante	Grupo Faixa Amarela	Amarelo /Branco		7-15
		Amarelo		8-15
		Amarelo /Preto		9-15
Avançado	Grupo Faixa Laranja	Laranja /Branco		10-15
		Laranja		11-15
		Laranja /Preto		12-15
Avançado	Grupo Faixa Verde	Verde /Branco		13-15
		Verde		14-15
		Verde /Preto		15-15

50.3 As divisões de peso para crianças para eventos especiais serão determinadas pelo Matchmaker e deverão obedecer às diretrizes identificadas no artigo 50.1.

50.4 Divisões de faixa de Adultos Homens e Mulheres para Eventos Especiais nas competições com quimono e sem quimono são:

Grupo NO GI	Faixa Adulto	Modelo Faixa	Faixa Etária
Iniciante	Faixa Branca		Qualquer idade
Intermediário	Faixa Azul		Acima de 16
Intermediário	Faixa Roxa		Acima de 17
Avançado	Faixa Marrom		Acima de 18
Avançado	Faixa Preta		Acima de 19

50.5 Divisões de Peso Adulto Homens e Mulheres para Eventos Especiais em competições com quimono e sem quimono são:

PESO	MASCULINO ADULTO		FEMININO ADULTO	
	GI	NO GI	GI	NO GI
GALO	57,8kg	56,0kg	48,5kg	46,7kg
PENA	69,9kg	68,0kg	61,2kg	59,4kg
MÉDIO	82,1kg	80,3kg	74,8kg	73,0kg
MEIO PESADO	94,1kg	92,3kg	acima de 74,8kg	acima de 73,0kg
SUPER PESADO	acima de 94,1kg	acima de 92,3kg		

50.6 Os competidores em eventos especiais deverão usar uma das duas cintas de competição mostradas seguindo as diretrizes:

- O competidor 1 usará a faixa verde e amarela para faixa GI ou tornozelo para competição No GI.
- O competidor 2 usará a faixa branca e azul para faixa GI ou tornozelo para competição No GI.



Artigo 51 Protestos

51.1 Se houver uma preocupação sobre uma decisão tomada por um árbitro ou mesário em relação a pontos que ajudarão a determinar o vencedor, técnica ilegal usada durante a luta ou identificação incorreta de um atleta, o professor designado deve informar ao Diretor de Arbitragem ou ao Árbitro da área imediatamente após a luta que é sua intenção de protestar para que a chave seja colocada em espera e correções feitas imediatamente. As diretrizes para protesto e deliberação são:

- a)** O competidor e/ou professor são capazes de protestar contra a ação imediatamente após a luta, dirigindo sua queixa ao Árbitro da área e/ou ao Diretor de Arbitragem.
- b)** O Diretor de Arbitragem avaliará a questão do protesto, ouvirá as opiniões do competidor, árbitro e/ou professor, e assistirá ao vídeo registrado na íntegra, para determinar a validade do problema.
- c)** Os erros na determinação dos resultados da luta, como erros no cálculo da pontuação ou na identificação incorreta de um competidor resultarão em alguns casos: na reversão da decisão ou na continuação da luta em um ponto específico do combate.
- d)** Erro na aplicação de regras: quando o árbitro comete um erro claro na aplicação das regras o erro será corrigido.
- e)** Quando um atleta ou professor interrompe uma partida para protestar contra um problema, o diretor de arbitragem revisa o vídeo e determina que o protesto é inválido, o atleta que está protestando pode ser desqualificado.
- f)** O Diretor de Arbitragem ajudará a fazer a mudança, se necessário. Nenhuma alteração será feita se o resultado da chave já houver sido oficializado.
- g)** A decisão do Diretor de Arbitragem será final e não haverá meios de recurso adicional.

51.2 No caso da chave ter prosseguido antes de um atleta ou professor ter protestado contra uma questão e for determinado que naquele momento nenhuma mudança pode ser feita, o professor reclamante, representando o atleta pode apresentar um protesto por escrito ao Diretor de Arbitragem no torneio ou enviar o formulário de protesto por e-mail para a federação. O protesto deve ser apresentado no formulário de protesto oficial, arquivado dentro de um período de tempo razoável, e pode incluir imagens de vídeo para análise. A federação analisará protestos escritos para instruir ainda mais os árbitros sobre regras ou situações de luta durante o treinamento.

Esta versão das Regras e Regulamentos Sport Jiu Jitsu International Federation foi atualizada pela última vez em 1º de novembro de 2017. O Jiu-Jitsu está em constante evolução como esporte e este livro de regras e regulamentos será atualizado e modificado para refletir isso. A edição mais atual deste documento está disponível em www.sjjif.org





SPORT JIU-JITSU INTERNATIONAL FEDERATION

Formulário de Protesto

Nome do evento _____

Data: ____/____/____

Nome dos Competidores/Academia: _____

Árbitro: _____ Área de luta: _____

Nome do professor responsável pelo competidor _____

Descreva que ação ou inação foi tomada que viola o Regulamento de Competição da SJJIF. Além disso, descreva quais ações você acredita que devem ser tomadas para garantir um resultado justo. Cite a regra que foi violada. Sinta-se à vontade para anexar uma página adicional, se necessário.

Descrição da conclusão do Diretor de Arbitragem:

O protesto foi confirmado?

Sim

Não

Árbitro Diretor Membro (s):



SJJIF

SPORT JIU-JITSU INTERNATIONAL FEDERATION

RULEBOOK

RULES & REGULATIONS

WWW.SJJIF.ORG