



PARAJIU-JITSU



SJJIF Jiu-Jitsu Adaptado

Regras Adicionais & Regulamentos



ADAPTED JIU-JITSU





Artigo 1 Jiu-Jitsu Adaptado

- 1.1 O Jiu-Jitsu adaptado foi desenvolvido para uma melhor experiência e inclusão de todos os praticantes de Jiu-Jitsu brasileiro com uma forma de incapacidade ou deficiência. O Jiu-Jitsu adaptado não é uma forma de discriminação, ao invés disso tem a intenção de proporcionar a todos os competidores uma oportunidade igual para um jogo limpo. Atletas, independente de suas incapacidades ou deficiências, têm o direito de competir a tradicional competição Sport Jiu-Jitsu com a aprovação médica fornecida.
- 1.2 O Jiu-Jitsu adaptado é dividido em 3 categorias: Surdo Jiu-Jitsu, ParaJiu-Jitsu e Jiu-Jitsu especial. A competição de Jiu-Jitsu adaptado caracteriza-se pelas divisões infantil, juvenil, adulto, mestre e superior. As divisões serão estabelecidas pelo nível e classificações de incapacidade/deficiência para garantir aos atletas uma competição justa. Com alguns níveis de incapacidade e/ou a impossibilidade de encontrar um parceiro semelhante, a opção de um parceiro amigável para demonstração vai ser apresentado como um modo de fornecer aos atletas de Jiu-Jitsu adaptado uma experiência de campeonato enquanto promove a divisão e o Jiu-Jitsu adaptado para todos.
- 1.3 A variedade de eventos (geralmente) tem a intenção de promover a oportunidade de competição para atletas de todas as capacidades. Treinadores são responsáveis por promover treinamento e um evento de seleção apropriado para cada habilidade e interesse dos atletas.

Artigo 2 Jiu-Jitsu Adaptado Qualificação

- 2.1 O primeiro passo na classificação do Jiu-Jitsu adaptado é determinar se o atleta tem um diagnóstico médico autenticado ou incapacidade/deficiência que faz ele/ela qualificado para competir em uma das categorias do Jiu-Jitsu adaptado.

Artigo 3 Regras Gerais da Competição

- 3.1 As competições serão conduzidas de acordo com o livro de Regras e Regulamentos da SPORT JIU-JITSU INTERNATIONAL FEDERATION (SJJIF) e com as Regras e Regulamentos Adicionais do Jiu-Jitsu adaptado indicadas pela SJJIF. No caso de perguntas ou desacordo com a interpretação das Regras e Regulamentos, o texto em Inglês deve prevalecer.

Artigo 4 Tempo de Competição do ParaJiu-Jitsu

- 4.1 As diretrizes gerais para o tempo de competição dos atletas do Para Jiu-Jitsu seguem abaixo:
 - a. **Nível de habilidade 1 e 2:** o tempo correspondente será de três (3) minutos para o infantil com dois (2) minutos extras, se precisar, e cinco (5) minutos para o juvenil, adultos, mestres e superiores com um (1) minuto extra se precisar.
 - b. **Nível de habilidade 3, 4 e 5:** o tempo correspondente será de três (3) minutos para todas as idades e faixas.

Artigo 5 Guia Geral Uniforme Para Competidores GI e NO GI

- 5.1 Todos os atletas devem permanecer no geral com uniforme estabelecida pelo livro de Regras e Regulamentos da Competição SJJIF.
- 5.2 Todos os atletas classificados como cegos (B1) terão um círculo vermelho de 2-3 polegadas de diâmetro na parte superior da manga. O centro do círculo deve ser posicionado aproximadamente 5-6 polegadas do ombro. Os oficiais vão aplicar as regras específicas para os atletas B1.
- 5.3 Todos os atletas classificados como surdos ou dificuldades na audição terão um pequeno

círculo amarelo com o diâmetro de 2-3 polegadas na parte superior das duas mangas. O centro do círculo deve ser posicionado aproximadamente 5 polegadas do ombro. Os oficiais vão aplicar as regras específicas para atletas surdos ou com dificuldades na audição.

- 5.4 Se o atleta for cego e surdo, então eles irão ter um círculo amarelo e vermelho nos dois braços em ordem para os oficiais aplicarem as regras de acordo com essa especial circunstancia.



B1 (Atleta Cego)



Atleta Surdo



B1 Atleta Surdo

Artigo 6 Guia da Divisão Geral do Jiu-Jitsu Adaptado

- 6.1 O Guia geral para a divisão é o seguinte:
- Gênero: Masculino/Feminino
 - Idade: os organizadores, dependendo da situação, estão autorizados a subdividir o conjunto de idade, em combinação com o resto dos parâmetros de habilidades (níveis, peso), para fornecer o suporte e/ou o parceiro apropriado que seja justo e seguro para os atletas.
 - Divisões de faixas: branca luta com branca, azul com roxa e marrom com preto. De acordo com o número de atletas, as faixas podem ser combinadas, no entanto, as regras serão baseadas nas regras da faixa mais baixa da divisão para preservar o atleta e para promover um jogo limpo. Os oficiais técnicos e médicos do evento terão de aprovar mudanças e/ou as combinações.
 - Peso: as divisões estão abaixo. No entanto, os responsáveis pelas combinações podem fazer as combinações e/ou igualar competidores devido ao nível de deficiência, habilidade e faixa dos atletas para garantir uma justa, segura e competitiva e/ou amigável combinação.

	MALE ADULT		FEMALE ADULT	
	MASCULINO ADULTO,		FEMININO ADULTO,	
	GI	NO-GI	GI	NO-GI
Galo	127.5 lbs	123.5 lbs	107 lbs	103 lbs
	58 kg	56 kg	48.5 kg	46.7 kg
Pena+	154 lbs	150 lbs	135 lbs	131 lbs
	70 kg	68 kg	61 kg	59.4 kg
Meio Médio	181 lbs	177 lbs	165 lbs	161 lbs
	82 kg	80.2 kg	74.8 kg	73 kg
Meio Pesado	207.5 lbs	203.5 lbs	Over 165 lbs	Over 161 lbs
	94 kg	92.3 kg	Acima de 74.8 kg	Acima de 73 kg
Pesado+	Over 207.5 lbs	Over 203.5 lbs		
	Acima de 94 kg	Acima de 92.3 kg		

Artigo 7 Guia Geral Adicional da Divisão Para Jiu-Jitsu

- 7.1 Todos os atletas participantes do evento Para Jiu-Jitsu serão inicialmente divididos pelo Guia da Divisão Geral do Jiu-Jitsu adaptado referido no Artigo 6.
- 7.2 Cada atleta deve, depois, ser colocado em sua divisão apropriada, juntos dos outros atletas com semelhante deficiência, habilidade e características, seguindo ambos os critérios da SJJIF e da segurança.
- 7.3 O processo seguinte de divisão vai tomar lugar no espaço de evento, em habilidades individuais, no qual irá reforçar o processo. Cada atleta, em seu respectivo agrupamento terá de passar por um teste individual de habilidades em Técnicas de Jiu-Jitsu de pé e Técnicas de Jiu-Jitsu no solo ou somente Técnicas de Jiu-Jitsu no solo, na medida que ele/ela é instruído pelo seu treinador (em último caso o atleta deve competir somente na Técnica de Jiu-Jitsu no solo durante a competição). Esse teste deve ser levado adiante durante a sessão de treinamento, onde a “Repartição Oficial”, junto com o supervisor da partida, checka se a pré-divisão é aceitável.
- 7.4 A sessão de treinamento deve incluir as técnicas seguintes:
- a. Técnicas de Jiu-Jitsu no solo:
 - Escape do monte, controle lateral e guarda fechada do passe.
 - Submissão, tanto ser submetido quanto submeter para mostrar uma resposta competente.
 - b. Técnicas de Jiu-Jitsu de pé
 - Infringir quedas de frente, lado e costas.
 - Derrubar lançando e sendo lançado pelo oponente.
- 7.5 A avaliação das habilidades na sessão de treinamento de Jiu-Jitsu será baseada nos critérios seguintes:
- | | |
|--|---------------------------|
| a. Conceito de correspondência | e. Técnica |
| b. Previsão dos movimentos do oponente | f. Performance do atleta |
| c. Previsão de perigo | g. Velocidade da técnica |
| d. Senso de causa e efeito | h. Reação do atleta |
| | i. Conceito de estratégia |
- 7.6 Os níveis de habilidades mencionados são formados sobre as bases de compreensão de cada atleta:
- a. **Nível de habilidade 1:** o atleta Nível 1 pode competir quase em igualdade com um tradicional competidor atleta, tendo o perfeito sentimento Jiu-Jitsu, é rápido e poderoso nos movimentos, reação rápida e capaz de desenvolver uma estratégia durante o jogo. O atleta precisará de uma leve assistência e orientação do seu/sua treinadora ou do juiz em pedido para competir.
 - b. **Nível de habilidade 2:** o atleta Nível 2 pode competir quase em igualdade com um tradicional competidor atleta, tendo um bom sentimento Jiu-Jitsu, sendo um pouco lento, movimentos e reações não tão poderosos e bastante conhecimento do conceito de estratégia. O atleta precisará de moderada assistência e orientação do seu/sua treinadora ou do juiz em pedido para competir.
 - c. **Nível de habilidade 3:** o atleta Nível 3 pode participar somente com um amigável jogo “recreativo”, tem bastante bom sentimento de Jiu-Jitsu, ser um pouco rápido e movimentos poderosos, reagindo razoavelmente rápido, mas sem nenhum senso de estratégia. O atleta precisará de significativa assistência e orientação do seu/sua treinadora ou do juiz em ordem de participar de um jogo recreativo.
 - d. **Nível de habilidade 4:** o atleta Nível 4 pode participar somente com um amigável jogo “recreativo” com a assistência de um atleta competidor tradicional. Um atleta

nível 4 tem pouco sentimento de Jiu-Jitsu, não é rápido em movimentos e reações e tem nenhum senso de estratégia. O atleta precisará de altos níveis de assistência do seu/sua treinadora ou um juiz para participar do jogo recreativo.

e. **Nível de habilidade 5:** o atleta Nível 5 pode participar somente com um amigável jogo “recreativo” com uma significativa assistência de um atleta competidor tradicional. Um atleta nível 5 não tem sentimento de Jiu-Jitsu, é muito passivo e precisará de assistência do seu/sua treinadora e um juiz de máxima extensão no jogo recreativo.

7.7 O organizador tem a responsabilidade e, portanto, a liberdade de montar as categorias de peso em cada evento de uma certa forma, isso em combinação com os outros parâmetros de habilidades (níveis, idade) cria “bons” conjuntos que sejam justos e seguros para os competidores.

7.8 Se um atleta não pode ser incluso em um conjunto no primeiro ou segundo processo de divisão, uma processor de divisão posterior será determinado de acordo com os critérios dos respectivos treinadores e organizadores da competição. Critérios para tal processo de divisão devem ser as seguintes:

a. A segurança de todos os atletas no conjunto deve ser considerada de acordo com idade, peso e habilidade.

Artigo 8 Classificação de Deficiência do Para Jiu-Jitsu

8.1 A competição do Para Jiu-Jitsu irá incluir a potência muscular do deficiente, do membro deficiente, diferença de comprimento da perna, deficiência visual e mais.

8.2 O Para Jiu-Jitsu oferece oportunidades esportivas para atletas que têm uma deficiência que pertence a um dos nove (9) tipos legíveis de deficiência identificados abaixo:

a. **Deficiência na potência muscular:** Deficientes nessa categoria têm em comum o fato de que a força gerada pelas contrações de um músculo ou de um grupo muscular é reduzida, tal como os músculos dos membros, um lado do corpo ou na parte inferior do corpo. Exemplos dessas condições incluem nessa categoria a paraplegia e quadriplegia, distrofia muscular, poliomielite e espinha bífida.

b. **Deficiência passiva na extensão do movimento:** A extensão do movimento em uma ou mais junta é reduzida de maneira sistemática. Por exemplo, devido a artrogripose. De qualquer maneira, hipermobilidade das juntas, instabilidade das juntas e agudas condições cansando a redução da extensão do movimento, como a artrite, não são consideradas deficiências legítimas.

c. **Deficiência de membro:** Tem uma total e parcial ausência de ossos ou juntas por consequência de um trauma (e.g. amputação traumática), doença (e.g. câncer no osso) ou deficiência no membro congênita (e.g. dysmelia).

d. **Deficiência no comprimento da perna:** Devido a uma deficiência congênita ou trauma, o osso de uma perna é encurtado.

e. **Baixa estatura:** A altura da pessoa é reduzida devido a uma anormal dimensão dos ossos superiores e membros inferiores ou tronco, por exemplo devido a acondroplastia ou disfunção do hormônio de crescimento.

f. **Hipertonia:** Hipertonia é uma condição marcada pelo atípico crescimento na tensão muscular e a reduz a habilidade do musculo de alongar. Hipertonia pode ser resultado de uma lesão, doença ou condições que envolvem danos ao sistema nervoso central.

Quando essas condições ocorrem em crianças com idade inferior a dois (2) anos, o termo paralisia cerebral é constantemente utilizado, mas isso também pode ser causado devido a uma lesão cerebral (e.g. derrame, trauma) ou esclerose múltipla.

g. **Ataxia:** Ataxia é um sinal e sintoma neurológico que consiste em uma falta de coordenação dos movimentos musculares. Quando a condição ocorre em crianças com idade inferior a dois (2) anos, o termo paralisia cerebral é mais usado, mas isso

também pode ser causado devido a uma lesão cerebral (e.g. derrame, trauma) ou esclerose múltipla.

- h. Atetose:** Atetose pode variar de leve para uma severa disfunção motora. Ela é geralmente caracterizada pelo desequilíbrio, movimentos involuntários e a dificuldade de manter uma postura simétrica. Quando a condição ocorre em crianças com idade inferior a dois (2) anos, o termo paralisia cerebral é mais usado, mas isso também pode ser causado devido a uma lesão cerebral (e.g. derrame, trauma) ou esclerose múltipla.
- i. Deficiência visual:** Visão é impactada tanto pela deficiência da estrutura do ocular, nervos ópticos ou vias ópticas, ou o córtex visual do cérebro central.
- j. Deficiência intelectual:** Ver as Regras e Regulamentos do Jiu-Jitsu adaptado SJJIF, seção III Jiu-Jitsu especial.

Tipo de Deficiência	Exemplo de condições de saúde que normalmente causam essa deficiência	Como a deficiência é descrita do ICF
Deficiência de potência muscular	Lesão na medula espinhal, distrofia muscular, lesão no plexo branquial, paralisia cerebral, pólio, espinha bífida, síndrome Guillain-Barré	Potência muscular.
Limitação do movimento passivo (PROM)	Artrogripose, anquilose, contractura da queimadura articular da coluna	Deficiência da mobilidade das juntas. Exclusão: hiper mobilidade da junta.
Deficiência do membro	Amputação causada de trauma ou deficiência do membro congênita (dismelia)	Total ou inexistente de ossos e juntas do ombro, pélvis superior, extremidades inferiores, região incompleta, extremidades, zona ou inexistência de uma estrutura respectivamente.
Diferença no comprimento da perna	Causa congênita ou traumática que resulta no encurtamento de uma das pernas	Dimensão anormal dos ossos do membro inferior direito OU do membro inferior esquerdo, não dos dois. Inclusão: encurtamento dos ossos de um membro inferior. Exclusão: encurtamento de ossos dos dois membros inferiores, qualquer aumento de dimensão.
Curta estatura	Acondroplasia, disfunção do crescimento	Dimensão anormal dos ossos dos membros inferiores e superiores ou tronco que vai diminuir a altura da pessoa.
Hipertonia	Paralisia cerebral, derrame, lesão adquirida no cérebro, escoliose múltipla	Alta tonicidade muscular. Inclusão: hipertonia, alta tonicidade muscular. Exclusão: baixa tonicidade muscular.
Ataxia	Ataxia resultante de paralisia cerebral, lesão cerebral, ataxia Friedreich, escoliose múltipla, espinocerebrales	Controle de movimentos voluntários. Inclusão: somente ataxia. Exclusão: problemas no controle de movimentos voluntários que não se encaixam na descrição de ataxia.
Atetose	Paralisia cerebral, derrame, lesão traumática cerebral	Contração involuntária dos músculos. Inclusão: atetose, chorea. Exclusão: latência relacionada com a desordem do movimento.
Deficiência visual	Miopia, visão em túnel, escotoma, retinite pigmentosa, glaucoma, catarata congênita, degeneração macular	Funções visuais, estrutura do globo ocular.
Deficiência intelectual	Retardação intelectual, deficiência de aprendizado	Funções intelectuais. Exclusão: demência, nenhum desenvolvimento relacionado com a deficiência ocorreu depois de 18 anos de idade.

Artigo 9 Regras Adaptadas da Competição

- 9.1 O acompanhante/técnico irá guiar o competidor ao tatame e esperar o juiz até a tabela de pontuação no respectivo lado do atleta.
- É preferível que o acompanhante/técnico alerte o juiz do status do atleta: círculo vermelho (indica o status B1) e/ou o círculo amarelo (indicação do status de surdo).
 - Ao requerer o início da competição, deve-se fazer conhecimento do formulário de registro se o atleta irá começar a partida em pé, ajoelhado ou sentado. Consultar Artigo 9.4.b para mais detalhes.
 - O juiz deve assegurar que a equipe técnica está pronta para o início da partida.
- 9.2 O juiz, primeiramente, deve segurar o braço do Competidor 1 (faixa verde/amarela) e depois o braço do Competidor 2 (faixa azul/branca). Todos os três devem curvar-se ao mesmo tempo quando estiverem na posição.
- Quando o juiz tiver segurado apropriadamente a posição do acompanhante, é bastante fácil para os atletas se curvarem simultaneamente com ele/ela. Os braços do juiz estão enfiados firmemente no seu próprio lado e segura, de forma segura, os dois atletas pela mão, essa posição conduz os gestos mecanicamente, para guiar as ações do atleta.
 - Se o atleta precisar de assistência ao entrar no tatame para a competição, o técnico está permitido de dar assistência com a ajuda do assistente/juiz. (Nota: nenhuma pessoa está permitida para entrar no tatame sem a permissão do juiz).
- 9.3 Tendo se curvado já no tatame, o juiz irá escoltar os dois atletas para frente, simultaneamente para o lado do tatame, para seus respectivos lugares no centro do tatame.



- O juiz deverá posicionar os atletas no centro da área de competição, aproximadamente 1,5 metros separados, com o juiz dando um passo para se afastar dos competidores, de frente para a tabela de pontuação.
 - O Competidor 1 (verde e amarelo) deverá ser posicionado do lado direito do juiz e o Competidor 2 (azul e branco) do lado esquerdo do juiz.
 - Essas respectivas orientações no tatame devem ser mantidas para a tática dos atletas e para propósito de referência.
- 9.4 Se um atleta, por conta de sua deficiência ou se o juiz, por questão de segurança, não concorda em começar uma partida na posição levantado, ele/ela pode, em qualquer momento, decidir começar a partida no chão ou mudar de “levantado” para “sentado” se pouca ação se resultou durante a partida. O guia geral segue abaixo:



- a. Os atletas e seus técnicos devem cumprir com a decisão do juiz. O outro atleta deve se ajustar de sua posição levantado e começar a partida no chão, como foi decidido.
- b. Existem três posições no “Posições do Jiu-Jitsu no chão” para cada um dos atletas começar a partida:
 1. **Posição ajoelhada:** tradicional posição de joelhos (segurando ou não, como for determinado pelo juiz).



2. **Sentados de frente um pro outro:** as mãos podem estar em volta ou segurando de maneira tradicional, como for determinado pelo juiz.



3. **Sentados próximos um do outro:** sentados lado a lado com as pernas estendidas para frente (os dois com as mãos na posição de segurar tradicional).



- c. O juiz irá instruir os competidores a se cumprimentarem segurando eles pelo pulso e guiando o encontro de suas mãos. O juiz irá conversar e dar assistência aos atletas para fazerem a pegada e dirá “combate” para o início da partida.
 - d. A partida que for começada no chão deverá continuar no chão.
 - e. Se os atletas começaram a partida no chão é possível fazer pontos com a técnica do lançamento para o chão proveniente de um competidor derrubar o outro para o chão.
 - f. Se os atletas começaram a partida no chão, eles não estão autorizados a empurrarem seu oponente para trás. Se acontecer, o juiz dará um aviso e/ou recomendar a partida.
- 9.5 Se os dois estão “levantados” ou “no chão”, o juiz deve garantir que os pescoços dos atletas não estão bloqueados.
- 9.6 Depois que o juiz declarar o vencedor, os atletas são encorajados a parabenizar um ao outro, e talvez precisem de uma gentil assistência para alcançar o outro e oferecer a mão para cumprimentar.
- 9.7 O juiz deve, imediatamente, aproximar-se e segurar novamente ambos os atletas, no braço correto, e guia-los para o respectivo acompanhante/técnico que estará esperando no tatame.
- 9.8 Respeito deve ser dado e é preciso ter cuidado para garantir que os atletas não sejam tratados de maneira desrespeitosa como serem agarrados, empurrados, puxados ou segurar o braço ou mão do atleta de maneira inapropriada. A posição correta do acompanhante é de posicionar, respeitosamente, o braço do lado de fora, sobre o braço do atleta, fechar de maneira gentil e firme sua mão na ponta dos dedos do atleta e usando seu cotovelo sobrado para criar contato físico o suficiente para que o atleta esteja hábil para seguir sua reverência e sugestões.



- 9.9 Os juízes devem exercer mais cuidado quando for guiar o atleta, no encerramento da partida, é mais difícil de manobrar, manter o equilíbrio e acompanhar visualmente o atleta deficiente enquanto ele está fadigado.

Artigo 10 Regras Adaptadas Para Competição de Competidores Cegos (única deficiência)

- 10.1 O juiz irá se colocar na melhor posição no tatame para poder se comunicar melhor com os competidores quando foi possível.
- a. O juiz irá garantir e dar assistência ao competidor cego, se necessário, durante a partida.
 - b. Se o juiz pedir tempo, ele/ela deverá ter cuidado para não perder sinal dos competidores e permanecer por perto, sem atrapalha-los .
 - c. O juiz deverá acompanhar ou guiar os competidores para as posições iniciais, se necessário, alguns conseguem ir para a posição de início sozinhos.
- 10.2 O competidor cego e/ou com dificuldade visual terá o direito de escolher começar a partida segurando ou tocando.
- a. Segurando: os dois competidores de frente um para o outro e com uma mão segurando 5 a manga de seu oponente (entre o cotovelo e a extremidade de seu ombro) e com a outra

mão ele devese segurar a lapela de seu oponente (entre a clavícula e a extremidade externa). Os cotovelos devem estar relaxados e a postura ereta.



Posição correta para iniciar (segurando)

Posição correta para iniciar (pés)

- b. Com o toque: os dois competidores de frente um para o outro com uma mão em cima da outra. Mão esquerda em cima da mão direita na parte inferior. Os cotovelos devem estar relaxados e a postura ereta.



- 10.3 O juiz deve se certificar de que com o início da partida nenhuma pausa deve ser retomada, apenas a inicial.
- 10.4 Uma vez que a posição foi estabelecida, se qualquer competidor se comunicar ou mudar a pegada antes da autorização inicial do juiz, o juiz pode penalizar o competidor. Quando a pegada e a posição dos pés estiverem corretos, o juiz deve imediatamente anunciar “combate” (início), até esse ponto os dois competidores tem permissão para se moverem, mas somente depois que o “combate” (início) for anunciado.
- a. Se tiver algum problema com a pegada, o juiz deve instruir primeiro o competidor 1 (verde/amarelo) para conseguir a pegada, depois instruir o competidor 2 (azul/branco) para conseguir a pegada.
- b. O juiz é obrigado a dizer “Combate” (início) o mais alto possível para que assim os competidores possam ouvir para indicar que a partida começou.
- 10.5 Se o juiz pausar/parar o jogo, ele/ela é obrigado a dizer “Parou” (pare/espere) o mais alto possível para que assim os competidores possam ouvir e saber que a partida parou.
- a. Assim que os competidores se aproximarem da área segura, o juiz irá move-los para frente até o centro da área de combate e irá anunciar “meio” repetidamente (centro do tatame), repetitivamente, para que assim os competidores possam modificar a direção de seus movimentos para seguir a voz do juiz.
- b. Se, apesar de ter sido anunciado “meio” pelo juiz por amplo tempo para mudar a direção, o

competidor sai intencionalmente da área de competição, um ponto negativo pode ser dado para o competidor que deliberadamente saia da área de competição.

Artigo 11 Regras Adaptadas Para Competição de Competidores Cegos-Surdos

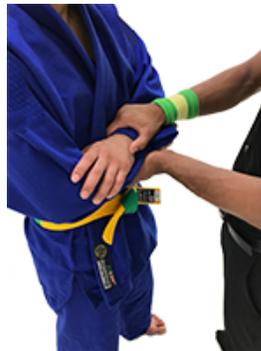
11.1 Se um atleta é cego-surdo, o juiz irá permanecer próximo dele/dela e anunciar “Combate” enquanto encosta no ombro do atleta cego-surdo.



11.2 Se ambos os atletas são cegos-surdos, o juiz é obrigado a dizer “Combate” (início) e colocar sua mão nas costas de ambos competidores para indicar que a partida começou.



11.3 Se um cego-surdo está parado, o juiz deve o abordar punindo o atleta e direcionar ele/ela a fazer o sinal de parado (segure os antebraços dele/dela).



- 11.4 Para indicar a um cego-surdo que ele/ela está indo para fora da área de combate, o juiz deve dar o sinal padrão para tempo e desenhar, com um dedo, uma linha vertical para cima nas costas da mão do atleta.



- 11.5 Um (1) minuto depois do fim da partida devesse ter um sinal curto para alertar os atletas cegos sobre o tempo restante de um (1) minuto.
- a. Em um momento adequado o juiz vai pedir “tempo” para alertar o competidor cego-surdo desenhando um relógio em seu braço esquerdo onde normalmente se usa relógio.



- b. O juiz pode não interferir no decorrer da partida para indicar a marca de um (1) minuto já que essa é só uma maneira adicional de alertar e motivar os atletas.
- 11.6 Se o juiz parar a partida, ele/ela é obrigado a dizer “tempo” e encostar 2 vezes com as duas mãos nas costas de ambos os competidores para indicar que a partida foi parada/pausada.



- 11.7 Se o juiz for terminar a partida, ele/ela é obrigado a dizer “Parou” (para) é encostar três (3) vezes com as duas mãos nas costas dos dois competidores para indicar que a partida terminou.



- 11.8 Tempo extra, no caso de empate no final do tempo de combate, os competidores vão para uma morte súbita, referente as Regras e Regulamentos de Competição SJJIF. O juiz era indicar morte súbita ao atleta cego-surdo desenhando um relógio no seu braço esquerdo, no pulso.



- 11.9 O juiz irá dar assistência ao atleta, depois de indicar o vencedor da partida, irá dar assistência aos atletas para o aperto de mãos. Depois, o juiz irá guiar os dois atletas para a borda do tatame.



Artigo 12 Gins e Comandos Para Atletas Cegos e Surdos (dupla deficiência)

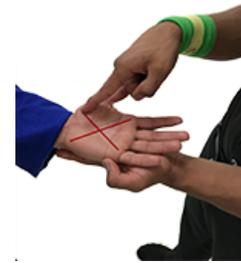
12.1 To indicate a non-combative or stalling penalty, the referee shall make the conventional sign and announced the fault with the belt color (green/yellow) or (blue/white) accordingly.



Um dedo (em caso do primeiro ponto negativo da penalidade).



Dois dedos (em caso do segundo ponto negativo da penalidade).



No caso de uma terceira penalidade o atleta será desclassificado.

- 12.2 Se o juiz invalidar o placar de penalidades, o juiz deve também anunciar a cor da faixa (verde/amarelo) ou (azul/branco) de acordo com o atleta que perdeu a vantagem.
- 12.3 Para uma melhor eficiência e para ter um bom aperto, é necessário que o casaco Gi esteja bem preso à faixa, com a faixa firmemente segura. Em ordem de indicar ao atleta que ele deve ajudar seu Gi, o juiz deve se aproximar e encarar o competidor, pegar seu antebraço e cruzá-los da maneira convencional.
- 12.4 Um (1) minuto antes do final da partida, o juiz do tempo devera soar um sinal de curta duração para alertar os competidores do tempo que ainda resta de competição.
- 12.5 Quando for declarar o vencedor da partida, em adição ao sinal usual, o juiz deve também anunciar a cor da faixa (verde/amarela) ou (azul/branca) de acordo com a cor do ganhador.

Artigo 13 Guia Geral Para a Área de Competição

- 13.1 As regras gerais referentes a área de competição são as seguintes:
- A área segura e o final da área devem ter forte contraste de cores.
 - A 1 metro de distância deve ser dado entre a área de competição e qualquer objeto que os atletas podem esbarrar.
 - O juiz deve se certificar que a superfície do tatame é seguro para os atletas sem abrir nenhuma substância líquida que pode potencialmente lesionar os competidores.

Artigo 14 Observações Gerais

- 14.1 As Regras e Regulamentos de Competição SJJIF são normalmente aplicadas.
- 14.2 Em qualquer situação em que As Regras e Regulamentos de Competição SJJIF não são especificamente determinadas, mas onde o juiz tem a opinião que o seguro para um ou para os dois atletas é a participação, o juiz poderá parar/suspender o embate imediatamente e tomar medidas que considere necessárias.
- 14.3 O Juiz Diretor irá ou talvez irá intervir no embate se houver algum erro que precise ser retificado ou quando for considerado necessário.

A última versão das Regras e Regulamentos Adicionais de Jiu-Jitsu adaptado foi postado em 2017 pelo SJJIF. Jiu-Jitsu adaptado é constantemente evoluído como um esporte e esse livro de regras e regulamentos será atualizado e mudado para refletir isso. A edição mais atual desse documento está disponível em www.sjjif.org.