

# SJJIF Livro de Regras

*Regras & Regulamentos*



[www.sjjif.com](http://www.sjjif.com)

## Regras e Regulamentos da Federação Internacional do Esporte Jiu Jitsu

### Índice Analítico

<b>4</b>	<b>Introdução</b>
<b>5</b>	<b>Federação</b>
	História da SJJIF
	Associação à Federação
<b>6</b>	<b>Regras e Procedimentos do Esporte</b>
	Divisões por peso
	Divisões por idade
	Sistema de Graduação
	Divisão de Designações por habilidade
	Tempo de Luta
<b>13</b>	<b>Código de Conduta</b>
<b>14</b>	<b>Uniforme e Higiene dos Competidores</b>
	Requisitos do uniforme
	Regulamento do uniforme nos Torneios com Kimono
	Regulamento dos Patrocínios nos Kimonos
<b>14</b>	<b>Inspetores de uniforme</b>
	Regulamentos para “Sem Kimono”
	Requisitos de higiene
<b>17</b>	<b>Pontuação e Faltas</b>
	Conclusão da luta
	Sistema de pontuação
	Faltas graves
	Técnicas ilegais
	Faltas menores, Falta de Combatividade e Pontos de Penalizações
	Fora da Área
	Atendimentos médicos e Procedimentos em caso de lesão
	Graduação inadequada
<b>29</b>	<b>Sistema de Ranking</b>
	Categorias de Ranqueamento
	Parametros para Cálculo da Pontuação
	Exemplo do cálculo de pontuação
<b>29</b>	<b>Regras Operacionais de Eventos</b>
	Registro
	Qualificação do Atleta
	Chamada de Competidores
	Chaves
	Pesagem
	Pontuação da equipe
	Premiação
	Área da luta
	Mesa Principal
	Placar
<b>35</b>	<b>Comissão Técnica da SJJIF, Responsáveis e Voluntários</b>

## Posição e Descrição

### 38 **Árbitros**

Princípios básicos para os Árbitros

Uniforme dos Árbitros

Conhecimento das regras

Qualificação dos Árbitros

Comunicação Oral dos Árbitros

Gestual para os Árbitros

Avaliação de Desempenho dos Árbitros

Procedimentos para questionamento de decisão de árbitro

Formulário de Protesto

### 43 **Apêndice**



## **Introdução**

Jiu-Jitsu é uma arte marcial que é composta de técnicas que trabalham no sentido de posicionamento superior, a fim de finalizar o oponente, usando a tequínica para aplicar força em uma articulação ou em um estrangulamento. Técnica é usada sobre a força para colocar um oponente em uma posição controlada ou de finalização. Durante lutas competitivas, a missão é ganhar pontos através de posições diferentes ou forçando o adversário a submeter. A história do Jiu-Jitsu se perde no passado a nossa organização traça a sua mais recente história no Brasil, onde o atual estilo de Jiu Jitsu evoluiu para o esporte competitivo que é visto hoje.

O principal objetivo da Sport Jiu-Jitsu International Federation é organizar o esporte Jiu-Jitsu e suas federações, estabelecendo um conjunto de regras comuns que permitam que o esporte se torne uma das modalidades esportivas dos Jogos Olímpicos. O SJJIF também se esforça para promover torneios que sejam agradáveis, justos e gratificantes para todos os participantes.

O objetivo deste documento é a definição de regras para criar diretrizes justas que possam nortear treinadores, atletas, equipes, e espectadores, nas questões físicas, estéticas, psicológicas e éticas, bem como no que diz respeito aos estilos. Com regras amplamente aceitas poderemos controlar a evolução e a coesão do nosso esporte e trabalhar em conjunto para transformar a arte marcial em um esporte para atletas e espectadores imbuídos do espírito olímpico.



## História da SJJIF

A Federação Internacional de Esporte Jiu-Jitsu foi fundada em Los Angeles, em 2010, pelos professores João Silva, Patricia Silva e Professor Sam Aschidamini, com a colaboração do grande mestre Aloisio Silva, Helena Pinho, Nora Silva, Tomas Schutter, Lance Roman, Ryan Schutter, John Demas, Chris Corcino, Summer Casebere, Anthony Cigarroa, Daniel Miranda, e muitos voluntários que ajudaram e continuam ajudando ano após ano.

Estes indivíduos perceberam a importância de organizar e estruturar o Esporte Jiu-Jitsu e entenderam que esta seria uma jornada que eles não seriam capazes de completar por conta própria, mas precisariam da colaboração e parceria de todos que tem o amor pelo esporte, criando assim o SJJIF. Essas pessoas entenderam que como este esporte está em constante mudança e crescente popularidade em todo o mundo, agora é a hora de ter um esforço unificado que irá ajudar a tornar o Jiu-Jitsu em um esporte autônomo representado pela SJJIF perante o Comitê Olímpico Internacional.

Desde a sua criação, o objetivo do SJJIF foi tornar o Esporte Jiu-Jitsu em uma das modalidades dos jogos olímpicos através da unificação das federações existentes, da utilização de um conjunto de regras de alta qualidade e da organização de competições justas que adotem essas regras a todos os concorrentes. A perspectiva é que esse processo a nível internacional contribua para que o esporte esteja em conformidade com os padrões olímpicos, promovendo o espírito olímpico a todos envolvidos.

### Associação a Federação

A Federação Internacional do Esporte Jiu-Jitsu está oferecendo associações para que os competidores possam ser registrados em um órgão do Brazilian Jiu Jitsu. A SJJIF utilizará recursos, conexões e comunicação com a comunidade do Brazilian Jiu-Jitsu para verificar se a graduação de todos os concorrentes se aplicam para a adesão à SJJIF.

A associação com a Sport Jiu Jitsu International Federation intitula um indivíduo com um cartão de identificação na SJJIF que reconhece sua graduação em Jiu Jitsu e sua nacionalidade. Este cartão vai ser usado para ter uma contagem geral dos participantes neste esporte. Este cartão pode ser usado como identificação em todos os torneios da SJJIF e a apresentação do cartão dá direito a entrada gratuita para o membro como espectador em qualquer torneio da SJJIF.

Outros benefícios para a adesão com a SJJIF são a exposição, a associação internacional, apoio pedagógico, descontos em seminários, e ingresso para eventos associados, só para citar alguns.

A SJJIF vai usar os dados da associação para agilizar o registro em torneios, bem como para criar um banco de dados que registra resultados de torneios e rankings para os membros.

A SJJIF reserva-se o direito de contactar o instrutor de um candidato, bem como o instrutor do instrutor. Isso é para garantir a precisão e veracidade nos registros da faixa e ranking dos membros da SJJIF. Mais detalhes de filiação e informações estão disponíveis no [www.SJJIF.org](http://www.SJJIF.org).

## Políticas e Procedimentos do Esporte



## Divisões por Peso

Contrariamente à crença popular, o tamanho é tão importante para o Jiu-Jitsu como é para outros esportes de competição. Embora uma pessoa pequena altamente qualificada possa derrotar um adversário maior e menos qualificado, o resultado habitual, historicamente, tem sido de alguma lesão física ou ferimentos ao menor adversário. O Jiu-Jitsu é um esporte em que tamanho é um fator importante e divisões de peso foram criadas para que isso não seja determinante na definição de um vencedor. Contudo, existem divisões abertas em torneios e a participação nestas divisões são opcionais a todos os participantes.

No caso do concorrente ser uma criança, o pai é responsável por garantir que o peso com Gi e No Gi (com Kimono e Sem Kimono) esteja correto. Qualquer atleta que registrar o seu peso erradamente estará sujeito a desqualificação.

### PESOS DE CRIANCAS PARA CAMPEONATOS COM KIMONO EM QUILOS

PESO	Pré Mirim	MIRIM	INFANTIL	PRE-ADOLESCENTE	ADOLESCENTE JR.	ADOLESCENTE
GALO	16.7	19	20.5	25	31.7	45.8
PENA	20.5	22.7	24	29.5	36.2	51.3
LEVE	24	26.3	27.6	34	40.6	56.7
MEDIO	27.7	30	31.3	38.6	45.5	62.2
MEIO PESADO	31.2	33.5	35	43	50	67.5
PESADO	ACIMA DE 69	ACIMA DE 33.5	38.5	47.6	54.5	73
SUPER PESADO			ACIMA DE 38.5	ACIMA DE 47.6	59	ACIMA DE 73
PESADISSIMO					ACIMA DE 59	

### PESO JUVENIL, ADULTO, MASTER E SENIOR FEMININO E MASCULINO PARA CAMPEONATOS DE KIMONO EM QUILOS

PESO	JUVENIL MASCULINO	MASCULINO ADULTO, MASTER, SENIOR	FEMININO ADULTO, MASTER, SENIOR	JUVENIL FEMININO
GALO		58		
PLUMA	54.5	64	54.5	52
PENA	61.2	70	61	59
LEVE	68	76	68	65.7
MEDIO	75	82	74.8	72.5
MEIO-PESADO	81.5	88	ACIMA DE 74.8	ACIMA DE 72.5
PESADO	88.5	94		
SUPER PESADO	ACIMA DE 88.5	100		
PESADISSIMO		ACIMA DE 100		

### PESOS DE CRIANCAS PARA CAMPEONATOS SEM KIMONO EM QUILOS (NO-GI)

PESO	Pré Mirim	MIRIM	INFANTIL	PRE-ADOLESCENTE	ADOLESCENTE JR.	ADOLESCENTE
GALO	15.5	17.7	19	23.5	30.4	44.5
PENA	19	21.3	22.6	26	35	50
LEVE	22.6	25	26.3	32.6	39.5	55.3
MEDIO	26.3	28.5	30	37.2	44	60.7
MEIO PESADO	30	32.2	33.5	41.7	48.5	66.2
PESADO	ACIMA DE 30	ACIMA DE 32.2	37.2	46.2	53	71.6
SUPER PESADO			ACIMA DE 37.2	ACIMA DE 46.2	57.6	ACIMA DE 71.6
PESADISSIMO					ACIMA DE 57.6	

### PESO JUVENIL, ADULTO, MASTER E SENIOR FEMININO E MASCULINO PARA CAMPEONATOS SEM KIMONO (NO-GI) EM QUILOS

PESO	JUVENIL MASCULINO	MASCULINO ADULTO, MASTER, SENIOR	FEMININO ADULTO, MASTER, SENIOR	JUVENIL FEMININO
GALO		56		
PLUMA	52,2	62	52.6	50.5
PENA	59.4	68	59.4	57.2
LEVE	66.2	74	66.2	64
MEDIO	73	80.2	73	71
MEIO-PESADO	80	86.4	ACIMA DE 73	ACIMA DE 71
PESADO	86.6	92.3		
SUPER PESADO	ACIMA DE 86.6	98.4		
PESADISSIMO		ACIMA DE 98.4		

Todos os competidores serão pesados antes dos torneios

## Divisão por idade

**Os concorrentes não serão agrupados em faixas etárias por sua idade real, mas sim de acordo com o ano em que nasceram.**

Pré Mirim -	As crianças que completarem 4 ou 5 anos, no ano em que o torneio for realizado
Mirim -	As crianças que completarem 6 ou 7 anos no ano em que o torneio for realizado
Infantil-	As crianças que completarem 8 ou 9 anos no ano em que o torneio for realizado
Pré -adolescente	As crianças que completarem 10 ou 11 anos, no ano em que o torneio for realizado
Adolescente Jr. -	As crianças que completarem 12 ou 13 anos, no ano em que o torneio for realizado
Adolescente -	As crianças que completarem 14 ou 15 anos, no ano em que o torneio for realizado
Juvenil -	As crianças que completarem 16 ou 17 anos, no ano em que o torneio for realizado
Adulto -	Adultos que completarem 18 anos ou mais, no ano em que o torneio for realizado
Master -	Adultos que completarem 30 anos ou mais, no ano em que o torneio for realizado
Senior I -	Adultos que completarem 36 anos ou mais, no ano em que o torneio for realizado
Senior II -	Adultos que completarem 41 anos ou mais, no ano em que o torneio for realizado
Senior III -	Adultos que completarem 46 anos ou mais, no ano em que o torneio for realizado
Senior IV -	Adultos que completarem 51 anos ou mais, no ano em que o torneio for realizado
Senior V -	Adultos que completarem 56 anos ou mais, no ano em que o torneio for realizado
Senior VI -	Adultos que completarem 61 anos ou mais, no ano em que o torneio for realizado

### Divisões e Designações de Faixas e Habilidade

#### Sistema de faixas para crianças Menores de 15 anos de idade

As crianças serão promovidas através de faixas, na seguinte ordem: branca, cinza / branca, cinza, cinza / preta, amarela / branca, amarela, amarela / preta, laranja / branca, laranja, laranja / preta, verde / branca, verde, e verde / preta. Cada faixa tem 5 níveis, uma ponta lisa e, em seguida, quatro graus (listras) que poderão ser concedidas por tempo, desempenho, comportamento, conhecimento e torneio. Somente os faixas pretas certificados pelo SJJIF poderão conceder graus aos estudantes.



Os limites de idade e de tempo para uma criança ser promovida de faixa são os seguintes:

Faixa Branca - sem limite de idade

Qualquer faixa cinza – deve-se ter pelo menos 4 anos de idade

Faixa branca para branca / cinza - pelo menos 8 meses na faixa branca

Faixa Branca / cinza para cinza - pelo menos 8 meses na faixa branca / cinza

Faixa Cinza para o cinza / preta - pelo menos 8 meses na faixa cinza

Qualquer faixa amarela – deve-se ter pelo menos 7 anos de idade

Faixa Cinza / preta para a branca / amarela - pelo menos 8 meses na faixa cinza/preta

Faixa Branca / amarela para amarela - pelo menos 8 meses na faixa branca / amarela

Faixa Amarela para amarela / preta - pelo menos 8 meses na faixa amarela

Qualquer faixa laranja – deve-se ter pelo menos 10 anos de idade

Faixa Amarela / preta para o branca / laranja - pelo menos 8 meses de faixa amarela / preto

Faixa Branca / laranja para laranja - pelo menos 8 meses na faixa branca / laranja

Faixa Laranja para laranja / preta - pelo menos 8 meses na faixa laranja

Qualquer faixa verde – deve-se ter pelo menos 13 anos de idade

Faixa Laranja / preto para o branco / verde - pelo menos 8 meses na faixa laranja / preto

Faixa Branco / verde para verde - pelo menos 8 meses na faixa branco / verde

Faixa Verde para verde / preta - pelo menos 8 meses na faixa verde

Os requisitos de idade mínima refletem a idade a partir do ano em que o atleta nasceu. Então, se um atleta nasceu em 2002, sua idade considerada em 2012 é de 10 anos.

Cabe a cada professor decidir quanto tempo leva para um aluno ser promovido, desde que os tempos mínimos exigidos para cada faixa sejam cumpridos. No entanto, uma criança concorrente não será autorizada a competir na mesma faixa, se ele for o campeão, no mesmo torneio por 2 anos em uma linha em uma faixa determinada.

Para as competições, as faixas serão agrupadas conforme abaixo:

Grupo cinza - branco / cinza, cinza escuro e cinza / preto vão competir juntos

Grupo amarelo - branco / amarelo, amarelo e amarelo / preto vão competir juntos

Grupo Laranja - branco / laranja, laranja e laranja / preto vão competir juntos

Grupo Verde - branco / verde, verde e verde / preta vão competir juntos




### Faixa somente para Competição



**Esta faixa será usado apenas em competições e não é uma promoção ou mudança de grau, é somente uma maneira para o árbitro e espectadores diferenciarem os competidores.**

## Sistema de Faixas para Adultos

Os Adultos serão promovidos através de faixas na seguinte ordem: branca, azul, roxo, marrom e preta. Cada faixa tem 5 níveis, uma ponta lisa e, em seguida, quatro listras que podem ser concedidas por tempo, desempenho, comportamento, conhecimento e vitórias em torneio.

Grupo No Gi	Faixa dos adultos	Modelo da faixa	Faixa etária	Tempo mínimo no Grau
Iniciante	Faixa Branca		Qualquer	Iniciante
Intermediário	Faixa Azul		16 ou mais	1 Ano na faixa anterior
	Faixa Roxa		17 ou mais	1 Ano na faixa anterior
Avançado	Faixa Marron		18 ou mais	1 Ano na faixa anterior
	Faixa Preta		19 ou mais	1 Ano na faixa anterior

Os limites de tempo e idade para um adulto ser promovido de faixa são os seguintes:

Branco - sem limite de idade

Azul – deve-se ter pelo menos 16 anos de idade

Branco para azul - pelo menos 8 meses na faixa branca

Roxa – deve-se ter pelo menos 16 anos de idade

Azul para roxo - pelo menos um ano e meio na faixa azul

(Para ser graduado na faixa roxa aos 16 anos de idade, é necessário que o atleta tenha passado pelo menos dois anos com a faixa verde)

(Para ser graduado na faixa roxa aos 17 anos de idade, é necessário que o atleta tenha passado pelo menos um ano com a faixa verde e um ano a azul)

Marron – deve-se ter pelo menos 18 anos de idade

Roxa para marrom - pelo menos um ano e meio na faixa roxa

(No caso de um atleta faixa verde ser promovido direto para a faixa roxa, será exigido um tempo mínimo de 2 anos antes de lhe ser concedida a faixa marrom)

Preta – deve-se ter pelo menos 19 anos de idade

Marron para preta - pelo menos um ano na marrom

A seguir, os critérios que os instrutores devem seguir para promover estudantes :

Um faixa preta pode promover alunos da faixa branca até a roxa

Um faixa preta 1º grau pode promover alunos da faixa branca até a marrom












Um faixa preta 2º grau pode promover alunos da faixa branca até a preta

Faixa somente para Competição

Esta faixa será usado apenas em competições e não é uma promoção ou mudança de grau, é somente uma maneira para o árbitro e espectadores diferenciarem os competidores.

## Sistema da Faixa Preta

A Faixa preta tem sete níveis, uma ponta lisa e mais 6 graus que só podem ser concedidas pelo SJJIF de acordo com o seguinte:

Grupo No Gi	Título Faixa Preta	Grupo Faixa Preta	Modelo da faixa	Faixa etária	Tempo mínimo no Grau
Avançado	Faixa Preta	Faixa Preta		19 ou mais	1 Ano na faixa marron
	instrutor	1º Grau Faixa Preta		22 ou mais	3 anos na faixa anterior
	instrutor	2º Grau Faixa Preta		25 ou mais	3 anos na faixa anterior
	professor	3º Grau Faixa Preta		28 ou mais	3 anos na faixa anterior
	professor	4º Grau Faixa Preta		33 ou mais	5 anos na faixa anterior
	Mestre	5º Grau Faixa Preta		38 ou mais	5 anos na faixa anterior
	Mestre	6º Grau Faixa Preta		43 ou mais	5 anos na faixa anterior
	Grande Mestre	7º Grau Faixa Vermelha e Preta		50 ou mais	7 anos na faixa anterior
	Grande Mestre	8º Grau Faixa Vermelha e Preta		57 ou mais	7 anos na faixa anterior
	Great Grand Master	9º Grau Faixa Vermelha		67 ou mais	10 anos na faixa anterior
	Great Grand Master	10º Grau Faixa Vermelha		82 ou mais	15 anos na faixa anterior

Somente os atletas com mais de 19 anos de idade podem ser promovidos a Faixa Preta.

Para requerer o certificado de Faixa Preta é necessário ser afiliado ao SJJIF.

O Faixa preta pode requerer o 1º Grau depois de 3 anos na faixa preta.

O Faixa preta pode requerer o 2º e o 3º Grau 3 anos depois de ter sido promovido na faixa anterior.

O Faixa preta pode requerer o 4º, 5º e 6º Graus 5 anos depois de ter sido promovido na faixa anterior.

Para ser promovido em graus como Faixa Preta, é necessário ser membro da SJJIF e estar atuando como professor ou assistente em alguma das academias afiliadas a SJJIF.

Depois do 6º Grau, o faixa preta pode requerer a faixa vermelha e preta Grande Mestre e depois dela, a faixa vermelha. Essas faixas só serão concedidas pela SJJIF obedecendo-se o seguinte:

O faixa preta pode requerer o Grande Mestre 7º Grau Faixa vermelha e preta depois de 7 anos no 6º Grau da faixa preta.

O Grande Mestre 7º Grau faixa vermelha e preta pode requerer o Grande Mestre 8º Grau faixa vermelha e preta depois de 7 anos no 7º grau faixa vermelha e preta.

O Grande Mestre 8º Grau faixa vermelha e preta pode requerer o Grande Gran Mestre 9º Grau faixa vermelha depois de 10 anos no 8º Grau faixa vermelha e preta.

O Grande Gran Mestre 9º Grau faixa vermelha pode requerer o Grande Gran Mestre 10º Grau faixa vermelha depois de 15 anos no 9º Grau faixa vermelha.

Para ser promovido nas faixas Grande Mestre, é necessário ser membro da SJJIF e estar atuando como professor ou assistente em alguma das academias afiliadas a SJJIF.

## Divisões por habilidade nos Torneios No Gi (sem Kimono)

### Adultos, Masters, Seniores

Brazilian Jiu Jitsu	Deve se inscrever p/Divisão por habilidade
Faixa branca	Iniciante
Faixa azul e roxa	Intermediário
Faixa marrom e preta	Avançado

### Juvenil

Brazilian Jiu Jitsu	Deve se inscrever p/Divisão por habilidade
Faixa branca	Iniciante
Faixa azul	Intermediário

### Crianças

Brazilian Jiu Jitsu	Deve se inscrever p/Divisão por habilidade
Faixa branca	Iniciante
Faixa cinza e amarela	Intermediário
Faixas laranja e verde	Avançado

## Tempo das Lutas

Em todas as competições haverá um tempo mínimo de 5 minutos de descanso para o competidor entre as partidas.

### Tempo Limite nos Torneios Gi (com Kimono) (duração das lutas em minutos)

	Pré Mirim	Mirim	Infantil	Pré -adolescente	Adolescente Jr.	Adolescente	Juvenil
<b>Minutos</b>	2	2	3	4	4	4	5

	Adulto	Master	Senior ou mais
<b>Branca</b>	5	5	5
<b>Azul</b>	6	5	5
<b>Roxa</b>	7	6	5
<b>Marrom</b>	8	6	5
<b>Preta</b>	8	6	5

### Tempo Limite nos Torneios No Gi (sem Kimono) (duração das lutas em minutos)

	Pré Mirim	Mirim	Infantil	Pré -adolescente	Adolescente Jr.	Adolescente	Juvenil
<b>Minutos</b>	2	2	3	4	4	4	5

	Adulto	Master	Senior
<b>Iniciante</b>	5	5	5
<b>Intermediário</b>	6	5	5
<b>Avançado</b>	8	6	6

## Código de Conduta

É responsabilidade e obrigação dos competidores, treinadores, funcionários, administradores, voluntários e outros representantes da SJJIF praticar e demonstrar os mais elevados princípios de espírito esportivo respeitando a ética da concorrência. O espírito esportivo será definido como qualidade do comportamento, caracterizado pela cortesia e uma verdadeira preocupação para com os outros. É uma demonstração de espírito esportivo a compreensão com o indivíduo e o compromisso com o fair play, comportamento, ética e integridade. Os concorrentes devem conhecer e compreender as regras do jogo, e demonstrar respeito a si mesmos e aos outros.

### O Competidor

1. Tratar os oponentes com respeito
2. Jogar duro ao competir mas seguindo as regras
3. Praticar o auto-controle o tempo todo
4. Ter um comportamento positivo a ser seguido pelos outros
5. Respeitar os funcionários e aceitar suas decisões sem argumentar ou gesticular
6. Vencer sem se vangloriar e perder sem desculpas
7. Não se auto pontuar ou se auto aplaudir durante a partida
8. Permanecer como um símbolo de orgulho para a família, academia ou clube, e comunidade
9. Não estar sob a influência de qualquer substância

### O Treinador

1. Tratar seus alunos e os adversários com respeito.
2. Inspirar nos alunos o amor pelos esportes marciais e o desejo de competir de forma justa
3. Ser um modelo positivo que os outros querem seguir
4. Proporcionar disciplina em vez de um comportamento antidesportivo
5. Respeitar o julgamento e a interpretação dos funcionários
6. Reconhecer que ser um professor se estende para a arena atlética
7. Manter o temperamento e fica para trás das barricadas de coaching, durante a partida
8. Não estar sob a influência de qualquer substância

### O Oficial

1. Deve ter conhecimento das regras e entender a intenção das regras
2. Colocar o bem-estar dos participantes acima de todas as outras considerações
3. Tratar os competidores e treinadores com respeito esperando o mesmo em troca
4. Trabalhar em cooperação com os outros funcionários e todo o pessoal do torneio
5. Ser firme, mas justo, em todas as decisões sem levar em conta os incidentes da partida anterior
6. Manter a confiança, o equilíbrio e auto-controle ao longo do torneio
7. Não estar sob a influência de qualquer substância

### O Espectador

1. Tenta compreender as regras da competição, e sua intenção
2. Aprecia uma boa partida, e aplaude, independentemente de quem a realiza
3. Coopera, e torce com entusiasmo aplaudindo positivamente
4. Mostra compaixão pelos concorrentes feridos
5. Nunca vaia, Heckles, ou tenta distrair concorrentes
6. Nunca usa linguagem obscena nem tem um comportamento ofensivo
7. Respeita o julgamento e a estratégia dos treinadores, não criticando os competidores nem os treinadores,
8. Respeita autoridade daqueles que administram a competição
9. Censuram aqueles que tem comportamento indisciplinado
10. Não podem estar sob a influência de qualquer substância

## Uniforme e Higiene dos Competidores

### Requisitos do uniforme

Quando um competidor tem qualquer parte de seu uniforme rasgado durante a competição, o árbitro vai dar-lhe 5 minutos para se torcar. Se o concorrente não o fizer a tempo, ele será desclassificado.

O competidor deve usar uma peça de vestuário sob a bermuda / calça, tendo em mente o risco de que durante a luta pode rasgar-se. No caso em que as calças forem rasgadas, o atleta terá 5 minutos para encontrar um outro par de calças para usar. Se o atleta não se torcar dentro de 5 minutos, ele será imediatamente desclassificado.

Se um atleta não atender a qualquer das normas para o equipamento ou uniforme, ele terá 5 minutos para se adequar. Se ele não puder atender as exigências dentro desses cinco minutos ele será desclassificado.

Os atletas devem competir com o uniforme que usaram na pesagem. Se o atleta pesar com um uniforme, e em seguida, mudar para outro antes de sua primeira competição ou entre suas competições, ele será desclassificado.

Sapatos de luta, ou qualquer outro sapato, meias e equipamentos de cabeça não serão permitidos. Qualquer chave ou peça de equipamento de proteção que possa alterar o resultado da partida não pode ser usado. Isto inclui, mas não está limitado a joelheiras com partes metálicas e suportes que proporcionem aderência contra o tatame. É recomendado ao competidor o uso de sapatos, sandálias ou chinelos quando fora da área de competição para evitar ferimentos nos pés.

A fim de padronizar os efeitos do uniforme na competição, não é permitido a todos os concorrentes do sexo masculino o uso de camisetas, lycras, etc debaixo do Kimono. As concorrentes do sexo feminino não estão autorizadas a usar camisetas e são obrigadas a usar lycras, soutiens desportivos, ou uma roupa equivalente debaixo de seu Kimono.

### Regulamentos do Uniforme para os Torneios

Os Kimonos devem ser confeccionados em algodão ou material similar e em estar em bom estado. O material não pode ser excessivamente grosso ou duro ao ponto em que irá dificultar o oponente na execução de uma finalização. A parte superior do Kimono deve ser feito de tecido transado, costura dupla, ou um material de peso semelhante.

As cores podem ser preto, branco ou azul. Não são permitidas cores combinadas (por exemplo Kimono branco com calças azuis ou um Kimono branco com lapelas pretas).

A jaqueta deve ter comprimento suficiente para cobrir a pélvis. As mangas devem ficar a 8 centímetros do punho, quando os braços estiverem estendidos na frente do corpo. Quando os braços são mantidos fora para os lados, o nível para os ombros, o material da manga tem de ter, pelo menos, 7 cm de folga ao longo do comprimento do braço. A lapela do revestimento deve ser de 4 a 5 cm de largura e ter menos do que 1,3 centímetros de espessura.

Um faixa com largura de 4-5cm da cor correspondente a classificação do aluno, amarrada na cintura com um nó duplo, apertado o suficiente para garantir o Kimono fechado.

As calças devem ser amarradas firmemente na cintura acima das nádegas. Se elas forem agarradas ou puxadas para baixo, elas devem permanecer afixadas na cintura. O comprimento apropriado, é de oito centímetros acima do tornozelo. Quando o atleta está de pé, o material das calças deve ter pelo menos 5 cm de folga ao longo do comprimento da perna.

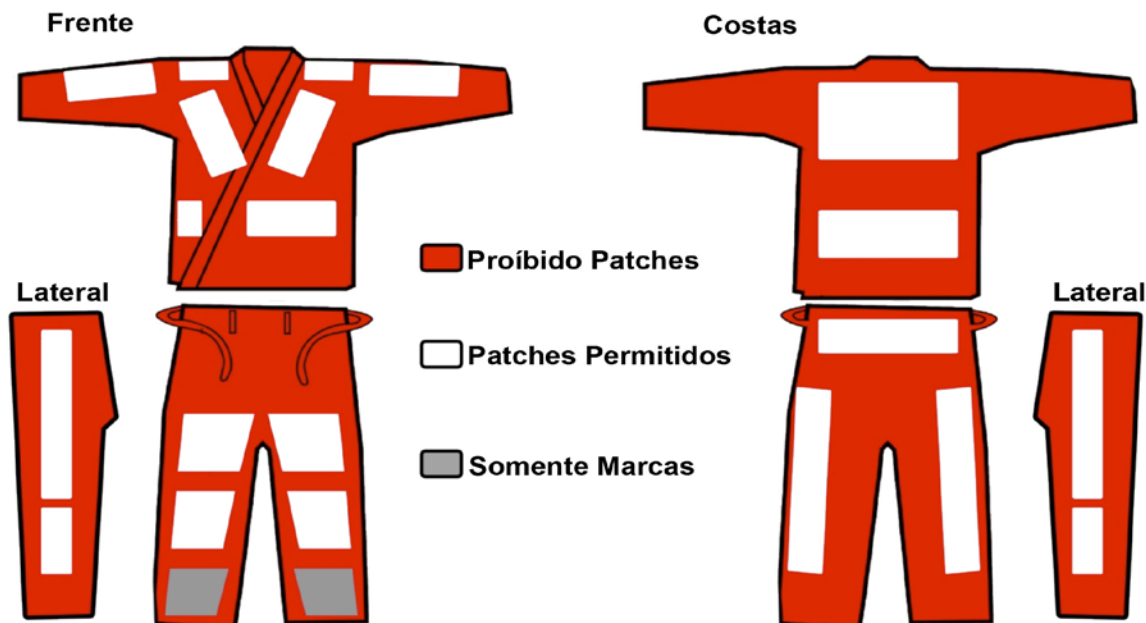
Os atletas não podem competir com qualquer parte do uniforme rasgado.

Patches e bordados podem ser firmemente fixadas nos kimonos, apenas em áreas permitidas de forma que não impeça a pegada regular no Kimono. Patches com bordas não fixadas ou rasgos devem ser removidos.

## Regulamento dos Patrocínios no Kimono

O nome SJJIF, marca, selo, logotipo, e outras insígnias (todas as "marcas SJJIF") são protegidos e registrados e são definidos como a propriedade da SJJIF. Um usuário da propriedade intelectual da SJJIF deve ter aprovação prévia e continuada da SJJIF Nacional. Apenas os subordinados e as organizações afiliadas que estejam expressamente autorizadas pela SJJIF Nacional podem usar suas marcas, a seu critério exclusivo. Os membros cumprirão imediatamente com um aviso para cessar e desistir do uso da marca da SJJIF. O uso não autorizado de qualquer propriedade da SJJIF é uma violação da política e sujeita ao membro e/ou entidade a penalidades. Somente Distritos, Comitês Distritais, Esporte e Comitês de esporte nacional podem usar as marcas SJJIF em seu nome.

Veja na imagem abaixo as áreas no Kimono onde são permitidas o uso de patches e de patrocínio.



## Inspetores do Uniforme

Equipamento e uniforme dos atletas serão verificados por um funcionário da SJJIF imediatamente antes da pesagem.

Haverá um funcionário cujo título é "Inspector", que ficará onde os atletas são pesados.

Sua função será verificar se as unhas dos concorrentes estão aparadas, o Kimono está correctamente instalado usando a ferramenta oficial de medição da SJJIF, a cor do Kimono e se a condição da faixa é apropriada para a competição.

O tamanho da ferramenta.

Altura total de ferramenta de medição - 15 cm

Largura da ferramenta de medição - 3.5 cm

Profundidade - 7.0 cm

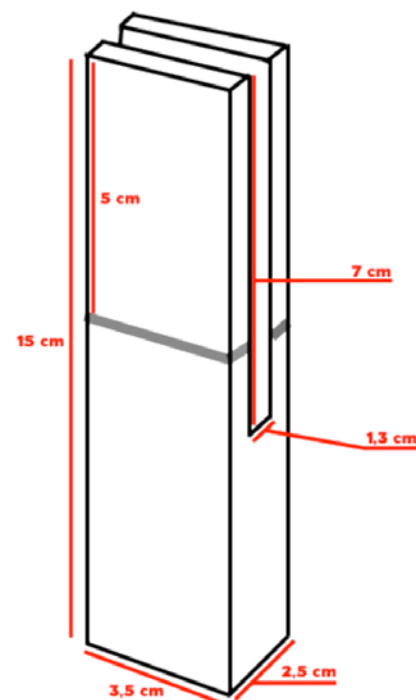
- Largura da manga do kimono

Largura interna - 1.3 cm

- Espessura da lapela

Profundidade ate a linha 5 cm

- Largura da lapela



## Regulamentos para os Torneios No GI (sem Kimono)

A bermuda e camisa de lycrar podem ser de qualquer cor, mas não podem ter zíperes nem bolsos. A camisa de lycra não pode ser sem mangas. Ela pode ter mangas curtas ou mangas compridas, mas não pode ser sem manga.

A bermuda pode ser uma bermuda solta ou um short apertado como os do Vale-Tudo. O comprimento do short deve se estender pelo menos até o meio da coxa, mas não deve se estender além da parte inferior da rótula. Os shorts devem ser amarrados firmemente na cintura, acima das nádegas. Se eles forem agarrados e puxados para baixo, devem permanecer afixados na cintura.

Os atletas não podem competir com shorts rasgados ou protetores descosturados. Patches e bordados podem ser fixadas de forma segura em qualquer lugar sobre os shorts ou protetores. Patches com bordas não corrigidas ou rasgadas devem ser removidas.



## Requisitos de Higiene

Os competidores devem atender os seguintes regulamentos sob pena de serem desclassificados. Seu uniforme deve estar limpo, seco e livre de odor desagradável. As unhas dos pés e das mãos devem ser mantidas curtas, limpas e livres de pontas cortantes. Pessoas com cabelos longos deverão prendê-lo para que ele não venha a interferir no seu desempenho ou no de seu adversário durante uma partida.

Os competidores não podem usar maquiagem, spray de cabelo / tintura, ou qualquer outra substância que possa sair no seu Kimono, na área de luta ou sobre o seu adversário.

Qualquer indivíduo que tenha uma doença transmissível, viral, bacteriana ou fúngica, estará impedido de competir. Um indivíduo com um corte, dor, ferida, erupção cutânea ou lesão não estará autorizado a competir. Indivíduos com cortes, feridas, erupções cutâneas, feridas ou lesões que estejam enfaixadas podem ser autorizados a competir a critério do Departamento Médico do torneio.

## Decisão das Lutas

Nenhuma luta deve terminar em empate. Os combates serão decididos por:

- Uma pessoa na chave
- Pontos
- Finalização
- Inconsciência
- Desqualificação
- Incapacidade de continuar
- "Morte súbita" tempo extra
- Decisão do árbitro (somente se ambos competidores se machucarem)

## Pontuação e Faltas

A concorrência faz com que os atletas utilizem suas habilidades técnicas para tentar finalizar ou neutralizar seus adversários. Os pontos são concedidos para determinar a técnica superior durante a partida. A técnica superior é a manobra realizada para conseguir posição superior.

O atleta não pode marcar novos pontos quando ele intencionalmente se remove e retorna para uma posição onde ele tenha recebido pontos recentemente (mudar de posição intencionalmente e depois voltar para a mesma posição). Exemplo: Subindo e descendo no joelho na barriga sem oposição não vai resultar em premiação de múltiplos pontos.





Não serão atribuídos pontos para o atleta que alcançarem uma posição durante uma finalização. Os pontos só serão concedidos se a finalização for totalmente defendida. Exemplo: Quando um atleta monta sobre o seu adversário, mas está preso em uma guilhotina, os pontos da montagem só serão concedidos depois que ele se libertar da guilhotina e somente se ele ainda estiver na montada.

A SJJIF não usa a "vantagem" no sistema de pontuação; acreditamos que este método pode ser usado contra os competidores e o resultado afetar o resultado da luta. Um ponto de quase ponto não é o mesmo como um ponto atingido por completar uma posição completa sobre um adversário. Nenhuma partida será decidida pelo árbitro, mas sim por pontos e, ou no caso de um empate "morte súbita".

## Sistema de Pontuação









Os pontos serão concedidos pelo árbitro para as seguintes ações:

- 4 pontos – montar, pegar as costas
- 3 pontos – passagem de guarda
- 2 pontos – Quedas, raspagem do joelho na barriga
- 1 ponto – penalidades

Pontos	4	3	2	-1
Evento	Montada _____ Pegar as costas	Passagem de Guarda	Queda _____ Raspada _____ Joelho na barriga	Penalidade
Sinal Manual				

### Queda – 2 Pontos

Quando um atleta completa uma ação que derruba o seu adversário sentado ou de costas a partir de uma posição de pé ou força seu adversário de joelhos e adquire uma posição superior a ele.

Exemplo de queda		
		
		
Quedas somente permitidas para faixas marrom ou preta		
		

Os pontos de queda são concedidos imediatamente. No momento em que o atleta derruba o seu adversário ele receberá os pontos pela queda.

Se ao derrubar o atleta cair fora da área designada para a competição ou da área de segurança, a queda só será considerada válida se o atleta que executou o movimento estiver com os dois pés na área de competição durante a execução do movimento.

Se um atleta agarra a perna ou tenta uma queda (ou seja, uma baiana) e o adversário puxa para a guarda, ele será premiado com 2 pontos pela queda.

Se o atleta tem um dos joelhos no chão e é levado para baixo, quem aplicou a queda receberá os pontos, desde que ele esteja com ambos os pés no chão.

Quando o atleta tenta uma single leg ou double leg (baiana) e o oponente puxa o adversário para o chão e simultaneamente, executa uma raspada com sucesso, o atleta que tentou a queda não receberá pontos. O atleta que executou a raspada irá receber os 2 pontos depois de permanecer por cima do adversário por 3 segundos. Quando o atleta tenta derrubar o oponente e o oponente imediatamente inverte a queda terminando por cima os pontos irão ser determinada por:

1. Se nenhum adversário caiu no tatame o atleta que cair por cima recebe os dois pontos.
2. Se o adversário cai em uma posição de guarda e o oponente imediatamente raspa o adversário o árbitro vai premiar 2 pontos de queda e 2 pontos de raspada depois que o competidor permaneça na por cima por 3 segundos.
3. Se o adversário cai em uma posição de sem quilos ou na montada e imediatamente é invertido, o árbitro vai premiar 2 pontos de queda e o oponente não receberá nenhum ponto.

### Joelho na barriga – 2 Pontos

Quando o atleta de cima, no sem quilos; coloca o joelho barriga do seu adversário segurando a gola, manga ou o faixa deixando sua outra perna ou pé postado no tatame e controla a posição por 3 segundos.

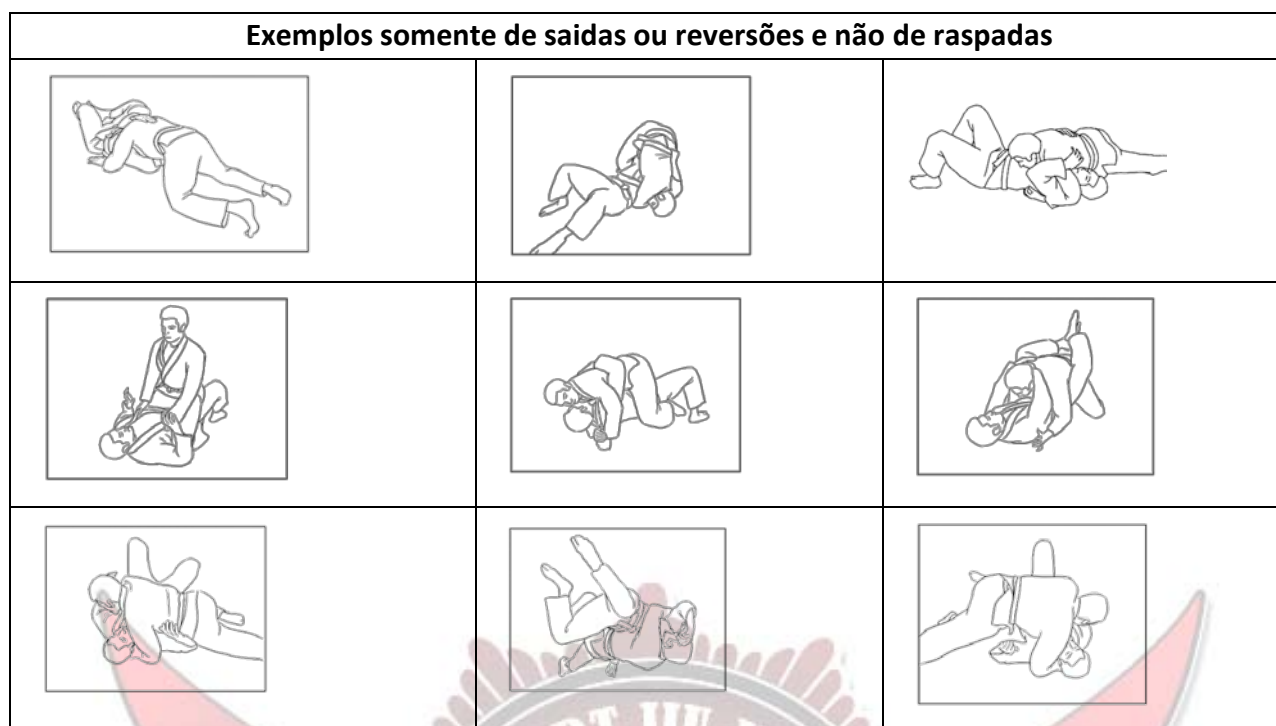
Se o atleta que estiver por baixo não permitir que seu adversário coloque o joelho em sua barriga ou se o atleta de cima não estabelecer a posição completamente pela contagem de 3, os pontos não serão concedidos.

Exemplo de joelho na barriga		
		

### Raspada – 2 Pontos

Quando o atleta que está por baixo com o adversário em sua guarda consegue ir para cima do seu adversário invertendo a posição e controla a posição por 3 segundos.

Exemplos de guarda			
			
			
Exemplos de raspada			
			
			



Para que um atleta receba os pontos atribuídos a uma raspada, ele primeiro tem que ter uma forma de guarda estabelecida. A guarda é considerada quando o atleta estiver de por baixo com as costas no tatame, de lado ou de quarto apoiando usando as mãos e uma ou ambas pernas para manter a distância ou controlar o seu adversário. Se um atleta está usando suas pernas para manter a distância ou controlar o seu adversário, o seu adversário é considerado 'na guarda'.

Uma raspada pode ser feita com o uso dos braços ou das pernas.

Os pontos da raspada só serão concedidos depois que o atleta tenha estabelecido uma posição de controle por cima de seu oponente por uma contagem de 3 segundos.

Quando o atleta que está por baixo em guarda ganha posição superior e avança na sua posição para as costas do seu adversário, a ele será atribuídos pontos pela raspada e pontos pelas costas, desde que os critérios para ambas as ações sejam cumpridos.

Se, a partir de uma posição de guarda, um atleta tenta uma raspagem, onde os dois ficam em pé o competidor que tentou a raspagem e executou a queda permanecendo por cima, receberá os pontos.

Se em algum momento durante a luta, ambos competidores de pé puxam para a guarda, o primeiro competidor a chegar a uma posição superior receberá 2 pontos de raspada se ele se manter em cima do seu adversário por uma contagem de 3 segundos.

Se o competidor que está por cima tenta ir para uma finalização de dentro da guarda e acaba por baixo, o adversário receberá 2 pontos de raspada, depois de se manter por cima por uma contagem de 3 segundos.

Se o competidor que está por baixo tenta uma finalização da guarda e acaba por cima do adversário e o estabiliza por 3 segundos, ele receberá 2 pontos de raspada.

Se o competidor está passando a guarda e cai antes de o árbitro iniciar a contagem da passagem de guarda ou da montada, e o seu oponente que está embaixo acaba em cima, o oponente receberá 2 pontos de raspada, depois de estabilizar a posição por cima por 3 segundos.

Se o competidor que está na guarda puxa o braço do seu adversário terminando por cima na posição de tartaruga ele receberá 2 pontos de raspada depois de estabilizar a posição por 3 segundos.

### Saída Involuntária do Tatame durante a Submissão – 2 Pontos

Se um atleta sair involuntariamente do tatame enquanto tenta escapar de uma finalização, o árbitro parará a luta, e reiniciará a luta no centro do tatame com os atletas na posição de pé. O atleta que tinha aplicado a finalização antes da saída não intencional receberá os 2 pontos.

### Passagem de Guarda – 3 Pontos

Quando o atleta que está na guarda do seu oponente faz um movimento onde ele se livra das pernas do seu adversário terminando em cima do mesmo, usando o próprio peso para controlar o seu adversário, por 3 segundos.

Para que um atleta receba os pontos de passagem da guarda o seu oponente deve ter tido uma forma de guarda estabelecida. É considerado guarda qualquer momento em que o atleta estiver por baixo com as costas no tatame, de lado ou de quarto apoiado usando as mãos e uma ou ambas as pernas para manter a distância ou controlar o seu adversário. Se um atleta está usando suas pernas para manter a distância ou controlar o seu adversário, o seu adversário é considerado 'na guarda'.

Exemplos de passagem guarda		
		
		
		

A pontuação só será concedida depois que o atleta tenha estabelecido uma posição de controle de passagem de guarda do seu oponente por uma contagem de 3 segundos.

Se o atleta que está por baixo evita o movimento por voltar para a guarda, ficar de joelhos ou de pé, os pontos não serão concedidos.

Se um atleta que estava na guarda de seu adversário adquire e estabelece a posição de montada, ele vai receber os pontos pela passagem de guarda e de montada.

### Montada – 4 Pontos

Quando o atleta está voltado para a cabeça de seu oponente se senta no dorso de seu oponente. O adversário pode estar deitado de costas, lado, ou bruços. Uma montada não pode ser em cima de um ou ambos os braços do seu oponente. Também será considerado como montada, se ele estiver com um joelho ou um pé sobre o chão.

Exemplos de montada			
			
Exemplos de posições que não são consideradas montada			
			



Os pontos da montada só serão concedidos após o atleta estabelecer uma posição de montada por uma contagem de 3 segundos.

Não serão atribuídos pontos se os pés ou os joelhos de um atleta estiverem na perna de seu oponente.

No caso um atleta aplicar um triângulo, na guarda e ir para cima do adversário com o triângulo ainda encaixado, a raspada será considerada e o atleta receberá 2 pontos de raspada, mas o triângulo não será considerado uma montada e o atleta não receberá os 4 pontos de montada, até que o atleta se coloque em uma posição montada.

### Pegando as Costas – 4 Pontos

Quando o atleta coloca o seu peito contra as costas do seu adversário, os braços em volta do pescoço, ombros, ou tronco e as pernas em volta da cintura ou do tronco do oponente.

Exemplo de controle da costas		
		
		
Exemplos de posições que não são consideradas como controle de costas		
		

Os pontos de pegar as costas só serão concedidos depois que o atleta tiver estabelecido uma posição em controle do seu oponente por uma contagem de 3 segundos.

Os pontos não serão concedidos se o atleta não tiver o controle do corpo de seu oponente tanto com os braços quanto com as pernas. Ele deve posicionar os joelhos ao redor da cintura de seu oponente e os tornozelos contra parte interna das coxas do adversário.

Pontos para a costas também podem ser concedidos se um atleta tem o seu peito na costas do oponente fazendo o controle, os braços ao redor do pescoço / ombros / torso e usa as pernas com um gancho na coxas e a outra no braços.

## Faltas Graves

Faltas graves levarão à desqualificação imediata pelo árbitro. As coisas que são consideradas faltas graves são as seguintes:

- O uso de linguagem chula, palavrões, ou outros atos de desrespeito
- Mordidas
- Vômitos
- Passar excremento
- Puxar os cabelos
- Colocar os dedos nos olhos ou nariz do seu adversário
- Buscar intencionalmente ferir a genitália
- Usar os punhos, pés, joelhos, cotovelos ou cabeçadas, com a intenção de ferir ou ganhar vantagem desleal ( por exemplo, chutando)
- Quando um atleta está ameaçado por uma finalização adequadamente aplicada, mas sai do tatame para evitar bater.

## Técnicas Ilegais

O uso de uma técnica ilegal para uma determinada categoria de idade / habilidade resultará na desclassificação imediata do competidor pelo árbitro.

<b>(Técnicas marcadas com X são ilegais)</b>	<b>Pré Mirim Até Pré Adolescente</b>	<b>Adolescente Jr até Adolescente</b>	<b>Juvenil e Adulto Faixa Branca e Iniciante</b>	<b>Azul, Roxa E Intermediário</b>	<b>Marrom, Preta e, Avançado</b>
Chave de joelho	X	X	X	X	X
Cruzar a perna na perna do adversário de fora para dentro ultrapassando a linha da virilha do adversário	X	X	X	X	X
Chave de calcanhar	X	X	X	X	X
Chave de cervical	X	X	X	X	X
Bate estaca	X	X	X	X	X
Torcer os dedos para trás	X	X	X	X	X
Chave de Biceps	X	X	X	X	
Chave de panturrilha	X	X	X	X	
Leg lock (chave de joelho reta)	X	X	X	X	
Mata-leão no pé	X	X	X	X	
Kanibasami (tesoura)	X	X	X	X	
Chave de pé reta	X	X			
Guillotina	X	X			
Estrangulamento utilizando o pulso ou punho (Ezequiel)	X	X			
Mão de vaca	X	X			
Puxar a cabeça no triângulo	X				
Do-Jime (apertar a cabeça ou o corpo com as pernas)	X				
Omoplata	X				

## **Faltas Menores, Amarração e Pontos Negativos**

### **Faltas Menores**

Qualquer das ações abaixo serão consideradas faltas menores:

Quando o atleta se ajoelha, senta ou deita antes de fazer contato com o seu adversário.  
 Quando qualquer atleta corre para qualquer dos limites exteriores da area do tatame, foge do confronto engatinhando ou rolando para fora da área de competição designada, ou fica de pé para evitar propositalmente o envolvimento com o adversário, ou sai da referida área para ganhar tempo.  
 Quando o atleta evita o contato com o adversário, tirando o kimono ou permitindo que ele seja retirado com a intenção de parar a competição, para descansar ou para evitar os ataques de seu adversário.  
 Quando o atleta pega no Kimono dentro das mangas ou calças.

As consequências para as faltas menores serão as seguintes:

Na primeira infração o infrator receberá uma advertência verbal.  
 Na segunda infração o infrator perderá um ponto por penalização.  
 Na terceira infração o árbitro irá reiniciar a luta em pé e o infrator perderá o segundo ponto por penalização.  
 Após a terceira infração, o árbitro desqualificará o atleta infrator.

### **Amarração**

É considerado amarração segurar o oponente em uma posição sem tentar melhorar ou finalizá-lo por mais de 15 segundos, levantando-se para soltar o oponente, ou qualquer outra posição que tenha por objetivo parar a luta. Se um atleta está parado, o árbitro faz o gesto que indica isso e o adverte verbalmente. Ele pode advertir verbalmente o atleta com frases como: "Ação " ou "você tem que se mover" ou "você tem que trabalhar."

As consequências para as paradas serão as seguintes:

Na primeira infração o infrator receberá uma advertência verbal.  
 Na segunda infração o infrator perderá um ponto por penalização.  
 Na terceira infração o árbitro irá reiniciar a luta em pé e o infrator perderá o segundo ponto por penalização.  
 Após a terceira infração, o árbitro desqualificará o atleta infrator.

### **Ponto por Penalidade = Ponto Negativo**

Cada ponto por penalização atribuído a um atleta será subtraído de sua pontuação final, com um limite de 3 pontos de penalidade.

Após a terceira infração, o árbitro desqualificará o atleta.

## **Fora da Área**

Durante a partida o árbitro é o responsável por direcionar os competidores para o centro do ringue. No caso em que os competidores saírem da área durante a luta, o árbitro falará "Parou" fazendo o gesto correspondente, e os competidores terão que manter sua posição sem movimento. Ambos os competidores serão considerados fora da área se 2/3 do corpo de um deles estiver fora do tatame. O árbitro pode ser ajudado pelo cronometrista para mover os atletas de volta para o centro do ringue ou os atletas podem ser convidados a caminhar de volta para o centro. O árbitro reiniciará a luta no centro do tatame na mesma posição ou em posição de pé. O tempo do evento é colocado em espera a partir do momento em que o árbitro declara "Parou" até que a luta recomece.

Não serão atribuídos pontos para os movimentos ou posições realizadas depois que o árbitro falou "Parou." Os pontos só poderão ser concedidos depois que o árbitro sinalizar a retomada da luta.

## **Atendimento Médico e Procedimento em caso de Lesões**

Se um competidor começar a sangrar durante a partida o árbitro terá que parar o tempo imediatamente, separar os atletas, colocando o competidor não lesado de joelhos para esperar, e chama o médico presente no torneio para ajudar o competidor com sangramento. Uma vez que o sangramento está sob controle, a partida pode continuar. No entanto, a critério do árbitro e do médico, a partida pode ser interrompida se o corte ou sangramento for muito grave e não puder ser contido com um curativo adequado ou esparadrapo.

Se um competidor se queixa de uma lesão durante uma luta, o árbitro pode considerar o mesmo que bater verbalmente para uma finalização.

O competidor lesionado será declarado perdedor se a lesão não tiver sido resultado de um ataque e sim de uma lesão pré campeonato (problemas físicos, juntas asma etc).

O competidor lesionado será declarado perdedor se a lesão tiver sido resultado de um ataque que não tenha resultado em uma penalidade para o concorrente.

O competidor lesionado será declarado vencedor se não puder continuar por ter sofrido a lesão por um ato proibido descrito neste livro de regras.

Se ambos os competidores estiverem lesionados e não puderem continuar a luta, o competidor líder no placar será declarado o vencedor. Se a pontuação estiver empatada e ambos não puderem continuar, então árbitro deve decidir com base no espírito de luta, na superioridade tática e técnica.

O sangue deve ser limpo imediatamente de uniformes e superfícies do tatame. O corpo médico deve limpar a superfície com o tipo de cloreto germicida.

Estas regras aplicam-se a todos os eventos promovidos pela SJJIF sem modificações.

## **Vitória por Pontos**

O árbitro deverá parar a luta no final do tempo regulamentar. Se na luta não houver finalização ou nenhuma outra forma de conclusão até o limite de tempo da luta, o atleta com o maior número de pontos será declarado o vencedor.

## **Vitória por Chave com um único competidor**

Neste caso, a pessoa nessa chave receberá a medalha de ouro, porém nenhum ponto será atribuído ao atleta ou a sua equipe.

## Vitória por Finalização

Se o árbitro observar que um atleta está submetendo por sinais físicos ou verbais, ele terminará a competição e dará a vitória para o outro atleta independentemente da contagem de pontos.

O árbitro também pode optar por parar a competição e declarar uma finalização, se ele perceber um atleta em perigo físico imediato por uma técnica corretamente aplicada. Nas divisões das crianças, os árbitros sempre entrarão em ação quando um atleta estiver em perigo físico imediato. Nas divisões dos adultos, os árbitros serão significativamente mais prudentes no exercício deste direito de interromper uma competição. Na grande maioria dos casos em partidas entre adultos, o árbitro permite pedidos para continuar até uma submissão.

Um atleta pode dar sinal de submissão por:

Batendo com a palma da mão contra qualquer superfície de forma visível;

Batendo com os pés contra qualquer superfície se o atleta não for capaz de usar as mãos para bater;

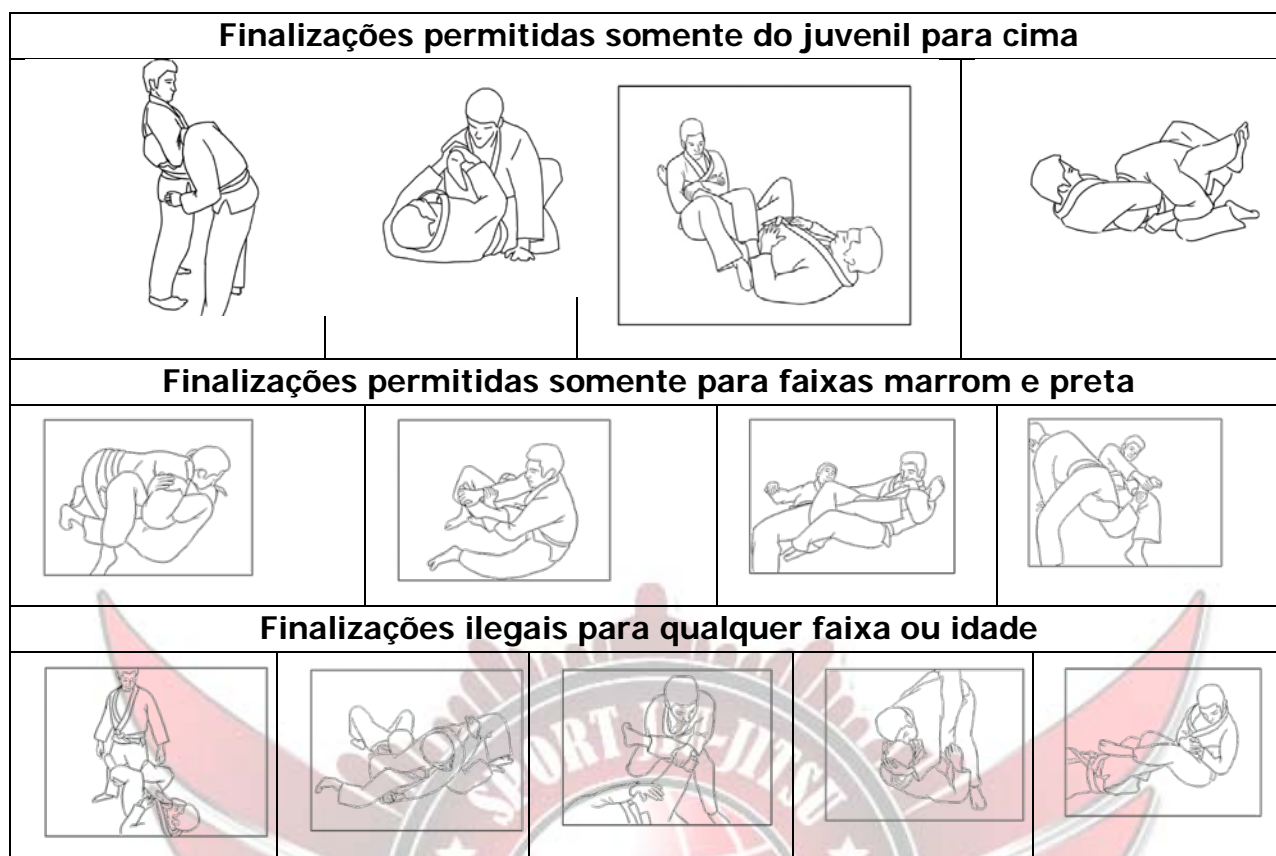
Solicitando verbalmente ao árbitro que interrompa a competição (se ele não puder tocar com as mãos nem com os pés)

Solicitando que a competição seja interrompida se o atleta se lesionar ou se sentir fisicamente incapaz ou despreparado

O treinador de um dos atletas pode solicitar o final da competição dirigindo-se ao árbitro ou atirando a toalha para a área de luta por qualquer motivo.

Quando um atleta está numa posição de finalização e ele gritar ou verbalizar a interjeição "Aa!" ele vai ser interpretado como se tivesse batido.

Finalizações Permitidas para todas as faixas e idades			
Finalizações permitidas somente do Adolescente JR para cima			



### **Vitória por Lesão do Oponente**

O árbitro pode terminar a competição quando um dos atletas estiver lesionado ou se o atendente médico examinar o concorrente e o declarar incapaz de continuar. Se isso ocorrer, a vitória será dada ao adversário, desde que o dano não tenha sido causado intencionalmente por uma conduta digna de desclassificação.

Quando o atleta verbaliza que está com câimbras ou espasmos musculares, será considerada a submissão do atleta.

### **“Morte Súbita” Tempo Extra**

Quando há uma situação de empate no placar, o árbitro irá declarar “morte súbita”. O árbitro coloca os dois adversários na posição inicial e reinicia a luta. Não haverá um período de tempo no regulamentado para esse embate. Se um ou ambos os concorrentes estiverem amarrando a luta correndo da luta ou fora de folego o árbitro pode dar ponto negativo. Se não há ação suficiente de ambos os concorrentes o árbitro pode reiniciar com os concorrentes no centro do tatame na posição de pé. Se não houver ação suficiente em pé, o árbitro pode optar por iniciar com os concorrentes no centro do tatame, de joelhos.

Quando um concorrente marca pontos positivo ou negativo ou força seu adversário a submissão durante a “morte súbita” tempo extra, o árbitro termina a luta imediatamente. O primeiro competidor que marcar pontos ou forçar seu oponente a submissão será declarado vencedor após a "Morte Súbita" tempo extra. Se um competidor recebe um ponto negativo durante a "Morte Súbita" tempo extra, o árbitro termina a luta imediatamente e declara seu adversário o vencedor.

## Decisão por Dupla Lesão

Se os dois atletas se lesionarem acidentalmente e forem incapazes de continuar a partida durante o terceiro tempo o resultado será decidido pela pontuação. Se o resultado for um empate, o resultado será decidido por decisão do árbitro.

Em qualquer outra situação, se os concorrentes não puderem continuar a competição serão desclassificados.

## Desclassificação

O atleta pode ser desclassificado a qualquer momento se cometer uma falta grave ou utilizar uma técnica ilegal, conforme determinado pela sua idade e divisão de competências.

O atleta será desclassificado na quarta vez em que ele cometer uma falta menor.

Se um dos competidores não aparecer para uma determinada partida, o atual atleta será premiado com a vitória. O concorrente que não se apresentou não receberá medalha nem classificação.

Os competidores que não estiverem à espera de uma partida e espectadores, não autorizados, que estiverem dentro da área de competição provocarão a desqualificação do competidor correspondente a critério do árbitro.

Os atletas que forem desqualificados por uma falta grave nas Semi-Finais não serão autorizados a competir pelo terceiro lugar.

Os atletas que forem desqualificados por uma falta grave nas finais não receberão medalha nem os pontos da equipe.

Os concorrentes que não se apresentarem para a área de aquecimento quando convocado para a área de luta serão chamados até 3 vezes para a área designada; após o terceiro e último convite eles terão 5 minutos para chegar a área. Se eles não aparecerem estarão sujeitos à desqualificação.

Desqualificação em semifinais e finais de jogos

Quando um competidor é desclassificado, ele não recebe qualquer medalha e nem a sua Equipe receberá os pontos pelo seu desempenho.

## Gradação Inadequada

Gradação inadequada é um termo usado quando os competidores não são promovidos a faixa seguinte ou quando um atleta compete em uma faixa que é considerada menos rigorosa do que o nível da sua capacidade competitiva. Nenhum graduado de forma inadequada será tolerado nos eventos promovidos pela SJJIF. A SJJIF tem o direito de investigar a faixa de cada competidor com academias e treinadores ou os resultados do torneio passado.

A SJJIF não vai permitir que um faixa Preta de Judô venha a competir com um Brazilian Jiu-Jitsu Faixa Branca. A SJJIF não permitira ao competidor competir num mesmo evento da SJJIF pela terceira vez na mesma faixa, caso ele tenha sido o primeiro colocado por duas vezes no mesmo evento, com exceção da faixa preta.

## Competidores com deficiência física

Um competidor com deficiência visual terá o direito de optar por iniciar a luta com uma pegada, ao toque, ou a distância. Todos os outros deficientes físicos concorrentes irão iniciar com uma correspondência tradicional.

## **Regras Operacionais do Evento**

A SJJIF reserva-se o direito de recusar o registo ou a admissão de qualquer pessoa. As pessoas que apresentarem conduta anti-desportiva, forem desrespeitosas, se envolverem em práticas ilegais, ou não acatarem os pedidos dos funcionários da SJJIF serão expulsas do evento e não terão direito a reembolso.

Vendas, solicitações de produtos ou a promoção de eventos são proibidas a menos que autorizadas por escrito pela SJJIF.

Transmissões, gravações ou fotografia comercial são expressamente proibidas sem autorização por escrito da SJJIF. Fotografia pessoal é permitida, mas a SJJIF retém os direitos autorais de todas as fotografias tiradas durante um evento.

### **Registro**

Quando um atleta se registra para um torneio ele confirma que aceita e que vai seguir as Regras e Regulamentos descritos nesse livro. Serão exigidas as seguintes informações de cada concorrente para se registrar:

- Nome
- Divisão por idade
- Divisão por peso
- Divisão por habilidade/ Faixa
- Professor
- Academia/Equipe
- Endereço eletrônico(email)
- Telefone para contato
- Telefone de Emergência

Os competidores podem se inscrever para competir em apenas uma faixa de idade/faixa ou divisão, em cada torneio. Em qualquer divisão faixa / habilidade que um concorrente se inscrever, ele / ela não poderá mais competir em uma divisão inferior faixa / habilidade em nenhum torneio depois. As alterações no registro de um atleta só poderão ser feitas até a data de fechamento para o registro de um torneio.

### **Qualificações**

O professor ou o treinador de um atleta é responsável por indicar se o atleta está qualificado e preparado para competir, tanto física quanto mentalmente.

### **Transferências**

Se um atleta foi recentemente transferido de academia ou equipe, ele será obrigado a esperar um período de experiência de 60 dias antes de competir e não pode ser promovido na classificação por um mínimo seis (6) meses. Isso vai evitar "Creontes" e situações que possam vir a surgir por interesses.

### **Relatórios para a Competição**

Os competidores que estiverem na área de aquecimento e forem convocados para a área de competição serão chamados até 3 vezes para a área designada; após o terceiro e último chamado eles terão 5 minutos para chegar a área designada. Se eles não se apresentarem dentro desse prazo estarão sujeitos à desqualificação.

## Chaves

Todos os torneios da SJJIF serão executados por um sistema de chaves .As chaves funcionam em sistema de eliminação simples, onde o atleta perdedor em cada luta é eliminado e o vencedor passa à próxima fase de disputa da chave. A única exceção ao sistema de eliminação simples é a chave de três (composta por apenas três atletas).

As divisões serão feitas por categoria, idade e peso. Para cada divisão, haverá uma chave separada. As chaves serão definidas antes do início do torneio.

Os competidores serão divididos por idade, faixa, sexo, e rank. Dessas divisões haverá então uma subdivisão com base no peso em relação aos outros competidores da mesma idade, sexo, e divisões por faixa para a competição do dia. As divisões de peso listados anteriormente na página 8 deste livro de regras servirá como um guia para essas divisões. O Diretor do Evento e do Matchmaker terão a opção de combinar as categoriias de peso, a fim de garantir a competição.

Em cada rodada da competição antes das semifinais, os competidor derrotados serão eliminados da competição. Os competidores derrotados nas semifinais de uma chave lutarão para terceiro lugar.

No caso de uma chave com três competidores, o perdedor do primeira luta vai competir com o terceiro oponente. O vencedor dessa partida irá competir com o vencedor do jogo inicial.

Será dado aos atletas um período de descanso entre as partidas igual ao tempo de duração designado nas partidas de sua divisão. Somente para a partida final, eles terão dobro do tempo de descanso.

Nesta seção, vamos explicar e auxiliar na compreensão do sistema de chaves e como ele funciona.

Chave aberta, é quando a chave é composta por 5, 6, ou 7 concorrentes e eles recebem uma baia. A razão para a Bye na primeira partida é evitar uma Bye para as semifinais ou finais.

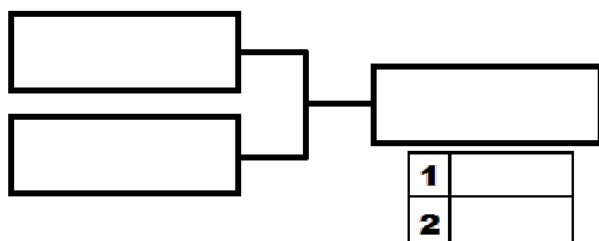
Chave fechada consiste em 2, 4, 8, ou 16 concorrentes. Nestas chaves não existem baias.

A Baia é a prática de permitir que um competidor ou uma equipe avance para a próxima rodada de um torneio sem competir. Nos casos em que o número de entidades competitivas no início do torneio não for uma potência de dois, alguns concorrentes podem receber uma baia na primeira rodada / partida, que dá direito a estes concorrentes a avançar em sua chave para a segunda rodada automaticamente, sem lutar.

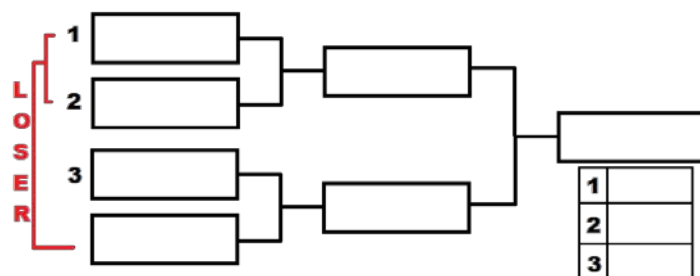
A Baia é um avanço na chave, devido à quantidade de concorrentes nessa chave específica. A baia será dada na primeira partida, de modo a não haver baia para as semifinais ou finais.

Os concorrentes de uma mesma academia serão colocados em lados opostos da chave de modo que eles só se encontrem nas finais.

**Chave com 2 competidores** -o vencedor receberá o ouro



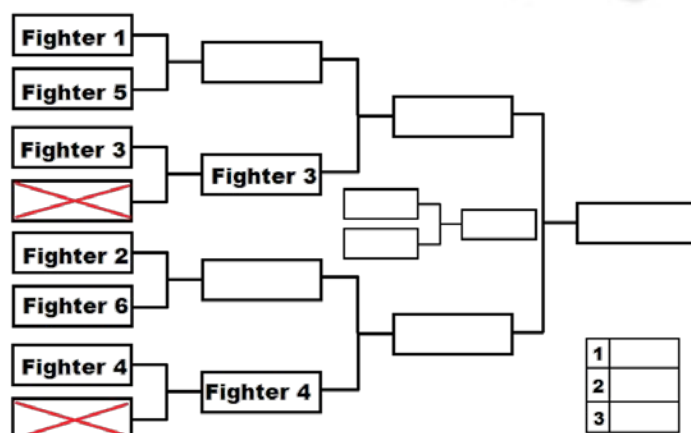
**Chave com 3 competidores**— o vencedor da primeira luta vai para a final e o perdedor enfrenta o terceiro concorrente na chave. O competidor que vencer a segunda partida, independentemente de ser o mesmo atleta que perdeu a primeira luta, vai para a final enfrentar o vencedor da primeira luta.



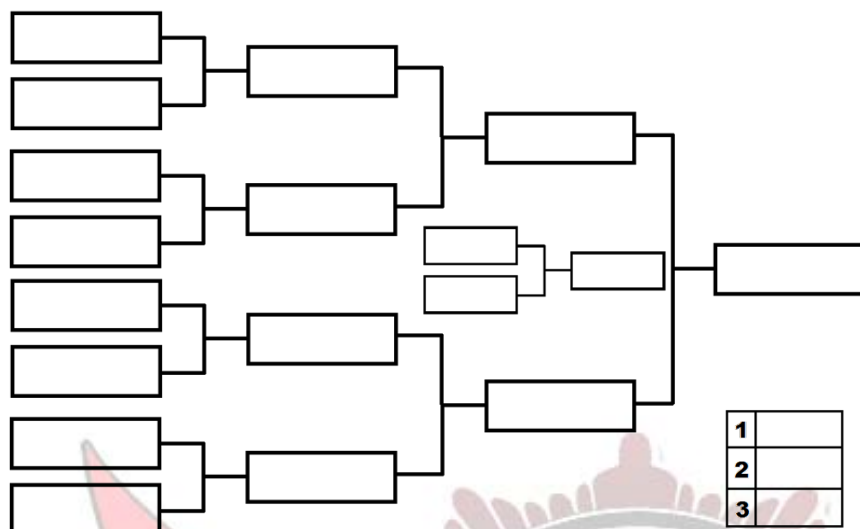
**Chave com 4 competidores**— os vencedores da primeira partida vão as finais e os perdedores concorrem pelo terceiro lugar.



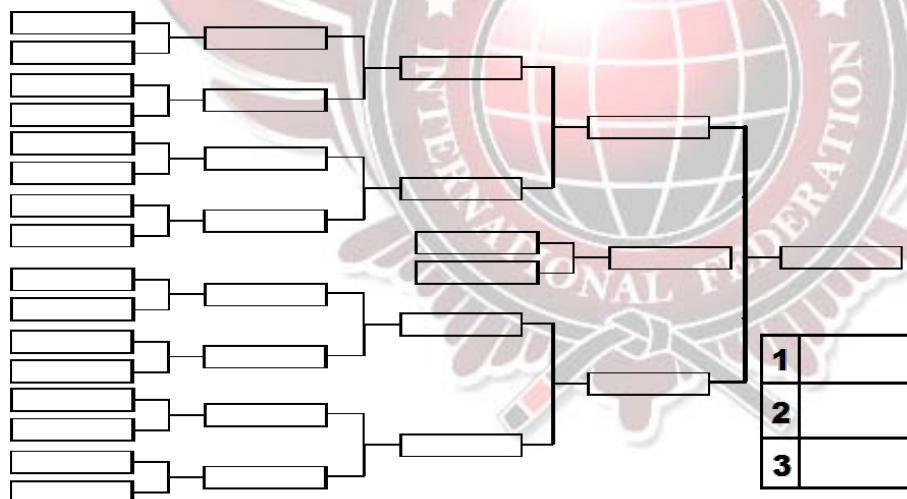
**Chave com 6 competidores**— 2 pessoas receberão baixa para a próxima rodada, os vencedores das partidas passarão para próxima rodada, os perdedores da primeira rodada serão eliminados. Uma vez nas semifinais, os vencedores avançam para as finais, e os perdedores da partida competem pelo terceiro lugar.



**Chave com 8 competidores**— os vencedores das lutas iniciais passarão para as semifinais, os perdedores serão eliminados. Os vencedores nas semifinais vão para final disputar o primeiro e o segundo lugar, e os concorrentes perdedores disputarão o terceiro lugar.



**Chave com 16 Competidores**— somente os vencedores de cada rodada passam para a frente, o adversário perdedor é automaticamente eliminado. Os vencedores que conseguirem chegar às semifinais mas perderem na fase final disputarão o terceiro lugar.



## Pesagem

Em todos campeonatos da SJJIF, os atletas deverão se apresentar a área de pesagem em tempo hábil, vestidos com o uniforme a ser usado na competição e pronto para se pesar, para comprovar que está na divisão programada para começar. Os horários do torneio estarão disponíveis a todos os inscritos, pelo menos 1 dia antes do início do campeonato.

Todos os atletas devem ser pesados antes que a divisão comece. Os atletas serão levados para a área de sua divisão de peso designada no tatame, imediatamente após a pesagem espera-se que ele esteja pronto para competir. As divisões começarão assim que o atleta tenha sido pesado e entrado na área de luta.

Todos os atletas serão pesados de uniforme. No momento da pesagem, todos os atletas devem pesar menos do que o peso especificado para a sua divisão ou será desclassificado.

A SJJIF sugere que atletas não tentem "cortar peso" por desidratação-se antes da pesagem. Os atletas não terão tempo para recuperar ou de se reidratar após pesagem. Os atletas devem estar prontos para competir no momento em que saírem da pesagem. Aqueles que se desidratam correm um alto risco de fadiga e lesões.

Os Kimonos e a higiene serão inspecionados na área de pesagem.

## Pontos da Equipe

Os concorrentes são obrigados a identificar a sua equipe no momento da inscrição para que os organizadores do torneio possam acompanhar de pontos da equipe.

As equipes serão reconhecidas pela lista com o nome dos atletas e sua Academia/Team.

Todos os atletas registrados com o mesmo nome de Academia /Team serão reconhecidos como um membro dessa equipe e contribuirão com pontos para sua equipe.

Para cada equipe, a pontuação será separada por faixa de:

- Pontos da equipe das crianças - para todas as divisões do Pré Mirim ao Adolescente
- Pontos da equipe dos Adultos – para todas as divisões do Juvenil e Adulto ao Senior V

Nenhum atleta ou treinador registrado pode mudar a equipe após o término do prazo de inscrição.

Os atletas colocados em uma divisão contribuirão com a seguinte pontuação para sua equipe:

- Campeonatos com menos de mil competidores – Os times irão receber 5 pontos por medalha de ouro, 3 pontos por medalha de prata, e 1 ponto por medalha de Bronze.
- Campeonatos com mais de mil competidores – Os times irão receber 10 pontos por medalha de ouro, 6 pontos por medalha de prata, e 2 ponto por medalha de Bronze.
- O Campeonato Mundial da SJJIF o SJJIF Words triplica os pontos do ranking – Os times irão receber 15 pontos por medalha de ouro, 9 pontos por medalha de prata, e 3 ponto por medalha de Bronze.

Pontos de divisões onde apenas um atleta se inscreveu não contará para a disputa entre as academias.

Quando houver um empate na pontuação das equipes, vencerá a equipe que tiver o maior número de medalhas de ouro, persistindo o empate segue o desempate com prata e bronze.

## Prêmios e Reconhecimentos

A SJJIF oferece medalhas como prêmio para os 3 melhores concorrentes adultos de cada faixa e divisão. Para as crianças, todos recebem medalhas após a colocação.

As 3 melhores Equipes Adultas e as 3 melhores Equipes Infantis receberão troféus.

A SJJIF promove o esporte Jiu-Jitsu e não paga em dinheiro nem oferece prêmios utilizados para ganho monetário ou compensação.

No final do ano, quando é encerrado o ranking após o Campeonato Mundial da SJJIF e da SJJIF Worlds, a SJJIF premiará com 12 troféus os 3 times Top do ano, dividindo os times por:

- Crianças de Kimono (kid's Gi)
- Crianças sem Kimono (kid's NoGi)
- Adultos de Kimono (Adults Gi)
- Adultos sem Kimono (Adults NoGi)

Estes troféus são decididos com os pontos acumulados de todos os eventos da SJJIF do ano.

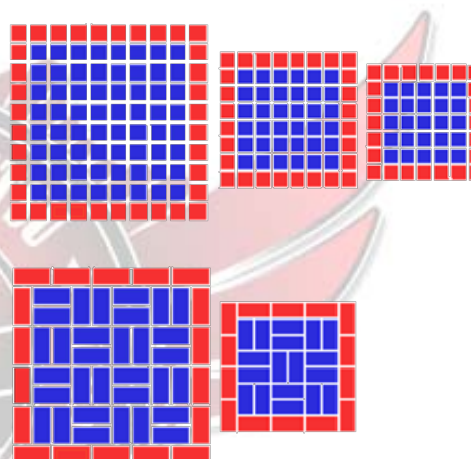
## Área de Competição

### Área dos Tatames

A área onde a competição se realizará será composta por 2 (duas) ou mais áreas de tatame, cercada por todos os os assistentes de apoio, árbitros, Cronometristas, inspetores, pessoal da segurança e um departamento disciplinar nomeados pelos coordenadores que têm o poder de disciplinar qualquer conduta antiética de: treinadores, professores, árbitros, assistentes ou outros que possam interferir no andamento do evento.

Cada área de tatame deve ser composta por um mínimo de 64 metros quadrados e um máximo de 100 metros quadrados. Esta área será dividida em duas áreas: a área interior, de competição, com pelo menos 25 placas na cor azul e a zona exterior (área de segurança), composta de 24 vermelhas (mats) ou qualquer outra cor diferente da azul.

As áreas serão numeradas para que os atletas possam ser direcionadas a eles por seus respectivos números.



### Mesa Principal

Deve estar colocada no local central com visão para todas as áreas de luta. A partir desta área as chaves serão distribuídas aos coordenadores de Ring (se não houver sistema eletrônico de chaves) que serão responsáveis pela elaboração e a atualização dos diagramas com os resultados até os atletas serem condecorados. Se o campeonato tiver os suportes eletrônicos que todas as atualizações serão feitas no mesmo, e para progredir as chaves, os competidores que ganharem as lutas devem levar o seu cartão da luta para a mesa principal para ser verificado e avançado na chave.

### Tabela de Pontuação

Cada tatame ou área designada para competição terá uma tabela de pontuação que irá coordenar e dirigir as tarefas atribuídas durante a competição. Paralelamente a tabela de pontuação, serão posicionadas as cadeiras para os árbitros (somente eles poderão ocupar essas cadeiras). É de responsabilidade do árbitro inspecionar as credenciais dos atletas competidores. Haverá também um locutor que dirigirá o evento e que também deve ser uma autoridade competente e reconhecida. Cadeiras e mesas serão colocadas estrategicamente ao lado da área de competição para a melhor avaliação de cada partida.

Para cada área de competição haverá dois placares indicando a contagem horizontalmente, ou um único monitor com pontuação colorida para diferenciar os dois atletas. Os placares ou monitores ficarão situados do lado de fora da mesa, a fim de serem facilmente vistos pelo árbitro, comissão e espectadores.

Cronômetros ou um sistema digital semelhante será usado para manter o controle da duração das lutas e o tempo de reserva.



## **SJJIF Chefe do Comitê, trabalhadores, Voluntários, e Responsabilidades**

Todos devem ser certificado e / ou licenciado pela SJJIF bem como seguir o código de conduta indicado neste livro, uma vez que cada entidade que participa do torneio e / ou evento é um reflexo direto da SJJIF. Siga uma conduta respeitosa, tenha um comportamento excelente, e orgulho na participação em um evento de sucesso e eficiente. Qualquer pessoa que não seguir ou mantiver a imagem da SJJIF estará sujeito a ter o certificado de sócio, e / ou licença suspensa ou revogada. Todos os Chefes do Comitê de Eventos, membros da equipe, e os voluntários deverão se apresentar ao evento pelo menos meia hora (30 minutos) antes do início, vestido com uniforme fornecido e pronto para começar o dia.

É altamente desencorajado a qualquer pessoa da organização que executa qualquer função oficial no torneio, a dar instruções a um atleta na área de competição. O suporte pode ser mostrado para os atletas do lado de fora da área de competição atrás da barricada do espectador.

A SJJIF aprecia os esforços e o trabalho duro de todos os que fazem os eventos possíveis.

**Host do Torneio:** Planeja a competição do começo ao fim. É o indivíduo que toma decisões finais sobre quaisquer questões relativas à organização do evento e do progresso. Esta pessoa tem autoridade de supervisão em todas as fases da operação do torneio local, frequenta as reuniões necessárias, aconselha, direciona e faz as atribuições que considerar necessárias. Garante que o torneio seja em um bom local, com todo o equipamento e tecnologia e segurança necessárias. Trabalha obstinadamente para o torneio ficar on-programação e seja eficientemente executado. A responsabilidade principal deste indivíduo é entrar em contato com a SJJIF observando todos os detalhes necessários (não importa o quão pequeno ou insignificante) para fazer deste torneio tão bem sucedido quanto os do passado.

**Diretor de Promoção:** É o responsável pela divulgação do evento nas academias e organizações. Promove o evento abrangendo o uso das mídias sociais, da mídia local (jornais, revistas e emissoras de rádio), malas diretas, cartazes, folhetos, boletins informativos e convites. As informações sobre datas, custo e de registro devem ser visíveis e acessíveis. Obtem a publicidade evento. Deverá providenciar um fotógrafo, licenciado pela SJJIF, para estar presente no dia do torneio.

**Funcionários da Pesagem:** responsável pela pesagem do competidor, garantindo que cada concorrente tenha o peso adequado para a divisão, tanto no evento com ou sem Kimono. O competidor é responsável por conhecer o seu peso com ou sem Kimono. Se o concorrente não estiver no limite de peso ele será automaticamente desclassificado. O Funcionário da pesagem têm autonomia para determinar a desclassificação.

**Coordenador da mesa principal:** Confere todo o trabalho realizado pelos assistentes, coordenadores e corredores para garantir que eles estão mantendo a progressão das chaves corretamente. Se o torneio não está usando sistema eletrônico de chaves, este indivíduo é responsável por assegurar e distribuir as chaves para os coordenadores do ringue.

**Assistentes da mesa principal:** responsável por atualizar as chaves recolhendo o cartão com a informação da partida entregue a eles pelo coordenador do ringue/corredor. Deve ter todos os sistemas, computador e impressora operando devidamente, mantendo os cartões que foram impressos em ordem, acessíveis em caso de discrepância para mudanças ou correções. Deve ser focado e envolvido em lidar com suas funções de forma eficiente e precisa.

**Coordenador das chaves / Matchmaker:** trabalha as chaves antes do evento para criar lutas justas. Segue os procedimentos das chaves em destaque neste livro e garante que elas sejam corretamente seguidas. Se houver qualquer alteração o concorrente e os professores devem ser comunicados das eventuais alterações ou atualizações. Práticas antiéticas não serão toleradas pela SJJIF e certificados individuais / licença podem ser revogadas.

**Tabela Oficial /Score Keeper:** deve estar completamente focado em cada partida para registrar com precisão pontos e penalizações (pontos negativos) sinalizados pelo árbitro, certificando-se de que os pontos estão sendo exibidos no placar, o tempo da partida, mantém e anuncia o fim da partida usando um apito. A SJJIF espera que o indivíduo (s) nesta posição mantenha uma conduta ética e profissional ou seu certificado / licença poderá ser revogada.

**Inspetores de uniforme:** O concorrente deve ter uniforme próprio, o inspetor vai inspecionar o uniforme, tanto nos torneios com ou sem Kimono, com ferramenta de medição para confirmar se o uniforme está dentro do regulamento. Para mais detalhes sobre as especificações do uniforme consulte a seção acima sobre uniformes.

**Segurança do Torneio:** guarda e caminha constantemente através de instalações para garantir que as portas que não são entrada principal ou pontos de saída sejam mantidas fechadas para evitar que as pessoas entrem sem pagar. Ajuda a manter a ordem do evento e garantindo segurança ao espectador e concorrente.

**Entrada/Mesa da frente:** Deve haver um mínimo de três (3) pessoas trabalhando na mesa. Cada um deles será responsável por saudar o público, comunicar e cobrar as taxas dos espectadores, carimbar a mão de cada pessoa que pagou a entrada como espectador. Deverão também verificar a entrada e o ID dos competidores, e instruí-los quanto a área de aquecimento que estão, resolvendo quaisquer questões que possam ser tratadas. Estes indivíduos garantirão que o caixa esteja bloqueado e que o dinheiro seja contabilizado no final de cada dia de torneio.

**Coordenador do ring \*:** (se não estiver usando sistema eletrônico de chaves) recebe as chaves da mesa principal, convoca os atletas para a área de aquecimento, verifica seu ID, encaminha-os para o Inspetor, garante a pesagem antes da primeira luta, direciona-os para a área de competição, e após a luta com precisão registra o resultado na chave. Depois do fim de uma chave o Coordenador de ring retorna a chave para a mesa principal.

**Corredor “Runner”\*:** (utilizando o sistema eletrônico) é responsável pela coleta de cartões de luta da mesa principal, convoca os competidores na área de aquecimento, encaminha o concorrente para a área de luta designada

*\* O Coordenador de ring ou Runner chamarão os concorrentes para as suas partidas até três vezes na área de aquecimento/bull-pen, se o competidor não se apresentar a esse ponto, eles serão chamados através do sistema de PA e terão, então, 5 minutos para se apresentar ao Coordenador de ring ou Runner, se não o fizerem na marca cinco minutos eles estarão sujeitos à desqualificação.*

**Equipe de premiação:** Tem as medalhas e troféus exibidos, mantém o processo de premiação de medalhas em andamento, anunciando e chamando os vencedores ao pódio, distribuindo as medalhas de acordo com a colocação de cada concorrente no pódio, que é composto de três níveis cada um rotulado sob 1, 2, ou 3.

**MC Apresentador /:** é o responsável por fazer o discurso de boas-vindas / Introdução, auxiliar na chamada das divisões para pesagem ou check-in, fazer anúncios ao longo do dia em relação a eventos futuros, promover a SJJIF no Facebook ou Twitter.

**Mídia / Fotógrafo:** aquele que trabalha para uma empresa de mídia social, revista ou jornal local. Esta pessoa deve obter a aprovação da SJJIF pelo menos três (3) semanas antes do evento a fim de ser permitida sua entrada dentro da área de competição para melhor cobertura.

**Representantes médicos:** devem ser especializados em lidar com as lesões que possam vir a ocorrer com os atletas durante a competição. O profissional deve seguir o protocolo apropriado na limpeza e eliminação adequada dos fluidos corporais.

**Árbitro Diretor:** é a pessoa que tem autoridade de supervisão dos árbitros. Garante que a formação adequada das regras e políticas da SJJIF sejam obedecidas por todos os árbitros participantes. Seleciona os árbitros licenciados pela SJJIF para cada evento e durante o evento é responsável pelo seu trabalho garantindo a qualidade. O Árbitro Diretor orienta as questões de uma avaliação técnica dos árbitros no final de cada competição. É responsável por reunir os árbitros antes do evento, para garantir a compreensão do papel de cada um na conclusão do evento e discutir quaisquer problemas que possam ocorrer durante a competição. É responsável pela execução das regras, políticas e procedimentos que estão descritos na seção seguinte.

**Árbitro:** é a pessoa que tem um dos mais, se não o mais, importante papel no torneio. O Árbitro julga cada luta de forma justa com base nas regras da competição da SJJIF e declara o vencedor. Mais detalhes sobre os princípios e procedimentos de arbitragem consulte a seção seguinte. Uma decisão do árbitro poderá ser alterada pelo árbitro Diretor

## Árbitros

### Princípios Básicos para Árbitros

Árbitros treinados e consistentes são fundamentais para uma competição justa. Eles tomam decisões que afetam o resultado individual dos atletas. Eles deverão fazer cumprir as regras e julgar de forma precisa e imparcial. Aos árbitros serão exigidos os mesmos padrões de higiene que aos concorrentes com alguns requisitos adicionais. Eles devem estar limpos e sem odor e com o cabelo bem cuidado.

Os árbitros devem demonstrar certeza nas decisões, uma característica que virá com a compreensão das regras e com a experiência. Os árbitros devem manter um comportamento calmo, independentemente da situação no tatame. Este comportamento não é fácil e vai se desenvolver com a experiência. Eles deverão executar julgamentos de forma independente, sem vacilar ou se confundir pela influência da audiência. Os árbitros e funcionários não estão autorizados a incentivar, mostrar favoritismo ou elogiar qualquer competidor enquanto na área de competição. Os árbitros que desejarem torcer por um determinado competidor deve deixar a área de competição controlada e ir para a área de espectador.

As lutas serão julgadas por um árbitro único e central. O árbitro central permanece na área de combate, perto dos competidores para que ele possa orientar a luta. O Diretor da partida assegura que os concorrentes sejam tratados igualmente e não ganhem vantagem injusta. O árbitro central é a mais alta autoridade no tatame e tem autoridade para desqualificar competidores durante a luta. Em casos especiais, o Árbitro diretor da SJJIF pode rever e modificar uma decisão de um árbitro, A SJJIF também pode substituir um árbitro central durante uma partida se ele for considerado inapto para arbitrar uma luta corretamente.

O árbitro não permitirá a interferência de pessoas de fora durante a luta. Uma equipe médica ou enfermeira poderá entrar no tatame, a critério do árbitro.

A Mesa de pontuação irá determinar a expiração do tempo durante a partida. A mesa de pontuação irá notificar o árbitro central com um sinal auditivo e visual. A mesa de pontuação irá atualizar os gestos do árbitro em um scorecard. Ela também exibirá dois placares oficiais mostrando a pontuação horizontalmente ou num único monitor que terá pontuações coloridas para diferenciar os dois atletas. Durante as partidas as pessoas da mesa de pontuação não estão autorizados a conversar com os competidores.

A mesa de pontuação é que dá ao primeiro atleta uma faixa verde e amarela para identificá-lo e mantê-lo no lado direito. O outro atleta deve permanecer no lado esquerdo e após as instruções, o árbitro vai começar a competição, dizendo: "lute!"

O árbitro central será responsável para que tudo esteja em ordem, por exemplo: o tatame, os placares zerados, o equipamento, Kimonos, a higiene do atleta, e que os scorekeepers estejam presentes e prontos antes do início da luta.

O árbitro deve determinar e intervir se houver qualquer possibilidade de o público ou fotógrafos colocarem os concorrentes em risco ou prejuízo durante um evento.

### Uniforme dos Árbitros

O uniforme padrão do árbitro será composto de: calças pretas no tamanho adequado; um cinto preto de couro; meias pretas e sapatos limpos e adequados para serem usados no tatame, e uma camisa pólo preta com o logotipo da federação da SJJIF com a palavra "Árbitro" ou "referee" em branco, para que as marcas fiquem visíveis de frente ou de costas.

Um conceito muito importante sobre o uniforme é que todos os árbitros apresentem a mesma aparência. Os árbitros devem apresentar-se profissionalmente e ter a sua aparência unificada em comportamento e ações.



## Conhecimento das Regras

Um bom conhecimento das regras é muito importante para os árbitros. Os árbitros devem ler e estudar o livro de regras e regulamentos, participar de seminários de arbitragem promovidos pela SJJIF bem como ter o certificado do curso. Participar de seminários é muito importante para que o árbitro tenha um entendimento completo das regras, porque no seminário os árbitros experientes vão explicar como aplicar as regras nos campeonatos para garantir consistência na pontuação.

## Qualificação dos árbitros

É muito importante para os árbitros ter experiência em Jiu Jitsu. Os árbitros devem praticar Jiu Jitsu. Eles devem realmente fazer os movimentos no tatame e estar familiarizados com a contagem e as escapadas. Eles devem saber Jiu Jitsu de dentro para fora e serem considerados como especialistas. Eles devem ter experimentado as posições que irão ocorrer para antecipar o que se seguirá. Eles precisam estar familiarizados com nomes de técnicas de Jiu Jitsu, como "De la Riva guarda" e "Omoplata", bem como os nomes das técnicas de Judô como "O Soto Gari" e "Juji-gatame." Os árbitros precisam estar familiarizados com as novas técnicas e estratégias do Jiu Jitsu. Eles precisam saber o que os competidores farão.

Para se manter informado, os árbitros devem cultivar a experiência do ensino do Jiu Jitsu. Técnicas de ensino de Jiu Jitsu, a contagem, fugas e combinações, além de quedas e estratégia da competição ajuda aos árbitros a entender o esporte que eles vão julgar.

Os árbitros deverão ter experiência como competidores e como treinador. Se os árbitros tiverem experimentado o que os competidores e treinadores passaram, eles estarão melhor equipados para interpretar e antecipar as ações dos competidores. A experiência como um competidor permite que o árbitro conduza a luta de uma forma mais informada. Ela ajuda os árbitros a entender como efetivamente comandar e julgar os competidores.

## Árbitro Consultivo – seja Vocal

Os árbitros são incentivados a orientar os concorrentes em voz alta antes de penalizá-los. Eles devem livremente usar os seguintes comandos, entre outros, para avisar aos concorrentes que eles estão protelando ou podem estar prestes a cometer uma falta:

- “Ação”
- “Solte a pegada ilegal”
- “Não cruze o joelho”
- “Não puxe o pescoço”
- “Você quer continuar?”

Os árbitros devem utilizar bastante estes e outros comandos, com a finalidade de prevenir a amarração, estagnação e proteger os concorrentes de lesão.

## Gestos para os Árbitros

O árbitro central fará gestos físicos que correspondem como as seguintes ações:

O árbitro central usará uma braçadeira no pulso direito (uma faixa verde e amarela) para distinguir os seus gestos de mão para os atletas. Os pontos que ele indicar com a mão direita corresponderão ao atleta que estiver usando a faixa verde e amarela. Os pontos que ele indicar com a mão esquerda corresponderão ao outro atleta .

Com a progressão da partida, o árbitro levantará a mão sinalizando a pontuação do atleta para a tabela de pontuação.

### Quedas, raspadas e joelho na barriga

O árbitro levantará a mão indicando a cor do atleta a pontuar e levantará dois dedos para indicar a emissão de dois pontos na pontuação do atleta.



### Passagem de guarda

O árbitro levantará a mão indicando a cor do atleta a pontuar e levantará três dedos para significar a emissão de três pontos na pontuação do atleta.

### Montar de frente, montar nas costas e pegar as costas

O árbitro levantará a mão indicando a cor do atleta a pontuar e levantará quatro dedos para indicar a emissão de quatro pontos na pontuação do atleta.

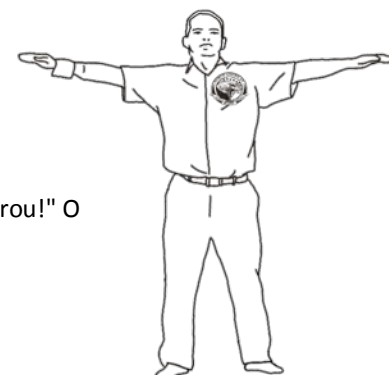


### Penalidades

O árbitro girará suas mãos uma acima da outra com os punhos fechados e em seguida, levantará o punho indicando a cor do atleta penalizado.

### Interromper a competição

O árbitro abre os braços juntos em um nível plano horizontal com os ombros e diz: "Parou!" O árbitro também pode colocar as mãos sobre os dois atletas e dizer: "Parou!"



### Parar o Tempo

O árbitro coloca sua mãos uma sobre a outra formando um "T", sinalizando o cronometrista para parar o tempo e diz tempo.



### Desclassificação

O árbitro levanta os braços acima da cabeça e cruza-os com os punhos fechados. Depois disso, ele aponta para o cinto do atleta desclassificado com a mão significando a cor do atleta.



### Removendo pontos erroneamente atribuídos

O árbitro levanta o braço que ele deu o ponto e com a palma da mão acena em direção a sua cabeça.



### Amarração

O árbitro pegará seus antebraços com as mãos e verbalmente advertirá o competidor que está parado. "Ação"



### Começando a Competição

O árbitro posiciona os competidores frente a frente no meio do tatame, levanta o braço na altura do ombro e, em seguida, os deixa cair sinalizando assim o início da partida, ao mesmo tempo dizendo "Lute"



**Arrume seu Kimono**



**Amarre a sua Faixa**



**Levante**



**Abaixe**

## **Classificação do Desempenho do Árbitro**

Será dever do Árbitro Diretor licenciado pela SJJIF avaliar o desempenho de cada árbitro durante cada evento do campeonato.

- A. A nota deve ser lançada como satisfatória ou insatisfatória, considerando, entre outras coisas, os reflexos do árbitro, e a capacidade para coordenar e controlar a competição de uma forma destinada a assegurar a proteção dos participantes e obtendo dos competidores o cumprimento dos estatutos e regulamentos da SJJIF aplicáveis ao caso.
- B. O árbitro Diretor pode incluir comentários por escrito quando o grau satisfatório for prestado, mas deve fazer comentários específicos por escrito quando o grau de insatisfatório for processado. O grau e quaisquer comentários relativos a eles devem ser apresentados ao representante da SJJIF .

## **Protestos**

No caso de haver uma objeção a uma decisão, o professor representante do atleta pode apresentar um protesto por escrito para Árbitro Diretor. O protesto será apresentado em forma de protesto oficial. O professor designado deve informar ao Árbitro Diretor ou ao Árbitro da partida imediatamente após a luta a sua intenção de protestar o resultado. O protesto por escrito em si deve ser apresentado dentro de um período razoável de tempo. No entanto, se o protesto envolve um erro da organização dessa divisão, como erro na pontuação ou identificação de um atleta, a correção deve acontecer imediatamente.

Se existir uma dúvida sobre uma decisão tomada pelo árbitro em relação a atribuição de pontos que ajudarão a determinar o vencedor, o competidor e / ou professor poderão protestar contra a ação imediatamente após a partida, abordando o Diretor de Árbitros e eles irão contribuir para fazer a alteração necessária, nenhuma mudança será feita se a chave já tiver andado.

Processo de deliberação: O Árbitro Diretor do evento pode ouvir as opiniões do competidor, do árbitro, e / ou professor. Fitas de vídeo serão admitidas como prova para apoiar o protesto.

- a. Erros na determinação dos resultados das lutas, tais como: erros no cálculo da pontuação da luta ou de indentificação de um competidor deve resultar na reversão da decisão;
- b. Erro na aplicação das regras: Quando o Árbitro Diretor determina que o árbitro cometeu um erro claro na aplicação das regras da competição, o resultado do erro deve ser corrigido e o árbitro punido.

A decisão do Árbitro Diretor será final e não haverá meios para novos recursos.

O Formulário de Protesto está disponível na seção seguinte.



**Sport Jiu-Jitsu International Federation  
Formulário de Protesto**

SJJIF Evento: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

Nome do Competidor/Academia: \_\_\_\_\_

Árbitro: \_\_\_\_\_ Área de tatame: \_\_\_\_\_

Nome do Professor: \_\_\_\_\_

Descreva que ação ou omissão foi tomada que não está de acordo com as regras de concorrência para SJJIF. Descreva também que atitude você acredita que deve ser tomada para garantir um resultado justo. Site a regra que foi violada. Sinta-se livre para anexar página adicional se necessário. \_\_\_\_\_

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

Fundamentação do Árbitro Diretor:

---



---



---



---

Foi mantido o protesto?

- Sim  
 Não

Árbitro Diretor Membro(s):

---



---



---

## Apêndice

Esta versão das Regras e Regulamentos da Federação Internacional do Esporte Jiu Jitsu foi atualizada em 2012 por João Silva, Sam Aschidamini, Erik Anderson, e Veronica Burgos, com revisões de John Demas e Summer Casebere. As ilustrações são de Eunice Chang e os gráficos de Eric Barajas. O logotipo da SJJIF foi desenhado por Chris Corcino. O Jiu Jitsu está em constante evolução como um esporte e este livro de regras e regulamentos serão editados e alterados para refletir isso. A edição mais recente deste documento está disponível no site [www.sjjif.org](http://www.sjjif.org)

Sport Jiu-Jitsu International Federation

[www.sjjif.org](http://www.sjjif.org)

[staff@sjjif.com](mailto:staff@sjjif.com)

### **Federações Sancionadas pela SJJIF:**

North American Brazilian Jiu-Jitsu Federation

[www.nabjff.com](http://www.nabjff.com)

[tournament@nabjff.com](mailto:tournament@nabjff.com)

