



ÍNDICE

SISTEMA DE GRADUAÇÃO	03
Seção 1 – Solicitação de Certificado de Faixa Preta e/ou Graus	03
Seção 2 – Graduações e Solicitação de Certificados	05
Seção 3 – Graus e Formatos das Faixas	06
COMPETIÇÕES	11
Seção 1 – Breve História e Instruções Gerais	11
Seção 2 – Chaveamento, Categorias e Premiações	14
Seção 3 – Arbitragem e Cursos de Formação	19
Seção 4 – Resultados das Lutas	32
Seção 5 - Roupas de Combate, Higiene, Itens Proibidos e Itens Pessoais	36
Seção 6 – Área de Competição	42
Seção 7 – O Modelo Olímpico	44
Seção 8 - Anti-Doping	44
CONJUNTO DE REGRAS: MOVIMENTOS PERMITIDOS, MOVIMENTOS PROIBIDOS E SISTEMA DE PONTOS	45
Seção 1 - Dinâmica da Luta: Ataques, Defesas e Situações de Pontuação	45
Seção 2 - Posições de Pontuação: 2 (Dois) Pontos	47
Seção 3 - Posições de Pontuação: 3 (Três) Pontos	49
Seção 4 - Posições de Pontuação: 4 (Quatro) Pontos	50
Seção 5 - Vantagens	51
Seção 6 - Faltas	53
MOVIMENTAÇÕES E FINALIZAÇÕES PROIBIDAS (TABELA)	54
TABELA DE PESO OFICIAL E TEMPOS DE LUTA	58

SISTEMA DE GRADUAÇÃO

➤ **Seção 1 – Solicitação de Certificado de Faixa Preta e/ou Graus**

➤ **1.1 – Os candidatos devem preencher e/ou fornecer os seguintes requisitos::**

- Comprovante de registro em dia na CBJJI (cópia da carteira de identidade da CBJJI);
- Comprovante de pagamento da taxa referente à solicitação;
- **Para nova faixa preta:** Certificados de faixas anteriores (Azul, Roxa, Marrom);
- **Para Faixa Preta:** Certificados de faixas anteriores (Azul, Roxa, Marrom) e Certificações do(s) professor(es) responsável(is) pela graduação
- Atestado Médico;
- Currículo;
- Comprovante de conclusão do Curso de Primeiros Socorros, ministrado pela CBJJI;
- Comprovante de conclusão do Curso de Árbitro, ministrado pela CBJJI;
- Diploma, Certificado de Entidade Superior ou Declaração com firma reconhecida em cartório emitida pelo professor; ou ser submetido ao Exame de Faixa* realizado pela CBJJI;;
- Formulário de Solicitação de Certificado preenchido e assinado por 2 (dois) Mestres;;
- Atender a pelo menos uma das duas condições a seguir:
 - Ser professor titular ou professor assistente em academia que tenha renovado o cadastro na CBJJI em todos os anos anteriores ao período mínimo exigido para a nova graduação;
 - Ser praticante/atleta de academia que tenha renovado o cadastro na CBJJI em todos os anos anteriores ao período mínimo exigido para a nova graduação e cujo professor titular é faixa preta com pelo menos 2 (dois) graus. Este é o professor que deverá assinar o Formulário de Solicitação de Certificado.

* Praticantes que são faixa marrom há mais de 12 meses poderão solicitar um Exame de Faixa Preta. Deverão ser fornecidos comprovantes das graduações anteriores

1.2 – Os graus devem ser colocados seguindo exclusivamente o período de tempo como Faixa Preta, contando a partir da data da graduação;

1.3 – Não serão aceitos certificados de Graus na Faixa Preta, dados por professores. A CBJJI será responsável por autorizar a colocação de graus e pela emissão dos respectivos certificados*;

1.4 – Para que um(a) Faixa Preta tenha direito a receber um grau, seu cadastro e anuidade deverão estar atualizados;

1.5 – Para um(a) Faixa Preta solicitar um novo grau, sob a situação de não haver atualizado seu cadastro e deixado de pagar uma anuidade, será possível interpor recurso. Caso o pedido seja aprovado, as respectivas taxas para colocação do grau deverão ser pagas de acordo com os valores atuais vigentes, estabelecidos pela Confederação;

* Nota: A emissão de certificação para novas graduações na Faixa Preta é um processo individual que depende da análise de todos os documentos pela CBJJI e, portanto, não há prazo definido para sua conclusão. Nos países onde há uma federação ou organização local (vinculada à CBJJI) responsável pela emissão dos certificados de faixa, a Confederação poderá solicitar documentação complementar.

➤ **Seção 2 – Graduações e Solicitação de Certificados**

Além de todas as informações apresentadas em 2.1, para solicitar o Certificado de Faixa, os candidatos devem fornecer o Formulário de Solicitação de Certificado (preenchido e assinado) *

➤ **2.1 – Para Faixa Preta**

- A CBJJI permite a promoção de membros à Faixa Preta se o requisito de idade mínima (22 anos), respectivamente, for atendido;
- A graduação de um atleta à Faixa Preta somente poderá ser assinada por um Professor Faixa Preta com no mínimo 2 graus e com registro válido e atualizado na CBJJI;
- Um(a) novo(a) Faixa Preta será elegível para promoção a Professor após um período mínimo de 1 (um) ano como Estagiário;
- Estagiários Faixa Preta podem conceder promoções apenas até o ranking de faixa marrom;

➤ **2.2 – Para Faixas Coloridas**

- Os formulários para atletas graduados nas categorias de faixa Branca a Marrom deverão ser assinados por um professor Faixa Preta registrado na CBJJI;
- Em países ou regiões onde não há Faixas Pretas suficientes para o desenvolvimento do esporte, a CBJJI a seu exclusivo critério, aceitará ou não que atletas faixas roxas ou marrons endossem graduações, assinando como instrutores. Uma vez atingido o número mínimo de indivíduos com classificação mais alta, o uso do status de Instrutor será encerrado;
- Instrutores Faixa Marrom poderão conceder graduações apenas até a Faixa Roxa;
- Instrutores Faixa Roxa poderão conceder graduações apenas até a Faixa Azul.

* Para os inscritos que solicitarem a renovação de seu cadastro, serão solicitados apenas documentos e informações não fornecidas previamente à CBJJI. Se necessário, a CBJJI poderá solicitar atualizações de informações anteriores ou de quaisquer documentos não listados acima.

➤ Seção 3 – Graus e Formatos das Faixas

➤ 3.1 – Para todas as Idades e Praticantes/Atletas

- **Branca, (Cinza, Amarela, Laranja, Verde – para praticantes de até 15 anos), Azul, Roxa e Marrom** – composta por faixa lisa da respectiva cor e até 4 (quatro) graus;
- **Preta** – consiste em faixa lisa da respectiva cor e 6 (seis) graus;
- **Preta e Vermelha** – Representa o 7º (sétimo) grau na Faixa Preta;;
- **Vermelha e Branca** – Representa o 8º (oitavo) grau na Faixa Preta;
- **Vermelha** – Representa o 9º (nono) e 10º graus na Faixa Preta;

Nota: Até a Faixa Marrom, a adesão total ao sistema de graus pode mudar de acordo com os critérios de cada professor. Da Faixa Preta em diante, a conformidade é obrigatória, conforme regulamentado pela CBJJI.

➤ 3.2 – Para Faixa Preta

- Um novo grau na Faixa Preta será válido após a CBJJI emitir o respectivo certificado, uma vez que o candidato cumpra todos os requisitos;
- O 1º grau poderá ser requerido após um mínimo de 3 (três) anos* da graduação à Faixa Preta;
- 2º, 3º e 4º graus poderão ser solicitados após um período mínimo de 3 (três) anos*;
- 5º, 6º e 7º graus poderão ser solicitados após um período mínimo de 5 (cinco) anos*;
- O 8º grau poderá ser solicitado após um período mínimo de 8 (oito) anos*;
- O 9º grau (faixa vermelha) poderá ser solicitado após período mínimo de 9 (nove) anos*;

* (A partir da graduação anterior) – Nota: No(s) ano(s) em que os praticantes e respectivas academias não renovarem seu registro na CBJJI, não será contabilizado o tempo necessário para obtenção do diploma.

➤ **3.3 – Formato das Faixas – Branca a Marrom**

- As faixas devem ter apenas a sua cor correspondente ao longo de todo o seu comprimento;
- A faixa deve ter entre 2,5 a 3,5 centímetros de largura e uma seção preta de aproximadamente 10 (centímetros posicionada a uma distância de 2 a 3 centímetros de uma das extremidades;



Faixa Branca – Todas as idades



Faixa Cinza – 04 a 06 anos



Faixa Amarela – 07 a 15 anos



Faixa Laranja – 10 a 15 anos



Faixa Verde – 13 a 15 anos



Faixa Azul – 16 anos



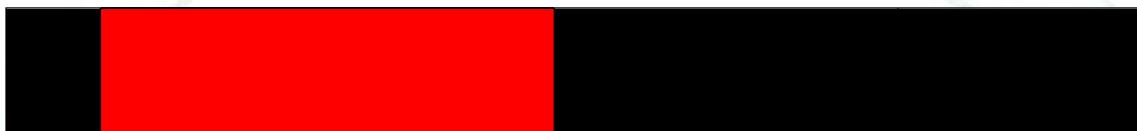
Faixa Roxa – 18 anos



Faixa Marrom – 20 anos

➤ 3.4 – Formato da Faixa Preta

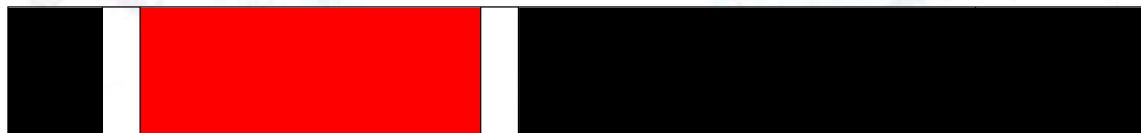
- As faixas devem ter apenas a sua cor correspondente ao longo de todo o seu comprimento;
- A faixa deve ter entre 2,5 a 3,5 centímetros de largura e uma seção vermelha de aproximadamente 10 (dez) centímetros posicionada a uma distância de 2 a 3 centímetros de uma das extremidades;



Faixa Preta – 22 anos

➤ 3.5 – Formato da Faixa Preta – Professor

- As faixas devem ter apenas a sua cor correspondente ao longo de todo o seu comprimento;
- A faixa deve ter entre 2,5 a 3,5 centímetros de largura e uma seção vermelha de aproximadamente 10 (dez) centímetros posicionada a uma distância de 2 a 3 centímetros de uma das extremidades, delimitada por duas listras brancas;
- A Faixa Preta poderá ter até 6 (seis) graus colocados entre as duas listras brancas;.



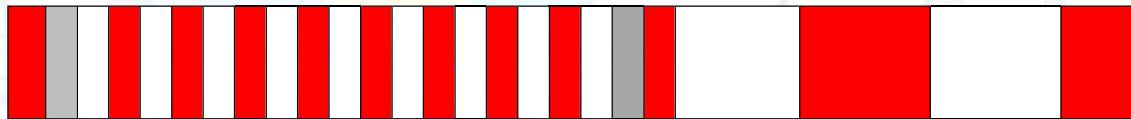
Faixa Preta (Professor) – 22 anos

➤ 3.6 – Formato das Faixas – Vermelha & Preta / Vermelha & Branca

- As faixas destinadas aos mestres – Vermelha e Preta (7^{o} grau) e Vermelha e Branca (8^{o} grau) deverão ser compostas por seções de 20 centímetros de comprimento para cada cor;
- As faixas deverão ter uma seção branca de aproximadamente 15 centímetros de comprimento, posicionada a uma distância de 2 a 3 centímetros de uma das extremidades, delimitada por duas listras prateadas de 2 (dois) centímetros;
- Os graus colocados nessas faixas devem ser de cor vermelha;



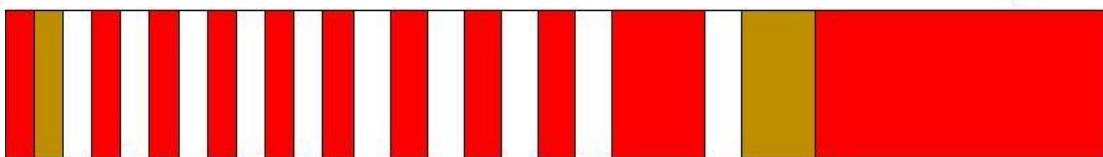
Faixa Preta e Vermelha (7^{o} Grau) – 50 anos



Faixa Vermelha e Branca (8^{o} Grau) – 58 anos

➤ 3.7 – Formato da Faixa Vermelha

- A Faixa Vermelha, para Grão Mestres (9° e 10° graus) deverão ser vermelhas ao longo de todo seu comprimento;
 - A faixa deverá ter uma seção branca de aproximadamente 15 centímetros de comprimento, posicionada a uma distância de 2 a 3 centímetros de uma das extremidades, delimitada por duas listras douradas de 2 (dois) centímetros;
 - Os graus colocados nessa faixa devem ser de cor vermelha;



Faixa Vermelha (9º Grau) – 67 anos

COMPETIÇÕES

➤ Seção 1 – Breve História e Instruções Gerais

➤ 1.1 – Criação das Regras

As regras de Arbitragem no Brasil foram a princípio baseadas nos acordos e regras pré estabelecidas em desafios, encontros e disputas entre academias, que eram muitas vezes realizadas por Mestres Japoneses: Conde Koma, Geo Omori , irmãos Ono, dentre outros. Em 25 de Abril de 1967, Hélio Gracie fundou a primeira Federação no Brasil, a Federação Guanabara de Jiu Jitsu. A partir deste momento, com as regras fundamentadas, ocorreu uma maior interação entre as academias, assim como entre os discípulos dos orientais, da família Gracie e do Mestre Fadda. Ao longo dos anos, houveram diversas alterações nas regras, originadas à medida em que a evolução técnica acontecia, diante da criatividade que os brasileiros incorporaram à prática da arte marcial. Com o tempo, a regulamentação das regras tornou-se necessária para preservar os praticantes de lesões graves e golpes letais, possibilitando assim que a modalidade se tornasse uma prática esportiva , saudável e acessível a todos.

➤ 1.2 – Evolução das Regras

- **Pontos e Vantagens:** as primeiras regras eram baseadas no Sistema de pontuação tradicional: Quedas (2 pontos) / Passagem de Guarda (2 pontos) / Joelho no abdômen (3 pontos) / Montada (4 pontos);

Nota: ao longo dos anos, após uma atualização, a Passagem de Guarda passou a valer 3 pontos e Joelho no Abdômen passou a valer 2 pontos. Além disso, quando não estabilizadas, as posições receberiam um número de vantagens correspondentes à pontuação para a respectiva tentativa (exemplo: quando um atleta “quase” completou a posição da Montada, 4 vantagens seriam marcadas).

- **Regra da Combatividade:** as vantagens foram removidas e o conceito de “Combatividade” foi introduzido como critério de desempate, para situações em que os atletas tivessem pontuações iguais ao término do tempo estabelecido. Utilizando-se a ação durante a luta como base para sua aplicação, através desta regra se avaliava qual atleta teve mais iniciativa em buscar o combate. Famosa época em que 3 bandeiras eram usadas para indicar as decisões;
- **Regras Modernas:** as vantagens foram incorporadas novamente e tiveram grande importância na evolução da luta, pois mais faltas poderiam ser marcadas, forçando os atletas a buscarem o combate e, assim, aumentando as possibilidades da ocorrência de vantagens, quando uma posição de ataque ou de pontuação não houvesse sido obtida ou estabilizada pelo tempo necessário para a marcação de pontos. Houve também a criação de parte da gesticulação utilizada pelos árbitros

➤ 1.3 – Definição

Encontros esportivos entre atletas de diferentes equipes, com regras pré-estabelecidas, visando contribuir para a evolução técnica dos mesmos.

➤ 1.4 – Requisitos para Inscrições em Campeonatos

Entidades Oficiais e seus atletas devem se inscrever seguindo as normas referentes ao Sistema de Faixas, idade e categorias de peso. Professores e atletas devem ser registrados com base em seu histórico e currículo, apresentando os documentos necessários para tais procedimentos, e como forma de mostrar ser um membro dedicado ao nosso esporte. Nós da CBJJI visamos evitar que falsos professores, atletas e praticantes sejam vinculados a academias, associações e clubes.

➤ 1.5 – Instruções Gerais para durante e após realização de Inscrição

Professores ou atletas filiados, de acordo com o nível de faixa e idade, podem se inscrever em uma competição. Professores e treinadores devem orientar o aluno/atleta, física e mentalmente, a participar nas competições, bem como avaliar se ele/ela está ou não preparado(a) para a competição. Além disso, os atletas devem providenciar exames médicos, para certificar e fornecer evidências de que eles estão em boas e saudáveis condições para disputas esportivas.

É responsabilidade de atletas e professores observar:

- Data e local do evento;
- Prazos para realização de inscrições;
- Checar as categorias no que diz respeito ao peso, idade e faixa correspondentes;
- Chegar pelo menos 40 minutos antes do horário marcado, conforme informado no cronograma do evento, divulgado oficialmente pela Confederação;
- Status da inscrição: a CBJJI oferece alguns dias para que atletas e professores confirmem que as inscrições foram realizadas corretamente. É importante verificar estas informações para minimizar as possibilidades de eventuais contratemplos;
- Chaveamento das categorias;
- Todo o conteúdo referente às regras de competição.

➤ **Seção 2 – Chaveamento, Categorias e Premiações**

➤ **2.1 – Formação e Estrutura das Chaves**

- Os confrontos são eliminatórios: o atleta que vencer avança para a próxima parte da chave;
- Não haverá repescagem para categorias com 3 atletas. O item acima permanece válido para todas as categorias, independentemente da quantidade de atletas inscritos;
- Academias e Professores são responsáveis pelo envio das inscrições corretas de seus atletas para os eventos. A CBJJI irá inserir os dados conforme enviados, para a formação das chaves;
- Se no momento do evento alguma informação estiver incorreta, o atleta será desclassificado. Não haverá permissão para realizar alterações nos dados de inscrição ou para reembolso de quaisquer valores no dia do evento;
- Se o Professor/Treinador da Equipe quiser que seus atletas da mesma categoria se enfrentem apenas na Final das chaves, apenas dois atletas devem se inscrever. Se o Professor/Treinador registrar mais de dois atletas na mesma categoria, eles eventualmente poderão se enfrentar antes da Final. A CBJJI não permite alteração de chaves para esses casos;
- Equipes grandes com múltiplos atletas na mesma categoria poderão separá-los em subgrupos menores (ex: Equipe 1, Equipe 2, Equipe 3), de acordo com o número total de atletas inscritos naquela categoria. Assim, atletas do mesmo subgrupo poderão eventualmente se enfrentar apenas na fase final da chave; no entanto, atletas de diferentes subgrupos poderão se enfrentar em etapas anteriores à Final;
- O atleta de qualquer chave que não comparecer no dia do evento e nos horários programados, ainda que devidamente inscrito ou que a chave ainda não tenha começado, será desclassificado e W.O será dado como vitória para o oponente que estava esperando. A desclassificação de um atleta não alterará a estrutura das chaves. Em uma chave de quatro atletas, por exemplo, se um W.O. ocorrer, a chave não se tornará uma chave de três atletas;
- Um participante não poderá se inscrever em duas ou mais categorias de peso ou idade. Cada atleta poderá se inscrever apenas em uma categoria e um absoluto;

➤ 2.2 – Categorias por Idade* e Duração das Lutas

- As categorias por faixa etária consideram a Idade do Atleta (atual ou a ser completada, antes ou depois das datas da competição) no ano do evento. Por exemplo, um atleta de 17 anos de idade e que completará 18 em dezembro, será considerado adulto, ou ainda um atleta de 29 anos de idade que completará 30 no ano do evento, será considerado Master 1, e assim sucessivamente;
- Nas categorias Adulto e Master não há limite máximo de idade, apenas um limite mínimo. Por exemplo, um atleta Master 1 ou 2 poderá lutar na categoria Adulto; porém, atletas Adultos não podem lutar nas categorias Master, pois não possuem idade mínima;
- Os atletas terão um intervalo para descanso entre uma luta e outra de pelo menos a mesma duração do tempo de luta da categoria, até a fase semifinal. Antes da luta final, os atletas terão um intervalo de duas vezes o tempo de luta de sua categoria;
- No ABSOLUTO JUVENIL FAIXA AZUL, apenas as categorias Médio, Meio-Pesado, Pesado, Super-Pesado, Pesadíssimo e Super-Pesadíssimo poderão participar;
- Os atletas devem competir nas suas categorias correspondentes, conforme apresentado em documento oficial e de acordo com os dados informados na realização da inscrição;
- A duração das lutas serão iguais para as correspondentes categorias masculinas e femininas; (Veja tabela oficial ao final – Página 58);
- As categorias **PRÉ-MIRIM, MIRIM 1, MIRIM 2, INFANTIL 1, INFANTIL 2 E INFANTO-JUVENIL** serão divididas em 3 grupos distintos, de acordo com as idades mínimas para cada faixa:
 - Faixa Brancas;
 - Faixa Cinzas e Faixa Amarelas;
 - Faixa Laranja e Faixas Verde;

Nota: Atletas das Faixas Vermelha e Preta, Vermelha e Branca e Vermelha que se inscreverem em um evento, serão automaticamente colocados no peso correspondente na categoria Faixa Preta. Se necessário, a CBJJI poderá criar uma categoria específica para essas cores e tais alterações serão informadas previamente.

* A categoria PRÉ-MIRIM será aceita em alguns eventos, conforme o planejamento realizado pela CBJJI

➤ 2.3 – Categorias – Permissões, Restrições e Informações Gerais

- Na categoria JUVENIL somente serão aceitas inscrições de atletas nas faixas Branca ou Azul. Se as informações cadastrais forem enviadas com cores diferentes de Branco ou Azul, a organização automaticamente colocará o atleta na categoria de Faixa Azul correspondente;
- Inscrições de Juvenil, Adulto ou Master nas faixas Cinza, Amarela, Laranja ou Verde serão automaticamente colocadas na categoria Faixa Azul de peso/idade correspondentes;
- Adultos e Masters devem se inscrever nas faixas Branca, Azul, Roxa, Marrom ou Preta;
- Qualquer atleta que possua graduação comprovada de Faixa Preta de Judô não poderá se inscrever ou competir na Faixa Branca. As inscrições para tais atletas serão feitas automaticamente na categoria Faixa Azul de peso/idade correspondentes;
- Todos os atletas devem apresentar credenciais válidas da CBJJI no check-in de suas lutas, de acordo com o cronograma do evento. Este requisito deve ser observado em todas as categorias, inclusive no Absoluto;
- Os organizadores do evento farão chamadas audíveis para todos os atletas, desde o início de cada categoria até o momento da premiação dos vencedores no pódio;
- Os atletas devem estar presentes fisicamente para o recebimento de quaisquer prêmios que tenham conquistado.

➤ 2.4 – Absoluto – Permissões, Restrições e Informações Gerais

- Para os casos em que apenas um atleta estiver inscrito em uma categoria, este(a) deverá ter o kimono e o peso verificados e, mediante aprovação nestas etapas, confirmará a elegibilidade para recebimento da premiação. Caso o atleta não atenda aos critérios de kimono e/ou peso estabelecidos pela CBJJI para a categoria, não será permitido receber qualquer premiação;
- As categorias Absoluto pagarão premiações especiais, de acordo com o que for anunciado pela organização do evento, apenas quando forem confirmadas no mínimo 4 (quatro) inscrições;

➤ 2.5 – Premiações

- Até 4 atletas receberão prêmios no pódio oficial. Para todas as categorias, o vencedor receberá uma medalha de ouro, o 2º lugar uma medalha de prata e o 3º lugar (um ou dois atletas) receberá uma medalha de bronze;
- Atletas desclassificados não receberão premiação e seus nomes não estarão presentes nos resultados finais divulgados pela Confederação;

➤ 2.6 – Disputa entre Academias

- Cada atleta que recebe um prêmio, contribui para a pontuação de sua Academia no evento:
 - Primeiro Lugar 10 points
 - Segundo Lugar 5 points
 - Terceiro Lugar..... 2 points
- O resultado final por equipes será divulgado pelos organizadores ao final do evento;
- Prêmios por equipes* poderão ser concedidos pela Confederação;
- Caso haja empate no placar (entre duas ou mais academias), os critérios de desempate serão utilizados da seguinte forma:
 - Maior número de medalhas de ouro;
 - Maior número de medalhas de prata;
 - Maior número de campeões nas faixas Preta, Marrom, Roxa e Azul;
 - Maior número de campeões em categorias acima de 76kg (peso Médio e acima)
- Se houver apenas um atleta em uma categoria, a premiação será dada após verificação e aprovação do kimono e peso, e 10 pontos serão adicionados à pontuação da equipe do atleta;
- Ausência (W.O) ou desclassificação de um atleta não alterará os pontos em uma chave;
- Situações de ausência (W.O) receberão os pontos correspondentes caso o atleta ausente esteja colocado entre os quatro primeiros em sua categoria;
- Um atleta desclassificado não contribuirá para a pontuação de sua equipe. Não serão atribuídos pontos em caso de desclassificações.

* A CBJJI determinará se troféus e outras premiações serão entregues às equipes, bem como quantas receberão. As informações sobre as premiações estarão disponíveis nos canais de comunicação oficiais da Confederação.

➤ **Seção 3 – Arbitragem e Cursos de Formação**

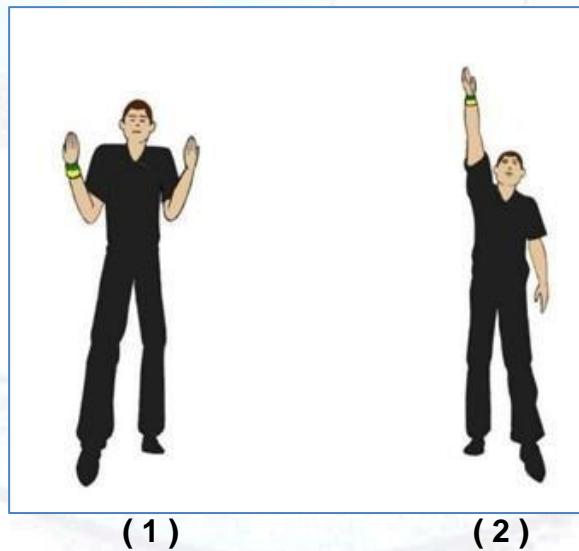
➤ **3.1 – Funções do Árbitro e Instruções Gerais**

- No exercício da função, observando as regras e sua correta interpretação, cabe ao árbitro definir o resultado da luta e suas pontuações, vantagens, advertências, faltas e eventuais desclassificações. Como a autoridade máxima na luta, o árbitro deverá permanecer neutro e NÃO será permitido (antes, durante ou depois da luta) fornecer explicações sobre suas ações. Atletas e funcionários devem aceitar a decisão;
- Árbitros NÃO estão autorizados a instruir quaisquer atletas sobre as regras. Uma postura neutra é necessária. Os atletas devem estar cientes do conjunto de regras;
- O árbitro é responsável por autorizar o início da luta, pausar ou interromper se necessário, encerrar a luta e, enquanto ela estiver acontecendo, mostrar pontos, vantagens e faltas à Mesa de Controle de Pontuação;
- Os árbitros devem zelar pela integridade física de todos os atletas enquanto estiverem dentro da área de combate (ver item 3.3);
- Os árbitros devem usar o uniforme oficial da organização, relógio e no braço direito uma braçadeira verde/amarela.

➤ **3.2 – Ações e Instruções Gerais para Lutas com 3 Árbitros**

- As áreas de luta poderão ter 1 (um) ou 3 (três) árbitros, conforme definição da comissão técnica da CBJJ;
- Caso haja 3 (três) árbitros, o árbitro central deverá ficar no centro de frente para a Mesa de Controle de Pontuação e os demais árbitros ficarão sentados nas laterais, em cantos opostos, de frente para a área de luta;
- Todos os árbitros têm poderes iguais. Para confirmação ou retirada de quaisquer pontos, vantagens, faltas ou desclassificações, deve haver uma concordância mínima de 2/3 sobre tais ações;

- Caso haja uma finalização ou ação não observada pelo árbitro central, os árbitros laterais podem interromper a luta se necessário, para que uma decisão sobre o ocorrido possa ser acordada. Os árbitros devem ficar de pé e interagir nessas situações:
 - Concordando ou não, todos devem se levantar e sinalizar sua decisão com os gestos correspondentes, conforme demonstrado na SEÇÃO 3.7;
 - A marcação intermediária será considerada se houver três decisões diferentes nas interpretações dos árbitros. (Por exemplo: o primeiro árbitro marca uma passagem de guarda, o segundo uma vantagem e o terceiro não marca nada em pé. Então, a decisão intermediária será a vantagem) .
- Em caso de empate na pontuação, o resultado será definido por todos os árbitros:
 - O árbitro central coloca as palmas das mãos voltadas para a frente, dando um passo para trás (1). No segundo passo para trás, todos os árbitros devem levantar simultaneamente o braço que corresponde ao vencedor (2). Veja detalhes no exemplo abaixo:



➤ 3.3 – Ações Anteriores à Luta

- A primeira pessoa a entrar na área de combate deverá ser o árbitro; Após entrar, deverá se posicionar no centro da mesma, de frente para o placar;
- O árbitro deve chamar os atletas que aguardam fora das áreas de luta, autorizando sua entrada. Após a entrada de ambos os atletas, eles devem ser posicionados corretamente de acordo com as cores do seu kimono, para facilitar a identificação dos atletas e pontos dados:
 - **2 atletas de kimono branco ou da mesma cor (kimono colorido):** o primeiro atleta da chave ficará à direita do árbitro e deverá amarrar a faixa verde e amarela SEM a faixa original de sua graduação; O outro atleta ficará à esquerda;
 - **1 atleta de kimono branco, 1 atleta de kimono colorido:** o atleta de kimono branco ficará à esquerda do árbitro; O atleta de kimono colorido ficará à direita;
 - **2 atletas com kimonos de cores diferentes (kimono colorido):** atletas de kimono azul ficarão sempre do lado direito do árbitro; O outro atleta ficará à esquerda; Válido para os casos de atletas com kimonos Preto e Branco, ou Preto e Rosa (somente para mulheres), caso nenhum dos atletas esteja de kimono azul, onde o atleta com kimono de cor mais escura ficará à direita do árbitro.;
- No caso de um atleta com deficiência visual se apresentar para a luta, o árbitro deve permitir que um técnico guie o atleta até o centro da área de luta. Depois de devidamente posicionados, os atletas devem ter as pegadas estabelecidas no kimono do adversário antes que o árbitro autorize o início da luta.

➤ 3.4 – Ações durante a Luta

- O árbitro não deve conversar com os atletas durante as lutas, a menos que haja uma situação que exija tal interação (ex.: em casos de lesão, atendimento médico, interrupção da luta, instruções gerais);
- Se for necessário atendimento médico para os atletas, o árbitro deve solicitar a entrada da equipe médica ou permitir sua entrada se solicitado pelo Diretor de Arbitragem ou comissão técnica;

- As lutas devem ser encerradas quando o tempo terminar (varia de acordo com as categorias), e o vencedor deve ser anunciado tendo o braço levantado pelo árbitro, de maneira visível para a Mesa de Controle de Pontuação e público do evento. Isso é válido para todas as lutas, inclusive aquelas em que atletas de uma mesma equipe se enfrentam, pois poderá haver apenas um vencedor por luta;
- O posicionamento não deve ser estático durante as lutas. Os árbitros devem se movimentar quando necessário, a fim de garantir melhores ângulos para visualização de toda a ação da luta, buscando assim garantir a integridade física dos atletas e fornecer pontuações e resultados precisos para cada confronto.

➤ 3.5 – Dinâmica durante as Lutas e Observação às Regras*

- As lutas devem ser interrompidas quando os corpos dos atletas (em pé ou no chão) ultrapassarem 2/3 dos limites da área de luta. Para interrupções feitas quando as lutas estavam em movimento, o árbitro deverá observar a posição exata em que os atletas estavam no momento do comando e o reinício deve ser dado no centro da área de luta, partindo da mesma posição;
- Quando uma tentativa de finalização ocorrer já nos limites da área de luta, o árbitro deve observar a consequência desse ataque. Se a dinâmica do movimento for segura e uma tentativa de fuga legal for feita para fora da área de segurança, a luta não pode ser interrompida até que os limites dessa área sejam atingidos;
- O árbitro deve intervir em qualquer situação ao perceber que um ataque ou posição representa sério perigo de lesão ao atleta. A luta continuará a partir daí, se a tentativa ou movimento não foi contra as regras estabelecidas;
- No cruzamento da perna quando um atleta defende uma chave reta no joelho (Leg lock) ou tentativa de passagem de guarda, se o pé de alguém cair involuntariamente na posição de perna cruzada de fora para dentro, cruzando a linha da virilha do adversário (que configura uma posição de desclassificação), o atleta terá 3 (três) segundos para descruzá-lo após a posição ser estabilizada.

Para mais informações, veja “CONJUNTO DE REGRAS: MOVIMENTOS PERMITIDOS, MOVIMENTOS PROIBIDOS E SISTEMA DE PONTOS”

Caso isso não ocorra, o atleta será desclassificado. Se o pé estiver preso em alguma parte do kimono, o árbitro pode interromper a luta e solicitar o descruzamento da perna, além de auxiliar manualmente nas partes do kimono que estejam impedindo que o membro se desprenda;

- Se um dos atletas induzir intencionalmente a perna do adversário a cruzar de fora para dentro (na posição que causa a desclassificação), o árbitro deve desqualificar o atleta que está tentando vencer indevidamente ao aproveitar-se desta regra;
- Para as categorias PRÉ-MIRIM, MIRIM 1, MIRIM 2, INFANTIL 1, e FAIXA BRANCA JUVENIL, ADULTO e MASTER, saltos para fechamento de guarda não são permitidos, a fim de evitar lesões nas articulações ou outras partes do corpo. Os árbitros podem estimular as crianças a desenvolver outras possibilidades técnicas antes de encerrar a luta, voltando à posição de pé se necessário, principalmente quando as posições se tornam insistentes e não apresentam evolução;
- O árbitro deverá auxiliar na proteção da cervical de crianças até 15 (quinze) anos, sempre que um atleta retirar o outro do solo em um triângulo ou na guarda fechada.

➤ 3.6 – Ações Pós-Luta e Mudanças de Resultados

- Recursos sobre arbitragem e eventuais resultados somente poderão ser feitos ao Diretor de Arbitragem do evento, desde que o reclamante tenha realizado o devido curso dentro dos últimos 12 (doze) meses. Essa regra é muito importante, devido aos argumentos e pontos de vista equivocados que muitos reclamantes podem ter, mesmo que sejam professores ou treinadores, pois o tema da arbitragem é regularmente discutido, revisado e eventualmente modificado para melhor, com foco em tornar as lutas mais seguras, dinâmicas e justas para os atletas, e também visando aprimorar o trabalho e a experiência dos árbitros e demais membros em cada evento;

- Os resultados estão sujeitos a alterações em casos específicos:
 - Se o placar não mostrar os pontos corretamente;
 - Se o vencedor da luta realizou um movimento ou ataque proibido para a categoria;
 - Se o árbitro levantar por engano o braço do atleta que perdeu a luta;
 - Se o membro da equipe na Mesa de Controle de Pontuação definir o tempo errado (duração) para a luta. Para estes casos, se o tempo definido for menor do que o previsto, a luta será reiniciada da posição em pé, para cumprir a diferença de tempo restante; Se o tempo definido for maior que a duração correta da categoria, o resultado será mantido;
 - Se um atleta foi desclassificado por um erro do árbitro, enquanto aplicava um ataque ou movimento permitido. Se a interrupção da luta e a desclassificação aconteceram antes do atleta que sofreu o ataque desistir da luta ("bater"), o combate retornará ao centro da área de luta e o atleta que aplicou o ataque ou movimento receberá 2 (dois) pontos. Caso o atleta que sofreu o ataque tenha batido (desistindo da luta) antes de sua interrupção, o atleta que aplicou o ataque será declarado vencedor;

Nota: Para mais informações, veja “CONJUNTO DE REGRAS: MOVIMENTOS PERMITIDOS, MOVIMENTOS PROIBIDOS E SISTEMA DE PONTOS”

- Se houver mudança no resultado:
 - O árbitro como autoridade máxima da luta, pode definir e confirmar a mudança e também pode solicitar orientação do Diretor de Arbitragem;
 - A chave avançará somente após a decisão final do árbitro;
 - Caso haja um erro na formação das chaves, mesmo que um atleta tenha vencido uma luta, ele terá que enfrentar o adversário correto, após receber o devido tempo de descanso.

➤ 3.8 – Árbitro Assistente de Vídeo (VAR) e suas aplicações

- A utilização do Árbitro Assistente de Vídeo (VAR) nas competições tem por objetivo assegurar que as lutas possam ter seus desfechos de forma justa, eficiente e em conformidade com os princípios e regras da organização;
- O VAR não estará disponível para uso livre por professores ou atletas;
- O árbitro não deverá abandonar a área de luta em nenhum momento para solicitar a consulta ao VAR. Toda e qualquer comunicação deverá acontecer entre ele e o operador do VAR enquanto estiver dentro da área de luta, a fim de evitar paralisações desnecessárias e para não prejudicar o andamento do evento;
- O operador do VAR será responsável pela revisão das imagens e pela comunicação com o árbitro, mas não deve interferir diretamente no andamento da luta. O mesmo não deve, em hipótese alguma, intervir e alertar o árbitro sobre todos os lances que possam conter erros;
- O VAR deve ser utilizado exclusivamente para auxiliar o árbitro em situações de desclassificações, correções de resultados e pontuações equivocadas. O operador deverá se limitar a fornecer informações sobre lances específicos que podem ser revisados;
- Qualquer comunicação deverá ser focada, objetiva e realizada de forma a não interromper o fluxo da luta. A decisão final sobre qualquer situação ficará a cargo do árbitro principal;
- O tempo para a revisão deverá ser o mais breve possível, para não atrasar o andamento da competição.

➤ 3.9 – Gestos e Comandos Verbais

A padronização internacional de posturas, gestos e comandos verbais facilita a comunicação com atletas, funcionários da Mesa da Controle de Pontuação, equipe médica e o público em geral, para que todos possam acompanhar e entender cada ação que acontece durante uma luta. Veja abaixo a representação dos gestos e respectivo contexto em que são utilizados pelos árbitros.



Ação: Autorizar e chamar os atletas para entrarem na área de combate.

Descrição do Gesto: Estendendo os dois braços e flexionando-os em um ângulo de 90°, em direção ao corpo



Ação: Autorizar os atletas a iniciarem a luta.

Comando Verbal: COMBATE!

Descrição do Gesto: Braço estendido para frente, seguido de movimento vertical em direção ao solo.



Ação: Interrupção da luta (pausa ou fim do tempo).

Comando Verbal: PAROU!

Descrição do Gesto: Braços abertos e levantados até a altura do ombro



Ação: Indicar que o atleta deve retornar a determinada posição no solo, após a interrupção da luta.

Descrição do Gesto: Indicar o atleta com o braço estendido na altura do ombro, seguido do braço apontando para o chão cruzando o corpo.



Ação: Indicar que o atleta deve se levantar.

Descrição do Gesto: Indicar com o braço estendido para baixo o atleta que deve se levantar, seguido de flexão do mesmo braço, levantando-o até a altura do ombro.



Ação: Indicar que o atleta deve evitar sair dos limites da área de luta quando estiver em movimento e que, ao invés disso, deve se mover em torno da área e dentro de seus limites.

Descrição do Gesto: Indicar o atleta com o braço estendido em direção à linha da cintura, depois levantar a mão na altura do ombro e com o dedo indicador estendido, fazer um movimento circular.



Ação: Desclassificar o(s) Atleta(s).

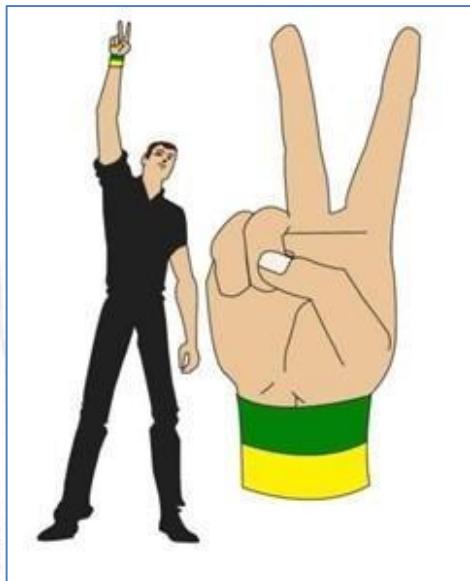
Descrição do Gesto: Braços acima da cabeça com punhos cruzados e mãos fechadas, seguido de indicação do atleta a ser desclassificado, através do braço correspondente estendido em direção à faixa do atleta.



Ação: Marcação de punição/falta.

Comando Verbal: FALTA! ou LUTE!

Descrição do Gesto: Braço correspondente ao atleta a ser punido elevado à altura do ombro com punho fechado.



Ação: Marcação de 2 (dois) pontos: Queda, Raspagem ou Joelho no Abdômen.

Descrição do Gesto: Levantar o braço correspondente ao atleta que receberá os pontos, com os dedos indicador e médio mostrando "Dois"



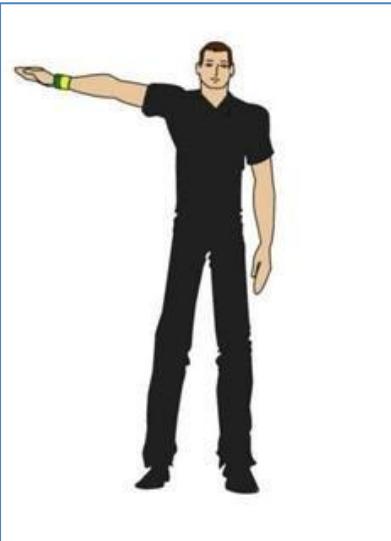
Ação: Marcação de 3 (três) pontos: Passagem de Guarda.

Descrição do Gesto: Levantar o braço correspondente ao atleta que receberá os pontos, com os dedos indicador, médio e anelar mostrando "Três"



Ação: Marcação de 4 (quatro) pontos: Pegada de Costas ou Montada (no tronco ou nas costas).

Descrição do Gesto: Levantar o braço correspondente ao atleta que receberá os pontos, com os dedos indicador, médio, anular e mindinho mostrando "Quatro"



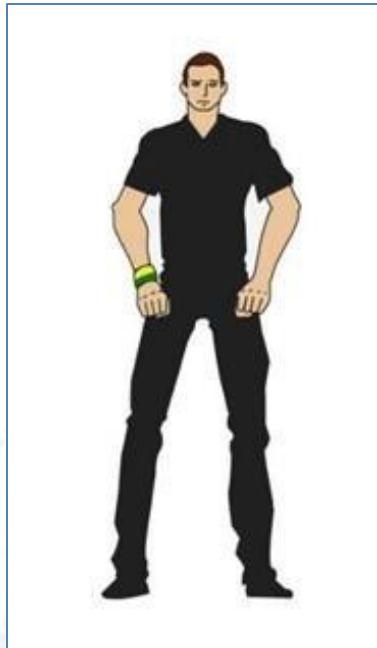
Ação: Marcação de Vantagem.

Descrição do Gesto: Braço correspondente ao atleta que receberá a vantagem levantado até a altura do ombro, com a mão aberta e a palma voltada para baixo



Ação: Remover pontuação.

Descrição do Gesto: Levantar o braço correspondente ao atleta cujos pontos serão removidos, com a palma da mão aberta e balançando lateralmente na altura da cabeça



Ação: Solicitar ao atleta que arrume o kimono e faixa.

Descrição do Gesto: Após indicar o atleta com o braço estendido em direção à linha da cintura, fazer um movimento como se estivesse amarrando uma faixa imaginária.



Ação: Confirmar o vencedor da luta.

Descrição do Gesto: De frente para a Mesa de Controle de Pontuação, levantar o braço mais próximo do atleta que venceu a luta, mantendo os braços do outro atleta abaixados

➤ 3.10 – Cursos e Formação de Árbitros

- Somente representantes oficiais da CBJJI podem promover cursos com o nome da Confederação. Válido para todos os representantes nacionais e internacionais;
- As Federações Estaduais, Associações ou outras entidades filiadas à CBJJI podem promover cursos em nome de sua organização, desde que o responsável por ensinar no evento ou o Diretor de Arbitragem da entidade possua cadastro e Curso de Arbitragem (ministrado pela CBJJI) atualizados;
- Novos cursos, datas e locais serão sempre divulgados pela Confederação nos canais oficiais de comunicação;
- Candidatos que pretendem fazer cursos para admissão de Árbitros ministrados pela CBJJI devem possuir graduação mínima de Faixa Marrom;
- Ao passar no exame, o candidato estará autorizado a exercer o trabalho de arbitragem quando solicitado, em eventos organizados pela Confederação;
- Os cursos serão válidos dentro de entidades afiliadas durante o ano atual de conclusão;

➤ **Seção 4 – Resultados das Lutas**

As lutas serão decididas de uma das seguintes maneiras listadas abaixo:

➤ **4.1 – Desistência da Luta**

Um atleta que impõe maior domínio técnico pode avançar para posições que potencialmente levam a finalizações. Nesses casos, outro atleta poderá desistir da luta:

- Batendo com as mãos em qualquer parte do corpo do oponente, no chão, ou em si mesmo, de forma manifesta e visível, 2 (duas) ou mais vezes;
- Batendo no chão 2 (duas) ou mais vezes com os pés, enquanto os braços estiverem presos;
- Anunciando verbalmente sua desistência, pedindo ao árbitro para interromper a luta;
- Gritando ou fazendo um som que expresse dor, numa situação em que há uma tentativa de finalização bem ajustada.

➤ **4.2 – Interrupções**

- Quando um atleta disser que sente cãibras, ele/ela perderá a luta;
- Quando o árbitro percebe que uma tentativa de finalização bem ajustada expõe o atleta ao risco de sérios danos físicos;
- Quando a equipe médica afirmar que o atleta não tem condições de continuar a luta;
- Quando um sangramento não puder ser interrompido após (até) duas sessões de atendimento médico a que cada atleta tem direito (as sessões devem ser solicitadas de acordo com a avaliação do árbitro, a fim de preservar a integridade física). Se o árbitro considerar que o atleta não tem condições físicas ou mentais para continuar, a luta deve ser interrompida e o atleta que não puder continuar, perderá;
- Quando um dos atletas vomita ou perde o controle de suas necessidades fisiológicas, apresenta micção ou defecação involuntária;

- Quando o atleta sair deliberadamente da área de luta, para beber água ou qualquer outra ação não autorizada pelo árbitro, a luta será encerrada. Exceto após o término da luta ou sob autorização do árbitro, os atletas não devem deixar a área de luta dentro do tempo limite. O atleta que sair da área de combate inadvertidamente receberá uma falta e o adversário receberá uma vantagem;

Nota: Os membros da Equipe Médica NÃO estão autorizados a aplicar pomadas ou sprays analgésicos na interrupção da luta ou durante as lutas subsequentes.

➤ 4.3 – Desclassificação

Quando um ou dois atletas cometem faltas desclassificatórias, conforme estabelecido pelas regras. **Para mais informações, veja “CONJUNTO DE REGRAS: MOVIMENTOS PERMITIDOS, MOVIMENTOS PROIBIDOS E SISTEMA DE PONTOS”.**

➤ 4.4 – Perda dos Sentidos

- O atleta que perder a consciência durante a luta devido a uma finalização legal executada pelo oponente, ou devido a acidentes que não sejam causados ilegalmente pelo oponente, perderá a luta.

Nota: O atleta que perder a consciência devido a qualquer trauma, não poderá voltar a lutar na mesma competição e será encaminhado para atendimento médico.

➤ 4.5 – Pontuação

Se nenhuma das interrupções mencionadas anteriormente acontecer durante a luta, e se ao final do tempo normal de luta não houver finalizações ou ambos os atletas por algum motivo se machucarem e a luta precisar ser encerrada, o atleta que tiver mais pontos será o vencedor;

- O árbitro atribuirá pontos a cada atleta de acordo com as posições, conforme descrito:
 - 4 (quatro) pontos: montar (no abdômen ou nas costas) / pegar as costas (com ganchos);
 - 3 (três) pontos: passar a guarda;
 - 2 (dois) pontos: executar uma queda / raspar / colocar o joelho no abdômen
- **Vantagens:** Em caso de empate no número de pontos, o atleta com mais vantagens será declarado vencedor;
- **Faltas:** Quando houver empate no número de pontos e vantagens, o atleta com o menor número de faltas será o vencedor.

➤ 4.6 – Decisão do Árbitro

- Se ao final da luta os atletas tiverem o mesmo número de pontos, vantagens e faltas, cabe ao árbitro ou árbitros (quando a luta tiver três árbitros), declarar(em) o vencedor.
- Para determinar o vencedor, o árbitro deve observar qual atleta foi o mais ofensivo durante a luta e chegou mais perto de alcançar posições de pontuação ou finalizações.

➤ 4.7 – Sorteio para decidir o Vencedor

Se os dois atletas sofrerem um acidente e se lesionarem em uma semifinal ou final, com a luta empatada no momento do acidente e ambos não puderem continuar a luta, a vitória será decidida por sorteio.

Nota: O sorteio pode ser feito com papel ou moeda e deve acontecer na frente dos representantes das equipes

➤ 4.8 – Ausência (W.O)

O atleta perderá a luta quando não comparecer para checagem de peso, kimono e documento no horário agendado para sua categoria.,.

➤ 4.9 – Decisão Médica

Um atleta que for avaliado pela equipe médica do evento como impossibilitado de continuar a competição, perderá a luta.

Nota: Os atletas têm direito a 2 (dois) tempos de até 5 (cinco) minutos, ou 1 (um) tempo de até 10 (dez) minutos de Atendimento Médico por luta.

➤ **Seção 5 – Roupas de Combate, Higiene, Itens Proibidos e Itens Pessoais**

➤ **5.1 – Kimonos e Faixas – Requisitos, Restrições e Instruções Gerais**

- O gi deve ser confeccionado em tecido resistente em 70% (mínimo) de algodão e 30% de material similar, em bom estado. O uso de kimono trançado é obrigatório para as categorias Juvenil, Adulto, Master e Sênior;

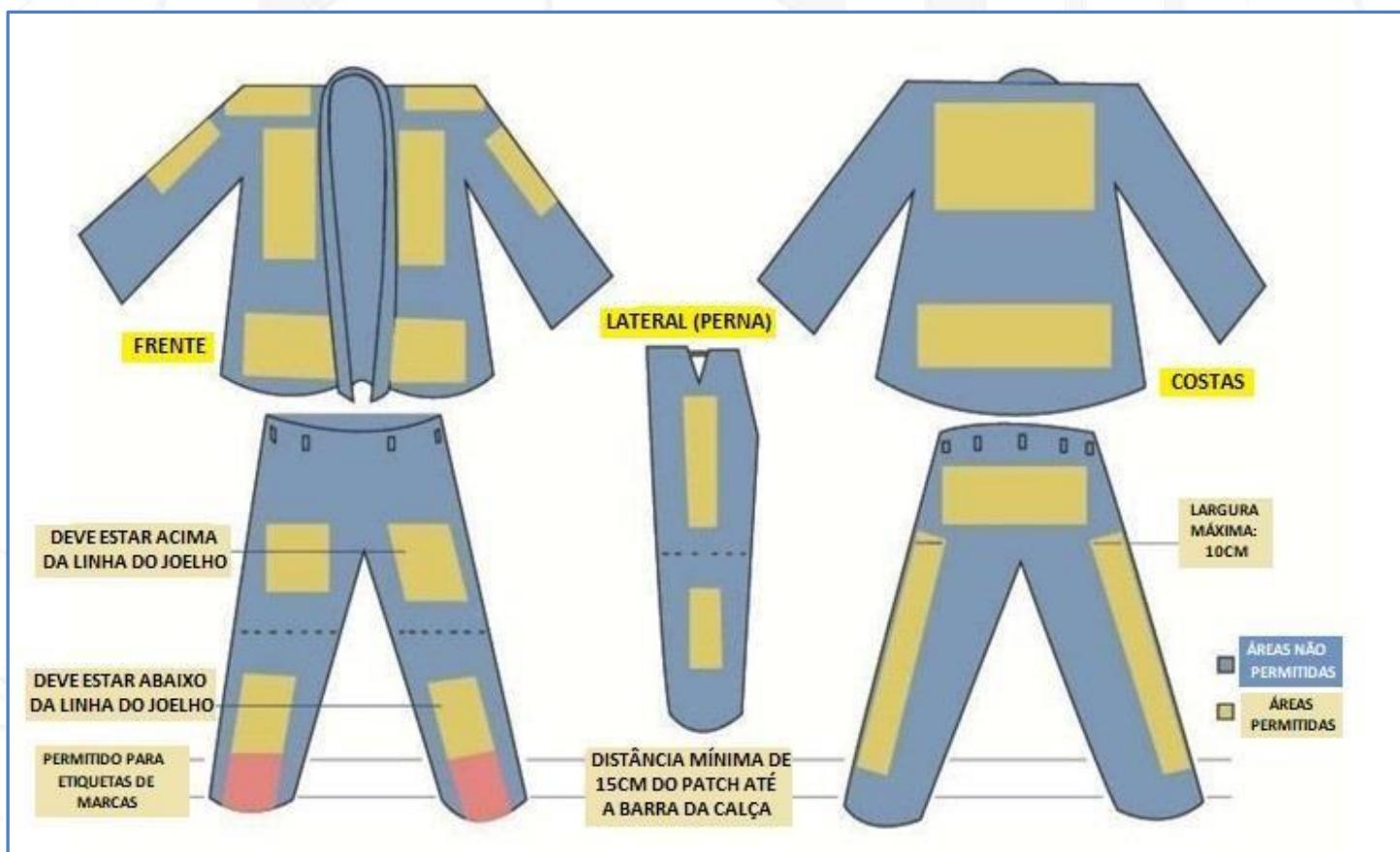
Nota: Não é permitido o uso de material RIP STOP. Se o kimono não estiver com etiqueta, será avaliado por um funcionário encarregado de verificar as medidas e estado do mesmo, ou por um Diretor de Arbitragem, ficando a aprovação do kimono a critério do colaborador que realizará a checagem;

- O kimono deve ser preto, azul, branco ou rosa (somente para mulheres), e não pode ser usado em cores misturadas (casaco azul e calça preta, por exemplo);
- O casaco deve ser longo o suficiente, atingindo as coxas. As mangas devem atingir a linha dos punhos quando os braços são estendidos para frente, em um ângulo de 90º com o corpo. A manga deve ter folga entre a mesma e o braço do atleta, ao longo de todo o comprimento do braço, de acordo com a medida oficial da CBJJI;
- As faixas devem ser resistentes, com 4 a 6 centímetros de largura e em bom estado. Deverão ser usadas sobre o casaco, na altura da cintura e amarradas com nó duplo, apertado o suficiente para evitar que o casaco se solte. A cor da faixa deve ser correspondente à graduação do atleta e seu formato deve seguir as normas indicadas no "SISTEMA DE GRADUAÇÃO", na Seção 3, item 3.3;
- Os atletas NÃO poderão iniciar a luta com kimono rasgado, remendado, molhado ou sujo;
- É proibido usar kimono tingidos ou coloridos em qualquer parte, a menos que seja parte de um logotipo de equipe ou patrocinador;
- Se o atleta for solicitado a trocar o kimono, o tempo limite para essa troca ficará a critério do funcionário que controla a verificação do kimono (de acordo com a programação do evento, se o atleta estiver fora da área de luta) ou do árbitro (caso algum dano ou irregularidade seja observado(a) antes da luta ou durante a mesma);
- Para quaisquer outros casos específicos, os atletas devem entrar em contato previamente com a organização para avaliação do departamento técnico.

➤ 5.2 – Patches – Requisitos, Restrições e Instruções Gerais

- Os patches devem ser feitos de tecido de algodão ou materiais que não impeçam o adversário de estabelecer uma boa pegada;
- Patches devem estar devidamente anexados ao kimono. Se não estiverem devidamente fixados ou se estiverem colocados em áreas não permitidas, serão removidos pelo funcionário durante a verificação do kimono ou por um membro do Conselho de Arbitragem;
- O atleta que se recusar a remover um patch que não esteja em conformidade com os padrões não poderá lutar;

A colocação dos patches deve seguir as normas conforme desenho abaixo::



Permissões e Restrições para Colocação de Patches

➤ 5.3 – Vestimentas por baixo do Kimono – Requisitos, Restrições e Instruções Gerais

- Rash Guard (Camiseta de Lycra) de manga curta: obrigatório para as categorias femininas, opcional para as categorias masculinas (poderá ou não ser usada por baixo do casaco). Deverá ser elástica e rente ao corpo (adequada para luta);
- Calças elásticas ou térmicas não são permitidas por baixo do kimono;
- Shorts: poderão ser usados por baixo do kimono, desde que não ultrapassem a linha do joelho;
- Todos os atletas devem usar roupas íntimas durante todo o tempo em que estiverem dentro da área de competição, a fim de evitar a exposição de partes íntimas do corpo, caso o kimono se rasgue durante a luta;

➤ 5.4 – No-Gi (Sem Kimono) – Requisitos, Restrições e Instruções Gerais

Nas categorias sem kimono, será necessário vestuário específico, como: camisas de manga curta ou longa em tecido elástico (rash guard), shorts ou calças em tecido elástico/sintético.

• Shorts

- Podem ser de qualquer cor;
- Não pode conter bolsos, zíperes, objetos metálicos ou qualquer material que possa prejudicar ou machucar o adversário, bem como o próprio atleta;
- Deve ter velcro ou amarrações internas, para ficar bem preso na cintura e evitar a exposição de partes do corpo durante as lutas, caso em algum momento o tecido seja agarrado e puxado para baixo;
- Podem ser curtos como alguns do MMA, desde que alcancem e cubram pelo menos até metade das coxas;

- **Camiseta de Lycra (“Rash Guard”)**

- Deve ter gola em formato redondo (golas em V não são permitidas);
- Pode ter manga curta ou longa, mas não pode ser sem manga;
- Poderá, mas não necessariamente deverá conter cores referentes à graduação do atleta;

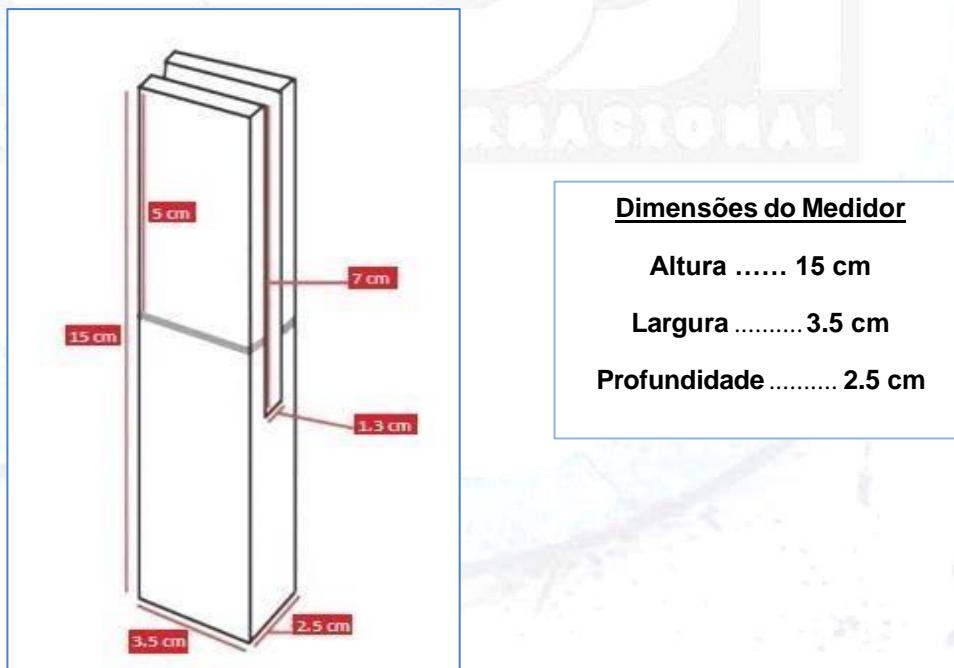
- Calças de Lycra podem passar do joelho, mas não do tornozelo e não podem ficar folgadas;
- Os atletas podem se apresentar para competir em shorts, calças spandex ou ambos;
- Não é permitido competir com shorts ou calças que contenham quaisquer partes rasgadas;
- Patches podem ser fixados com segurança em qualquer lugar do short ou rash guard. Quaisquer patches mal colocados ou com qualquer parte descosturada/rasgada deverão ser removidos.

➤ **5.5 – Requisitos de Higiene**

- Os atletas não devem apresentar odores fortes que possam incomodar o adversário (cigarros, álcool, pomadas e sprays analgésicos, mau hálito ou outros odores corporais perceptíveis);
- Os atletas deverão ter todas as unhas devidamente aparadas (mãos e pés);
- Atletas com cabelo comprido devem mantê-lo devidamente amarrado;
- O cabelo não pode conter quaisquer tinturas que possam manchar o kimono do oponente;
- Assim como para a higiene corporal, todas as vestimentas deverão estar limpas e não devem apresentar manchas ou quaisquer odores fortes

➤ 5.6 – Kimono e Higiene – Procedimentos de Checagem

- Os membros da equipe de verificação de kimono e peso observarão a conformidade de todos os atletas com os padrões de higiene e vestuário; Após a aprovação, os Coordenadores de Área de Luta irão direcionar os atletas que se enfrentarão para a área correspondente;
- Uma ferramenta de medição será usada para verificar os seguintes aspectos no kimono dos atletas::
 - Largura da Lapela: 5 cm
 - Espessura da Lapela: 1.3 cm
 - Largura da manga ao longo de seu comprimento: 7 cm
- A pesagem oficial ocorrerá apenas uma vez, em horários programados, e os atletas não podem deixar a área de checagem sem verificar o peso. Após o horário estabelecido conforme cronograma do evento, os atletas não poderão retornar à balança;
- Após pesagem e verificação de kimono, se o atleta mudar a vestimenta, será desclassificado. Caso o kimono se rasgue durante uma luta, o atleta deve trocá-lo mediante autorização do árbitro ou Diretor de Arbitragem, dentro do prazo por eles determinado.



Modelo do Medidor utilizado nos procedimentos de checagem de Kimono

➤ 5.7 – Itens Proibidos na Área de Luta

- Quaisquer objetos compostos de metais (ferro, aço, cobre, ouro, prata, etc.) ou plásticos que possam atrapalhar e/ou prejudicar o oponente e o próprio atleta;
- Joelheiras de materiais duros ou com armação metálica;
- Pulseiras de qualquer tipo;
- Correntes, colares e gargantilhas;
- Protetores genitais;
- Aneis;
- Piercings;
- Brincos;
- Grampos prendedores de cabelo;
- Meias ou qualquer tipo de calçado;
- Outros itens semelhantes (sujeitos a avaliação por membros da equipe/árbitros).

➤ 5.8 – Itens Pessoais (Proibidos) na Área de Luta

Os atletas não estão autorizados a entrar na área de luta com quaisquer itens pessoais, como:

- Telefone celular;
- Fones de ouvido;
- Documentos;
- Óculos;
- Chaves;
- Carteiras;
- Qualquer tipo de bebida;
- Qualquer tipo de comida;
- Outros itens semelhantes (sujeitos a avaliação por membros da equipe/árbitros).

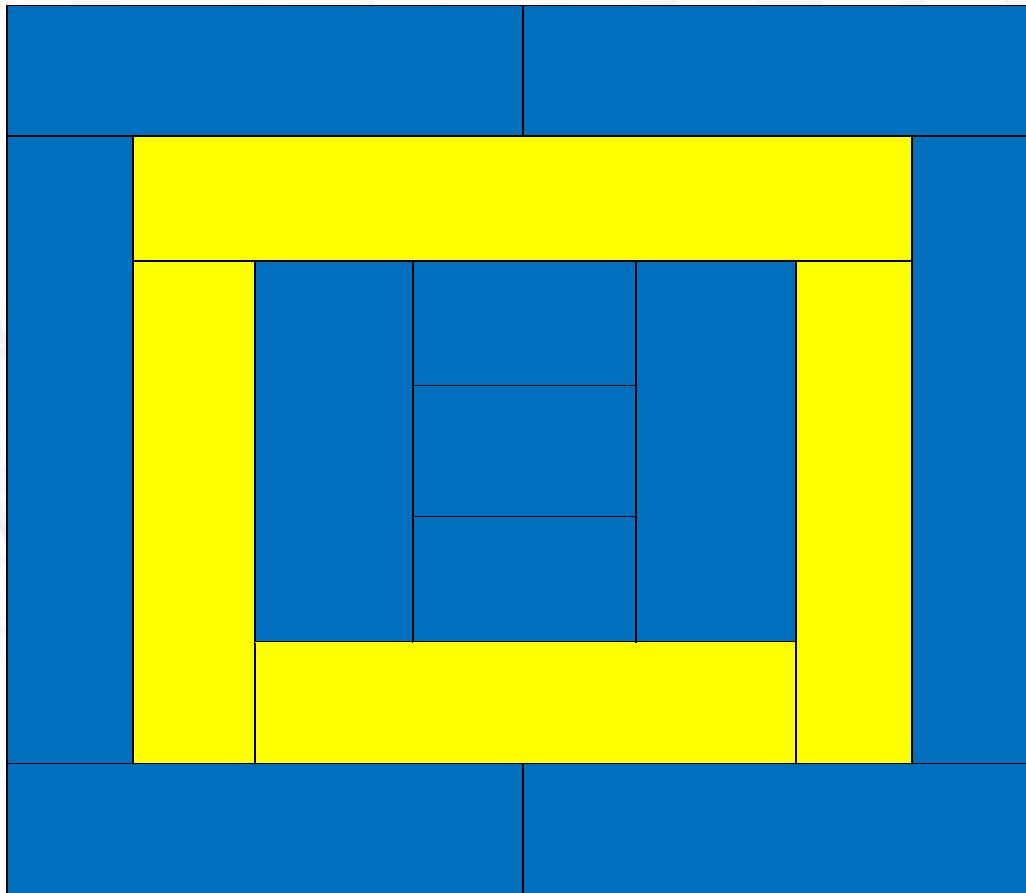
Nota: Os atletas são totalmente responsáveis por observar as restrições apresentadas em 5.7 e 5.8. Eventuais descumprimentos poderão ser punidos, a critério da CBJJI.

➤ Seção 6 – Área de Competição

➤ 6.1 – Área de Luta

Os layouts terão desde um mínimo de 36 metros quadrados (6m x 6m) até 100 metros quadrados (10m x 10m), divididos da seguinte forma:

- Área interna (limites de combate);
- Área de segurança: uma fileira de tatames ao redor da área interna, que cria um espaço de 1 metro além dos limites de combate;
- As áreas internas e de segurança terão cores diferentes umas das outras (veja o exemplo);
- O tamanho das áreas poderá mudar de acordo com o planejamento da organização, dependendo do tipo de evento, tamanho das categorias em disputa ou necessidade de aplicação dos padrões olímpicos (ver Seção 7).



Área de Luta – Exemplo de Layout

➤ 6.2 – Mesa de Controle de Pontuação

Estarão presentes em cada área de luta. Em cada uma delas haverá:

- Uma mesa com dois placares manuais (um para cada atleta) ou um placar (manual ou eletrônico) para ambos os atletas;
- Um temporizador (manual ou eletrônico);
- Um temporizador reserva;
- Membro(s) da equipe da CBJJI.

Nota: É proibido falar com membros da equipe na Mesa de Controle de Pontuação. Válido para todos que não sejam atletas em competição (dentro da área de luta) ou que não fazem parte da organização do evento.

- Os pontos serão atualizados à medida que o árbitro mostrar os respectivos sinais ao membro da equipe responsável pelo controle da pontuação;
- O tempo será atualizado a cada minuto (placar manual) ou em tempo real (placar eletrônico);
- O placar será apresentado como mostrado (ou de forma semelhante):

TEMPO (minutos)	4	3	2	1	-1
----------------------------	----------	----------	----------	----------	-----------

Nota: O placar estará sempre visível para árbitros, atletas, funcionários e público.

➤ 6.3 – Mesa Central

- Mesa localizada em frente às áreas de luta, onde ficarão apenas os membros do Conselho de Arbitragem, diretores do evento e demais autoridades da organização;
- Paralela à mesa central, terá assentos disponíveis apenas para membros da CBJJI e eventuais convidados;
- Os organizadores da CBJJI poderão modificar a localização dessas mesas conforme necessário, de acordo com a arquitetura e estrutura do local do evento;

Nota: Os membros da CBJJI não estão autorizados a instruir quaisquer lutadores enquanto estiverem trabalhando dentro da área de competição. Tal infração é passível de punição, a ser decidida pela Direção da entidade.

➤ **Seção 7 – O Modelo Olímpico**

Considerando a intenção de promover os atletas e o esporte internacionalmente, e possivelmente tornar-se uma modalidade olímpica, a CBJJI pode considerar mudanças e ajustes nas dimensões das áreas de luta, categorias, regras e tempo de luta para eventos selecionados, a fim de tornar as lutas dinâmicas e interessantes para o público, especialmente para eventos de Nível Profissional, em que haja interesse da televisão e outros meios de comunicação e canais de transmissão online.

Em eventos específicos, a CBJJI solicitará o uso de kimonos em cores diferentes (um na cor branca e um diferente do branco), seguindo as mesmas permissões conforme anteriormente apresentado na Seção 5, item 5.1:

- Masculino: Branco / Azul / Preto;
- Feminino: Branco / Azul / Preto / Rosa.

➤ **Seção 8 – Anti-Doping**

Os competidores estão expressamente proibidos de usar qualquer substância química que altere suas condições físicas e mentais antes e durante o evento.

- Se o evento selecionar determinados atletas por meio de sorteio ou por outro critério, eles deverão passar por um teste Antidoping conforme solicitação da CBJJI;
- Se o resultado for positivo, o atleta será desclassificado e deverá devolver quaisquer prêmios que tenha recebido. Para esses casos, a organização do evento e a CBJJI decidirão se o resultado será rejeitado ou não. Se o resultado for mantido, podem ser necessários rearranjos de colocação, de acordo com o tipo de evento;
- Cabe à CBJJI determinar uma punição ao atleta que for testado positivo para qualquer substância química proibida, conforme especificações internacionais.

CONJUNTO DE REGRAS: MOVIMENTOS PERMITIDOS, MOVIMENTOS PROIBIDOS E SISTEMA DE PONTOS

➤ Seção 1 – Dinâmica da Luta: Ataques, Defesas e Situações de Pontuação

- Os pontos serão confirmados pelo árbitro após estabilização das posições por 3 (três) segundos;
- Projeção/Arremesso em pé, em que ocorre uma "queda perfeita" (um atleta executa uma queda e o outro cai com as costas planas no tatame) - valerá 2 pontos imediatamente, sem necessidade de estabilização de 3 segundos;
- Quando a saída da área de luta ocorrer por defesa natural de uma tentativa de finalização bem ajustada (com a finalização encaixada e mantida), o atleta que aplicou o ataque receberá 2 (dois) pontos. (Não haverá pontuação quando o atleta que aplicou o ataque forçar a saída da área de combate);
- O Jiu Jitsu é caracterizado por movimentos progressivos em busca de finalizações. Portanto, o atleta que já marcou pontos em determinada posição não pode deliberadamente (voluntariamente) abandoná-la e repeti-la com o objetivo de pontuar novamente;
- Quando o atleta atinge uma posição de pontuação e está sendo atacado com uma tentativa de finalização por seu oponente, ele/ela apenas receberá os pontos após escapar do ataque e estabilizar a posição por 3 (três) segundos. O(a) atleta que estava tentando a finalização receberá 1 (uma) vantagem.;
- Quando o atleta se defende de uma raspagem e joga o adversário no chão de costas ou de lado, não receberá pontos pelo arremesso;
- Serão contabilizados 2 (dois) pontos (quando concluída) ou 1 (uma) vantagem (tentativa) quando um atleta se movimentar para derrubar o adversário enquanto ele puxa para a guarda;

- Quando um atleta agarra a calça do adversário e ele puxa para a guarda, o atleta que fez a pegada receberá 2 (dois) pontos pela queda se o adversário que puxou a guarda cair com as costas no chão. Se o adversário cair sentado, os pontos só serão contabilizados após 3 (três) segundos de estabilização. Caso o adversário pule para a guarda fechada e fique suspenso, o atleta que estiver em pé deverá colocá-lo no chão em até 3 (três) segundos para receber os pontos da queda (exceto atletas de até 13 anos, que são proibidos de pular para puxar guarda e de suspender os adversários do chão);
- Os atletas podem receber pontos cumulativos ao progredir por várias posições de pontuação, caso a estabilização de 3 (três) segundos da última posição também represente a estabilização da sequência alcançada. Neste caso, o árbitro contará apenas 3 (três) segundos ao final da sequência para confirmar os pontos. (Exemplo: Passagem de Guarda seguida de Montada valerá 7 (sete) pontos, após a Montada ser estabilizada por 3 segundos);
- Ao passar da Montada (no abdômen) para a Montada nas Costas ou vice-versa, serão dados 4 (quatro) pontos para a primeira montada e 4 (quatro) pontos para a segunda, pois são posições diferentes. Para a Montada nas Costas, se o atleta colocar os dois ganchos com os pés, será considerado uma Pegada pelas Costas, somando mais 4 (quatro) pontos após estabilização de 3 (três) segundos entre as posições;
- Se um atleta estiver passando a guarda e tentar uma chave de pé, não completá-la e o adversário subir, aquele que subiu receberá 2 (dois) pontos após soltar o pé do ataque e estabilizar a posição por 3 (três) segundos no topo. O atleta que atacou a chave de pé receberá 1 (uma) vantagem se a tentativa representar perigo real de finalização. Caso contrário, somente o atleta que subiu e ficou por cima receberá 2 (dois) pontos;
- Quando ambos os atletas puxam para a guarda ("Double Pull" / "Puxada Dupla"), posicionando-se no solo ao mesmo tempo, o primeiro a subir, permanecendo por cima por 3 (três) segundos receberá 2 (dois) pontos.

➤ **Seção 2 – Posições de Pontuação: 2 (Dois) Pontos**

➤ **2.1 – Quedas**

Definição: Posição em que um atleta joga o oponente no chão de costas ou de lado. Ambos os atletas devem estar com um ou ambos os pés no chão para que o movimento seja considerado uma queda;

- Se um atleta arremessar o adversário e o fizer cair sentado, o atleta que realizou o arremesso deve estabilizar a posição no solo por 3 (três) segundos para receber 2 (dois) pontos;
- Se um atleta arremessar o adversário e o fizer cair em posição de 4 apoios ("tartaruga") ou com o abdômen no chão, o atleta que fez o arremesso deve estabilizar por 3 (três) segundos enquanto o adversário estiver com um ou ambos os joelhos no chão, controlando a posição de lado ou pelas costas, para receber 2 (dois) pontos. Caso o arremesso se estabilize na posição norte-sul, será apenas uma vantagem;
- O atleta que iniciar um arremesso dentro da área de luta e cair na área de segurança somente receberá 2 (dois) pontos se no momento do arremesso ambos os pés estiverem dentro da área de luta. Se os atletas cairem na área de segurança em posição estabilizada, a luta recomeçará na mesma posição a partir do momento da interrupção, de volta ao centro da área;
- O atleta que tentar derrubar o adversário usando um Double Leg ("baiana") ou Single Leg, for contra-atacado (com outra queda) e cair no chão não receberá pontos pela tentativa. Somente o atleta que contra-atacou receberá os 2 (dois) pontos após estabilizar a posição por 3 (três) segundos;
- O atleta que derrubar o adversário usando qualquer técnica e cair na guarda aberta, meia ou fechada, não estabilizar a posição por 3 segundos e for imediatamente raspado pelo adversário, não receberá 2 (dois) pontos pela queda. Apenas o adversário que executou a raspagem receberá 2 (dois pontos), após estabilizar a posição;
- O atleta que estiver sendo puxado para a guarda pelo adversário e fizer um movimento tentando uma queda enquanto é puxado ou após ser puxado, não receberá pontos pela tentativa;

➤ 2.2 – Raspagens

Definição: Posições em que um atleta fica por baixo com o adversário dentro de sua guarda ou meia-guarda, inverte a posição virando o adversário para baixo e passando a ficar por cima, e estabiliza por 3 (três) segundos.

- O atleta que está por baixo com o adversário dentro da guarda ou meia-guarda poderá inverter a posição com ou sem o uso de pegadas;
- Caso o atleta que estiver por baixo com o adversário dentro da guarda ou meia-guarda consiga inverter a posição e o adversário vire para a posição de 4 apoios ("tartaruga"), o atleta que iniciou a raspagem apenas receberá os pontos se conseguir controlar as costas do adversário (de lado ou pelas costas, sem necessidade de colocar os ganchos) e mantê-lo com um ou dois joelhos no chão por 3 (três) segundos;
- Caso um atleta inicie uma Raspagem, o adversário se vire para a posição de 4 apoios ("tartaruga"), e o atleta que iniciou o movimento avance para a Pegada pelas Costas (colocando os ganchos com os pés), será uma situação de pontuação cumulativa: 2 (dois) pontos para a Raspagem e 4 (quatro) pontos para a Pegada pelas Costas, após 3 (três) segundos de estabilização da última posição;
- Caso um atleta inicie uma raspagem e se levante, avançando para uma Pegada pelas Costas (colocando os ganchos com os pés) e o oponente que sofreu a tentativa de raspagem permaneça em pé, serão dados apenas 4 (quatro) pontos da Pegada pelas Costas, após estabilização da posição por 3 (três) segundos;

➤ 2.3 – Joelho no Abdômen

Definição: Posição em que um atleta fica por cima e tem controle transversal do adversário por baixo, colocando o joelho no abdômen, peito ou costelas, enquanto mantém a outra perna semi-flexionada com a sola do pé no chão e o corpo de frente para a cabeça do adversário, estabilizando com o auxílio das mãos segurando o braço, gola, calça ou faixa por 3 (três) segundos.

- Não há pontuação ou vantagem quando o atleta por cima coloca o joelho no abdômen, peito ou costelas e mantém o outro joelho no chão, ou quando o atleta mantém o corpo virado com a cabeça voltada para as pernas do adversário.

➤ **Seção 3 – Posições de Pontuação: 3 (Três) Pontos**

➤ **3.1 – Passagem de Guarda**

Definição: Quando o atleta por cima passa (da guarda ou meia-guarda) para o lado do adversário, ficando em posição transversal ou longitudinal ao tronco, mantendo o adversário dominado de lado ou de costas no chão, segurando o braço, cabeça, tronco ou quadril e estabilizando esta posição de controle por 3 (três) segundos.

Nota 1 – Definição de Guarda: posição em que o atleta por baixo usa uma ou ambas as pernas, na posição sentada ou com o corpo no chão, para evitar que o oponente alcance o controle transversal ou longitudinal do corpo;

Nota 2 – Definição de Meia-Guarda : posição em que o atleta por baixo fica de costas ou de lado e aprisiona apenas uma das pernas do adversário por cima, impedindo-o de alcançar o controle transversal ou longitudinal do corpo por 3 (três) segundos, configurando 1 (uma) vantagem;

Nota 3: A posição das pernas do atleta por cima diferencia a meia-guarda da meia-guarda invertida, conforme exemplos a seguir:

- Na meia guarda, quando o atleta está com a perna direita aprisionada, a perna esquerda deve ficar ao lado da perna direita do adversário;
- A meia-guarda invertida acontecerá quando o atleta estiver com a perna direita presa, e a perna esquerda estiver junto à perna esquerda do adversário.

Nota: Não há pontuação para a posição de meia-guarda invertida.

➤ **Seção 4 – Posições de Pontuação: 4 (Quatro) Pontos**

➤ **4.1 – Montada (no tronco ou pelas costas)**

Definição: Posição em que o atleta por cima senta no tronco ou costas do adversário e mantém os dois joelhos no chão ou um pé e um joelho no chão, com o corpo voltado para a cabeça do adversário, estabilizando por 3 (três) segundos. O atleta poderá segurar um dos braços do oponente com as pernas, mas não os dois braços, para que os pontos sejam contabilizados.

- Quando um dos braços do atleta de baixo fica preso nas pernas do atleta de cima, o de cima deve ficar com os joelhos no chão sem ultrapassar a linha dos ombros do atleta de baixo, para receber pontos para a posição;
- Caso um atleta caia sobre o adversário com uma finalização de Triângulo encaixada, não haverá pontuação;

Nota: Montada ou Montada Invertida (com a cabeça voltada para as pernas do adversário) com os dois braços presos pelas pernas vale apenas 1 (uma) vantagem.

➤ **4.2 – Pegada pelas Costas**

Definição: Posição em que um atleta coloca os calcanhares na parte interna das coxas do adversário ("ganchos"), com até um dos braços do adversário preso pela perna do mesmo lado do braço, mantendo o controle dessa posição por 3 (três) segundos.

- Não há pontuação para situações em que:
 - O atleta cruza os pés após colocá-los na parte interna das coxas do adversário;
 - Ambos os braços do adversário ficam presos pelas pernas do atleta que domina as costas;
 - Atleta que domina as costas fecha as pernas sobre o abdômen do adversário, formando o triângulo (neste caso, valerá 1 (uma) vantagem).

➤ Seção 5 – Vantagens

➤ 5.1 – Situações que caracterizam Vantagens

As vantagens serão caracterizadas nas situações em que:

- O atleta atinge uma posição de pontuação, mas não a estabiliza por pelo menos 3 (três) segundos;
- Uma tentativa de finalização oferece perigo ao oponente, mas não é completada porque ele defende;
- O atleta atinge uma posição de pontuação enquanto é atacado por uma tentativa de finalização do oponente e não consegue sair dela até o final da luta;

Nota: nestes casos, caberá ao árbitro decidir se o atleta deve receber a vantagem, avaliando se ele chegou perto de alcançar a posição

- Após o término da luta, uma situação que gerou vantagem precisa ser marcada, desde que essa marcação ocorra antes que o árbitro declare o resultado final;.

➤ 5.2 – Vantagens para tentativas de Queda

As vantagens para tentativas de Quedas serão caracterizadas nas situações em que:

- Um atleta arremessa o adversário e ele não cai de lado ou de costas e se levanta dentro de 3 (três) segundos;
- Um atleta, na tentativa de single-leg, aprisiona a perna do adversário e o leva ao chão, mas o adversário sai da área de luta enquanto defende a tentativa de queda, obrigando o árbitro a interromper a luta.

➤ 5.3 – Vantagens para tentativas de Raspagem

As vantagens para tentativas de Raspagem serão caracterizadas nas situações em que:

- O atleta que faz Guarda desequilibra o adversário e, no momento de finalizar o movimento para a raspagem, sai da área de combate;
- O atleta tenta raspar da guarda fechada, derruba o adversário e abre a guarda para tentar subir, mas o adversário se defende, não permitindo que ele complete o movimento de raspagem.

➤ **5.4 – Vantagens para tentativas de Passagem de Guarda**

As vantagens para tentativas de Passagem de Guarda serão caracterizadas nas situações em que:

- O atleta tenta passar a guarda e começa a avançar, forçando o adversário a virar em posição de 4 apoios (cotovelos e joelhos no chão);
- O atleta inicia uma passagem e segura o adversário no chão, com uma perna ainda presa entre as pernas do adversário, estabilizando a posição na meia-guarda.

➤ **5.5 – Vantagens para tentativas de Montada**

As vantagens para tentativas de Montada serão caracterizadas nas situações em que:

- Atleta por cima senta no tronco ou nas costas do oponente, com os dois joelhos no chão ou um pé e um joelho no chão, enquanto os dois braços do oponente ficam presos pelas pernas, abaixo da linha do ombro;
- O atleta senta no tronco ou costas do adversário, com os dois joelhos no chão ou um pé e um joelho no chão, mas a posição não é estabilizada por pelo menos 3 (três) segundos.

➤ **5.6 – Vantagens para tentativas de Pegada pelas Costas**

As vantagens para tentativas de Pegada pelas Costas serão caracterizadas nas situações em que:

- O atleta coloca os calcanhares na parte interna das coxas do oponente e mantém os dois braços do oponente presos usando as pernas;
- O atleta cruza os pés após colocá-los na parte interna das coxas do adversário ou fecha um triângulo ao redor do abdômen;
- O atleta coloca apenas um calcanhar na parte interna das coxas do adversário.

➤ **5.7 – Situações em que não haverão Vantagens**

- Quando o atleta que está montado ou em posição de imobilização retornar deliberadamente à meia-guarda, pois a luta não pode regredir;
- Quando o atleta sofre uma queda e realiza um rolamento, finalizando o movimento por cima;
- Quando o atleta inicia uma raspagem, mas não a completa para se manter em posição defensiva.

➤ **Seção 6 – Faltas**

As faltas são infrações técnicas ou disciplinares que os atletas podem vir a cometer antes, durante ou após as lutas. Elas são divididas em três categorias, conforme descrito nos itens 6.1, 6.2 e 6.3 abaixo:

➤ **6.1 – Faltas Técnicas Imediatamente Desclassificatórias**

- Utilizar kimono com odores fortes e explícitos, ou caso o kimono venha a se danificar durante a luta e não seja trocado por um novo dentro do prazo determinado pelo árbitro, a fim de evitar uma interrupção excessiva da luta;
- Quando um atleta está sob ataque com uma tentativa de finalização bem ajustada do adversário, e para evitar a desistência da luta ("bater"), sai deliberadamente da área de luta;
- Quando um membro da equipe ou Árbitro perceber que o atleta não está usando vestimentas por baixo da calça;
- Nas disputas Sem Kimono (No-Gi), usar qualquer produto em qualquer parte do corpo para deixar a pele escorregadia (hidratantes, óleos, géis, dentre outros);
- Utilizar quaisquer produtos que aumentem a aderência em qualquer parte do corpo;
- Utilizar quaisquer produtos que tornem o kimono escorregadio;
- Defender uma Pegada pelas Costas enquanto o oponente não estiver com os dois pés no chão (ganchos já colocados) jogando o corpo para trás no chão;
- Ao defender uma Pegada pelas Costas no chão, se o atleta que tem o controle das costas cruza os pés (ao colocar os ganchos dentro das coxas) e o que está defendendo tenta aplicar uma chave de pé com a perna/calcanhar em apenas um pé (do mesmo lado da própria perna utilizada para a tentativa de defesa). Este movimento é considerado uma torção do joelho, o que é proibido.

Exemplo: o atleta no controle das costas cruza o pé direito sobre o esquerdo, e o atleta que está defendendo aplica uma chave de pé colocando a perna/calcanhar direito em cima do pé direito do oponente. Em contrapartida, se o atleta aplicar uma chave de pé colocando a perna esquerda em cima do pé direito, será permitido, pois caracteriza uma chave de pé reta

- Cruzar a linha da virilha com as pernas ao fazer guarda ou tentar atacar os pés ou joelhos, caracterizando uma torção do joelho;
- Quando na guarda De La Riva, o atleta faz uma pegada ao redor do pé do oponente com o braço, gira o corpo para dentro dele mantendo essa pegada e força o joelho do oponente para dentro, caracterizando uma torção do joelho;
- Aplicar qualquer um dos movimentos/ataques mostrados na tabela "Movimentos e Finalizações Proibidas", de acordo com as respectivas graduações e faixas etárias:

MOVIMENTAÇÕES E FINALIZAÇÕES PROIBIDAS								
	ADULTO E MASTER MARRON E PRETA	ADULTO E MASTER AZUL E ROXA	ADULTO E MASTER BRANCA	JUVENIL AZUL	JUVENIL BRANCA	12 A 15 ANOS FAIXAS COLORIDAS	12 A 15 ANOS BRANCA	5 A 11 ANOS BRANCA E COLORIDAS
GUILHOTINA						X	X	X
OMOPLATA						X	X	X
EZEQUIEL						X	X	X
TRIÂNGULO PUXANDO A CABEÇA				X	X	X	X	X
CHAVE DE PUNHO ("MÃO DE VACA")			X	X	X	X	X	X
PULAR PARA PUXAR GUARDA			X		X	X	X	X
CHAVE DE PÉ RETA ("BOTINHA")			X		X	X	X	X
CHAVE DE VIRILHA ("BANANA SPLIT")	X	X	X	X	X	X	X	X
CHAVE DE BÍCEPS	X	X	X	X	X	X	X	X
CHAVE DE PANTURRILHA	X	X	X	X	X	X	X	X
CHAVE DE JOELHO ("LEG LOCK")	X	X	X	X	X	X	X	X
CHAVE DE PÉ (TORÇÃO PARA DENTRO "AMERICANA DE PÉ")	X	X	X	X	X	X	X	X
CHAVE DE CALCANHAR	X	X	X	X	X	X	X	X
CHAVE DE CERVICAL	X	X	X	X	X	X	X	X
TORÇÃO DE DEDOS	X	X	X	X	X	X	X	X
BATER AS COSTAS DO Oponente NO CHÃO ("BATE ESTACA")	X	X	X	X	X	X	X	X
TORÇÃO DE CERVICAL ("TWISTER")	X	X	X	X	X	X	X	X
QUEDA "TESOURA"	X	X	X	X	X	X	X	X
CHAVES DE JPERNA TORCENDO O JOELHO PARA DENTRO	X	X	X	X	X	X	X	X
ESTICAR/APERTAR AS PERNAS NA GUARDA ("CHAVE DE RIM")	X	X	X	X	X	X	X	X
CHAVE DE PÉ NA DIREÇÃO OPPOSTA AO PÉ ATACADO	X	X	X	X	X	X	X	X
PROJEÇÃO VERTICAL (JOGAR DE CABEÇA PARA BAIXO)	X	X	X	X	X	X	X	X
CONTRA ATACAR PUXANDO DE CABEÇA PARA O CHÃO *	X	X	X	X	X	X	X	X

* Defender uma tentativa de queda puxando o oponente para baixo com a cabeça voltada para o chão, quando o oponente está com a cabeça posicionada do lado de fora da perna que está sendo atacada.

➤ 6.2 – Faltas Disciplinares Immediatamente Desclassificatórias

Para todos presentes no evento:

- Professores, treinadores ou atletas instruindo seus companheiros ou alunos com palavras obscenas, intimidação verbal de árbitros e funcionários, ou qualquer ato que seja interpretado como ofensivo à organização, atletas e público. Aqueles que apresentarem tal conduta serão solicitados a se retirarem do evento, conforme determinado pelos Diretores da CBJJI;

Para atletas em competição:

- Proferir palavras obscenas, palavrões, gestos obscenos, atitudes de insulto ou imoralidade em relação ao adversário, Mesa de Controle de Pontuação, Mesa Central, funcionários da CBJJI, árbitros, organizadores ou público, antes, durante ou após a luta, será desclassificado;
- Praticar qualquer violência física ou agressão ao adversário, árbitro, organizadores ou público;
- Morder, puxar cabelo, aplicar qualquer ataque às partes genitais, olhos ou quaisquer outros golpes traumáticos intencionalmente (tapas, socos, cotoveladas, joelhadas, chutes, cabeçada, dentre outros);

➤ 6.3 – Faltas Técnicas durante a Luta – 4 Fases*

Faltas cometidas durante a luta, que progredirão em fases e serão punidas da seguinte forma:

Para as categorias de atletas acima de 16 anos de idade: 4 fases

- 1^a Falta – Punição no placar;
- 2^a Falta – Punição no placar + 1 (uma) vantagem para o oponente;
- 3^a Falta – Punição no placar + 2 (dois) pontos para o oponente;
- 4^a Falta – Desclassificação;

*** Para as categorias de atletas com até 15 anos de idade: 5 fases**

- 1^a a 3^a Faltas – o mesmo para as categorias de atletas acima de 16 anos de idade;
- 4^a Falta – Punição no placar + 2 (dois) pontos para o oponente;
- 5^a Falta – Desclassificação.

Faltas serão caracterizadas nas seguintes situações, em que o atleta:

- Na luta em pé, sente-se ou ajoelhe-se sem fazer nenhuma pegada no kimono do oponente;
- Saia da área de combate para evitar proximidade e o engajamento com a luta;
- Empurre o oponente para fora da área de luta sem intenção de finalizar ou pontuar;
- Quebre as pegadas do oponente depois de ser puxado para a guarda, evitando a luta no chão;
- Remova o kimono ou a faixa com a intenção de interromper a luta;
- Faça pegadas na parte interna das calças ou do casaco do oponente;
- Desobedecer ao árbitro;
- Sair da área de luta antes que o árbitro anuncie o resultado, mesmo que seja para comemorar.
Neste caso, o árbitro deverá marcar uma falta ao atleta que saiu da área de luta e pelo menos 1 (uma) vantagem para o adversário, de acordo com a sequência de penalidades conforme descrito anteriormente;
- Sair da área de luta para evitar uma tentativa de raspagem do oponente. Neste caso, o atleta que fugiu receberá uma punição e o adversário receberá 2 (dois) pontos.;
- Em lutas sem kimono, agarrar a roupa do oponente;
- Colocar propositalmente o pé na faixa do adversário;
- Colocar a mão ou o pé no rosto do oponente;
- Colocar o pé na lapela do adversário sem segurá-la com pelo menos uma das mãos;
- Usar a própria faixa (amarrada ou desamarrada) para auxiliar em qualquer movimento;
- Tentar estrangular o adversário com uma ou com as duas mãos, pressionando qualquer parte do pescoço com os dedos/mãos/punhos fechados, sem utilizar o kimono do adversário para estabelecer pegadas;
- Cobrir o nariz ou a boca do oponente com alguma parte do corpo (exceto quando o oponente se defende, causando sua própria limitação respiratória);
- Levar mais de 15 (quinze) segundos para amarrar a faixa quando solicitado;
- Falar com o árbitro durante a luta;
- Correr ao redor da área de luta ou ao redor do árbitro para evitar contato com o adversário;
- Ter qualquer acessório ou item pessoal durante a luta;

- Puxar para a guarda simultaneamente ("Puxada Dupla") e não apresentar progresso (nenhum dos atletas se levanta, fica de joelhos ou inicia uma tentativa de Passagem) por mais de 15 (quinze) segundos. Nestes casos, as punições serão marcadas sem interrupção da luta;
- Tentar uma Raspagem com os dois braços dentro das pernas do oponente;
- **Falta de Combatividade:** ("Travar a luta") caracteriza-se por uma situação em que um atleta impede o adversário de tentar avançar em seus movimentos segurando-o e mantendo-se na mesma posição, ou quando ambos os atletas não apresentam progresso em suas posições durante a luta. Não será considerado falta de combatividade quando o atleta estiver mantendo as posições alcançadas de Montada ou Pegada pelas Costas (no chão ou em pé)

Exemplos de Falta de Combatividade:

- Dominar e estabilizar o adversário em qualquer posição de imobilização, mas não buscar a progressão das posições;
- Estar dentro da guarda fechada do adversário e não buscar uma passagem de guarda ou segurar o adversário para impedir a progressão da guarda;
- Fechar a guarda e puxar o adversário para baixo, sem intenção de avançar para uma posição de pontuação ou finalização, mantendo o tronco conectado ao do adversário;
- Quando em pé, segurar a faixa do oponente por mais de 15 (quinze) segundos sem demonstrar nenhuma tentativa de ataque, de forma que impeça o oponente de tentar um movimento de queda;
- Quando dentro da Guarda Fechada ou quando atacado com um Triângulo, passar a perna por cima do tronco/abdômen do oponente, girar sem abrir a guarda e sentar sobre a coluna. Neste caso, o árbitro irá interromper a ação, solicitar a continuação da luta em pé e seguir a sequência de punições para o atleta que realizou a ação;
- Qualquer outro ato que vise fazer com que a luta seja paralisada, conforme interpretação do árbitro.

TABELA DE PESO OFICIAL E TEMPOS DE LUTA

CATEGORIAS POR PESO (KG)	TABELA OFICIAL - CATEGORIAS E DURAÇÃO DE LUTAS									
	CATEGORIAS POR IDADE						JUVENIL (16-17)		ADULTOS (18-29) & MASTERS (30+)	
PRÉ MIRIM	MIRIM 1	MIRIM 2	INFANTIL 1	INFANTIL 2	INFANTO JUVENIL (14-15)	FEMININO	MASCULINO	FEMININO	MASCULINO	
GALO	-	-	24,000	32,200	36,200	44,300	44,300	53,500	48,500	57,500
PLUMA	17,900	21	27,000	36,200	40,300	48,300	48,300	58,500	53,500	64
PENA	20	24	30,200	40,300	44,300	52,300	52,300	64,000	58,500	70
LEVE	23	27,200	33,200	44,300	48,300	56,500	56,500	69,000	64,000	76
MÉDIO	26	30,200	36,200	48,300	52,500	60,500	60,500	74,000	69,000	82,300
MEIO PESADO	29	33,200	39,300	52,500	56,500	65	65	79,300	74,000	88,300
PESADO	32	36,200	42,300	56,500	60,500	69	69	84,300	79,300	94,300
SUPER PESADO	35	39,300	45,300	60,500	65,000	73	73	89,300	84,300	100,500
PESADÍSSIMO	35+	39,300+	45,300+	60,500+	65+	73+	73+	89,300+	84,300+	100,500+
ABSOLUTO	NÃO SE APLICA PARA ESSAS CATEGORIAS						PESO MÉDIO E ACIMA		PESO LIVRE	
CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA CBJJI JIU JITSU INTERNACIONAL	PRÉ MIRIM	MIRIM 1	MIRIM 2	INFANTIL 1	INFANTIL 2	INFANTO JUVENIL	JUVENIL	ADULTOS	MASTERS	FAIXAS
DURAÇÃO DAS LUTAS (MINUTOS)	2	2	2	3	3	4				TODAS
							4	4	4	BRANCA
							5	5	5	AZUL
								5	5	ROXA
								6	5	MARROM
								7	5	PRETA

**A VERIFICAÇÃO DE PESO NÃO IRÁ CONSIDERAR O PESO DO KIMONO.
OS ATLETAS DEVERÃO VERIFICAR APENAS O PESO CORPORAL, VESTINDO
CAMISA E CALÇA OU SHORT, PARA TODAS AS CATEGORIAS COM E SEM KIMONO.**

TODAS AS MEDIDAS SÃO EM KILOGRAMAS (KG)

Nota: É de extrema importância que a inscrição seja feita na categoria de peso correta, pois em caso de excesso de peso no momento da verificação, o atleta será desclassificado e impedido de lutar.

PARA MAIS INFORMAÇÕES E ATUALIZAÇÕES, SIGA E CONFIRA NOSSOS CANAIS
DE COMUNICAÇÃO OFICIAIS:

YOUTUBE: <https://www.youtube.com/channel/UChF7hHcK5agKWpf2n8tUubA>

INSTAGRAM: @cbjji.oficial – <https://www.instagram.com/cbjji.oficial/>

FACEBOOK: <https://www.facebook.com/cbjji.oficial/>

WEBSITE: www.cbjji.com