

FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE JU-JITSU (FIJJ-JJIF)



REGRAS DE COMPETIÇÃO Comentários

(Versão 2.0 / 1 de Janeiro de 2010)

Membro da GAISF
General Associations of International Sports Federations



E da IWGA
International World Games Association



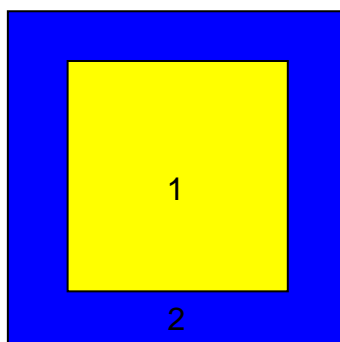
Comentários

I. Conceitos Gerais

Secção 2 Equipamento de competição e exigências pessoais

Se um competidor não cumprir estas regras, não lhe será permitido começar o combate. No entanto, ele terá a possibilidade de mudar os itens indicados do equipamento e comparecer novamente, dentro de 2 minutos.

Secção 3 Área de competição ¹



- 1 Área de combate
- 2 Área de segurança
- 1+2 Área de campeonato

A distância entre o secretariado e a área de campeonato tem de ter um mínimo de 2 metros.

A distância entre a audiência e a área de campeonato tem de ter um mínimo de 3 metros.

Secção 4

- a. São permitidas cadeiras para os treinadores ao lado dos tapetes.

¹ Convenção técnica, Bucarest, 30 de Janeiro de 2009

II. SISTEMA DE LUTA FIJJ

Secção 5 Conceitos Gerais

- b. Por combinações entende-se:
Na parte 1 os competidores devem fazer combinações com pontapés ou socos.
Na parte 2 os competidores devem estar realmente activos para tentar lançar /projectar o oponente. ⁽²⁾
Na parte 3 os competidores devem estar realmente a tentar fazer uma boa imobilização ou a tentar sair da imobilização. Enquanto houver vontade real de continuar o combate nesta fase, e houver progresso nas técnicas, a acção deve continuar, sem que no entanto todo o combate tenha lugar no chão. ⁽³⁾

Secção 6 Materiais

- c. Se o Gi e/ou as protecções de um competidor não cumprirem as regras o competidor não será autorizado a começar o combate. Neste caso ele poderá mudar o Gi/protecções dentro de 2 minutos, mas será punido com Shido por demorar o início do encontro. ⁽⁴⁾

Secção 8 Árbitros

Se possível os árbitros devem ser de países/regiões diferentes. ⁽⁵⁾

Secção 10 Desenrolar do Combate

- d. Se um competidor repetidamente baixa directamente os seus joelhos, deve ser castigado por passividade.
Não é permitido levantar o adversário do chão para aplicar uma projecção.
Neste caso o árbitro central deve parar o combate – Matte.

Secção 11 Aplicação de “Hajime”, “Matte”, “Sonomama” e “Yoshi”

- b. 2. Se um árbitro lateral bater palmas o árbitro central tem de parar o combate.
9. O árbitro central em conjunto com os árbitros laterais devem decidir, depois de consultar o árbitro da mesa, se a última acção aconteceu antes ou depois do fim dos três minutos. ⁽⁶⁾

² Curso de arbitragem, Corfu, Grécia, 18-14 Julho 2003

³ Curso de arbitragem, Corfu, Grécia, 18-14 Julho 2003

⁴ Convenção técnica, Sofia, Bulgária, 28 Janeiro 2007

⁵ Convenção técnica, Sofia, Bulgária, 28 Janeiro 2007

⁶ Curso de arbitragem, Corfu, Grécia, 18-14 Julho 2003

Secção 12 Pontuação

- a. Um pontapé que é apanhado pelo oponente não pode ser considerado Ippon ⁽⁷⁾
- b. 3. Uma projecção perfeita depois da qual o adversário aterra de barriga será considerada Ippon. ⁽⁸⁾
- c. Osaekomi apenas pode ser anunciado se:
 1. Se a pessoa controlada está deitada no chão.
 2. As pernas do Tori estão livres.
 3. Uke está bem controlado e não pode mexer-se livremente. Tori tem um bom controlo sobre Uke.

O tempo de Osaekomi continua mesmo quando:

1. A pessoa controlada consegue controlar uma perna do Tori.
2. A pessoa controlada consegue virar-se de lado ou de costas.

Se os dois corpos dos estão completamente fora da área de combate, o tempo de Osaekomi deve ser parado por Toketa.

O tempo de Osaekomi será parado anunciando “Toketa”.

Sankaku-jime tem de ser aplicado com um braço dentro das pernas do Tori.

Sankaku-jime e Juji-gatame contam como Osaekomi desde que haja controlo total da parte superior do corpo de Uke. ⁽⁹⁾

Luxações directas às pernas com controlo da parte superior do corpo de Uke devem ser vistas como Osaekomi; a não ser que Uke consiga rodar o corpo, o que será Toketa. ⁽¹⁰⁾

Pontuações diferentes para técnicas de controlo não podem ser acumuladas (por ex: um Osaekomi que acontece por mais de 10 segundos e uma luxação não darão lugar a um Wazari e a um Ippon). Isto apenas é possível, se o árbitro parou antes o Osaekomi anunciando Toketa.

Secção 13 Castigos

- a. Erros resultantes da aplicação de resultados ou castigos devem ser corrigidos pelos três árbitros e pelo árbitro da mesa responsável.
- b. 1. Passividade Parte1:
 - Um ou os dois competidores não mostrem qualquer actividade com o objectivo de atingir pontos.
 - Um ou os dois competidores vão directamente para a parte 2 ou 3.
 - Um ou os dois competidores não mostrem combinações antes de ir para a próxima parte.

⁷ Curso de arbitragem, Rhodos, Grécia, 15 a 19 de Julho de 2002

⁸ Curso de arbitragem, Corfu, Grécia, 18 a 24 de Julho de 2003

⁹ Reunião técnica Estágio de Verão FIJJ, Creta, Grécia, 11 de Julho de 2006

¹⁰ Reunião técnica Estágio de Verão FIJJ, Creta, Grécia, 11 de Julho de 2006

Passividade Parte 2:

Se um ou os dois competidores não mostrem qualquer actividade com o objectivo de atingir pontos.

Se um ou os dois competidores apenas bloqueiem os ataques ou os movimentos do adversário ou os dois competidores vão para o chão de propósito.

Se os competidores evitam ir para a parte 2 mas estão activos na parte 1.

Um competidor faz um falso ataque atirando-se para o chão sem uma técnica que desequilibre. ⁽¹¹⁾

Passividade Parte 3:

Se um ou os dois competidores não mostrem qualquer actividade com o objectivo de atingir pontos.

Se um competidor é repetidamente advertido de passividade, ele pode ser castigado por Chui (Desrespeitar as instruções do árbitro). ⁽¹²⁾

12. O castigo será atribuído depois da saudação e antes de ser anunciado Hajime.
- c. 1. Uma técnica que é parada com o corpo / cabeça do oponente, em vez do controlo técnico do ataque é um exemplo de C1. Uma técnica que obrigue a cabeça do adversário a mover devido ao contacto excessivo é também exemplo de C1.
- Técnicas que causem sangramento (mas não devido à reabertura de uma ferida existente) devem ser avaliadas pelos árbitros para determinar se é um castigo qualificado como acto proibido (C1) ou acto proibido grave (E1), baseado na situação em concreto.
- Técnicas (excluindo técnicas directas) à cabeça que apenas tocam ou são feitas dentro de 10cm são técnicas válidas. Contacto no corpo é considerado “contacto superficial”. De outro modo, pode ser considerado contacto duro como em C1.
- Outro critério importante para analisar uma situação de C1 é se foi contacto duro causado porque o oponente se moveu em direcção à técnica. Neste caso, se não houve intenção de provocar contacto duro pode ser até aplicada a penalidade de Mubobi ao oponente, se houver precedente de falha de protecção própria ou comportamento imprudente.

¹¹ Convenção técnica, Sofia, Bulgária, 28 Janeiro 2007

¹² Seminário de Arbitragem, Unterhaching, Alemanha, 28 a 30 de Abril de 2006

- e. Uma técnica de projecção em combinação com uma luxação ou estrangulamento não é permitida (mas já Kote-Gaeshi contará como técnica de lançamento).
 - h. Depois de um combate significa durante todo o torneio.
14. d. Os competidores mantêm os pontos e penalidades já obtidas.

III.Sistema de Duo FIJJ

Secção 19 Conceitos Gerais

- b. Para a série C, o Uke deve atacar com um golpe ou pontapé à sua escolha antes de executar o golpe ou pontapé indicado pelo árbitro. Pré-ataque e ataque têm de ser executados pelo atacante. ⁽¹³⁾
- d. A mudança de papel como atacante ou defensor pode também ser mudada durante as séries.
- g. O árbitro lê primeiro todos os resultados. Depois ele mandará baixar o mais elevado e o mais baixo.
- h. O sinal “ataque incorrecto” será anunciado pelo árbitro se o atacante executa outro ataque diferente do indicado pelo árbitro central.
O sinal “ataque fraco” será anunciado pelo árbitro se o atacante não executa a pega de uma forma real.

Na série D o atacante pode começar com as duas armas nas suas mãos.

Secção 22 Critérios de avaliação

| | |
|---|----------------|
| b. Ataques | Dedução |
| Ataque incorrecto | 2 pontos |
| Pegas não reais | ½ ponto |
| Pré-ataque e ataque sem ligação lógica | ½ ponto |
| Mau equilíbrio | ½ ponto |
| Ataque fraco | ½ ponto |
| Ataque falha o alvo | ½ ponto |
| Defesa e ligação ao solo | |
| Defesa insuficiente | ½ ponto |
| Sem criação de desequilíbrio | ½ ponto |
| Acções são aplicadas rápido demais | ½ ponto |
| Uke está a saltar | ½ ponto |
| Técnica fantasiosa | ½ ponto |
| Acções sem ligação lógica | ½ ponto |
| Gritos desnecessários | ½ ponto |
| Controlo no chão | |
| Controlo da arma | ½ ponto |
| Controlo insuficiente (luxação, estrangulamento) do Uke | ½ ponto |
| Atemi falha Uke | ½ ponto |

¹³ Seminário de Arbitragem, Unterhaching, Alemanha, 28 a 30 de Abril de 2006

Secção 23 Desenrolar do combate

O árbitro central mostra o número do ataque primeiro para os competidores e depois ao Júri.