

FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE JU-JITSU (FIJJ/JJIF)



REGRAS DE COMPETIÇÃO

(Versão 2.0 / 28 de Agosto de 2010)

MEMBRO da GAISF
General Associations of International Sports Federations

e da IWGA
International World Games Association



Índice

I. Conceitos Gerais	2
Secção 1 Âmbito de aplicação.....	2
Secção 2 Equipamento de competição e exigências pessoais	2
Secção 3 Área de competição	2
Secção 4 Treinadores	3
II. Sistema de Luta FIJJ	4
Secção 5 Conceitos gerais	4
Secção 6 Materiais.....	4
Secção 7 Categorias de peso.....	5
Secção 8 Árbitros.....	5
Secção 9 Secretariado.....	5
Secção 10 Desenrolar do combate.....	5
Secção 11 Aplicação de “Hajime”, “Matte”, “Sonomama” e “Yoshi”	6
Secção 12 Pontuação	7
Secção 13 Castigos	8
Secção 14 Decisão do combate	9
Secção 15 Falta de comparência e Desistência.....	9
Secção 16 Lesão, doença ou acidente	9
Secção 17 Competição de equipas	10
Secção 18 Reservas nas competições de equipas	10
III. Sistema de duo FIJJ	11
Secção 19 Conceitos gerais	11
Secção 20 Materiais.....	11
Secção 21 Categorias	11
Secção 22 Critérios de avaliação.....	12
Secção 23 Desenrolar do combate.....	12
Secção 24 Sistema de pontuação	13
Secção 25 Júri.....	13
Secção 26 Falta de comparência e Desistência.....	13
Secção 27 Lesão, doença ou acidente	13
Secção 28 Competição de equipas	13
IV. Disposições finais.....	14
Secção 29 Situações não previstas nas regras.....	14
Secção 30 Entrada em vigor.....	14
Anexo I Gestos dos Árbitros	15
Anexo II Ataques no sistema de duo	20
Série A Ataques à pega	20
Série B Ataques abraçando ou estrangulando o pescoço.....	21
Série C Ataques de socos/ golpes e pontapés	22
Série D Ataques com armas	23
Anexo III Categorias de peso no sistema de luta	24

I. CONCEITOS GERAIS

Secção 1 Âmbito de Aplicação

- a. Estas normas aplicam às competições de âmbito da Federação Internacional, das Uniões Continentais, Campeonatos e Torneios Internacionais as regras de competição do sistema duo e de luta.
- b. Todas as referências contidas neste documento ao termo “ele” (masculino) devem ser entendidas como a “ele ou ela” (masculino ou feminino).
- c. Os países são livres de estabelecer as regras a adoptar para os seus torneios nacionais.

Secção 2 Equipamento de competição e exigências pessoais

- a. Os competidores devem usar um Gi de Ju-Jitsu branco de boa qualidade, que deve estar limpo e em boas condições. Devem ainda usar cintos vermelhos ou azuis.
- b. O casaco deve ser suficientemente comprido para cobrir os quadris e ser amarrado à volta da cintura pelo cinto.
- c. As mangas deverão ser largas o suficiente para permitir a pega e compridas o suficiente para cobrir metade do antebraço mas não o pulso. As mangas não podem estar dobradas.
- d. As calças devem ser largas e compridas o suficiente para cobrir metade da canela. As calças não podem estar dobradas.
- e. O cinto deve ser atado com um nó quadrado, apertado o suficiente para prevenir que o casaco fique largo demais e deverá ser comprido o suficiente para dar duas voltas ao corpo e deixar cerca de 15cm em cada ponta do cinto.
- f. As competidoras femininas são obrigadas a usar uma camisola branca debaixo do seu Gi. Os competidores masculinos não estão autorizados a usar camisola debaixo do Gi.
- g. Os competidores têm de ter as unhas dos dedos dos pés e das mãos curtas.
- h. Os competidores não estão autorizados a usar qualquer coisa que possa lesionar ou pôr em perigo o oponente.
- i. Óculos não podem ser usados. Lentes de contacto podem ser usadas à responsabilidade de quem as utiliza.
- j. Cabelos compridos têm de ser apanhados com elástico.

Secção 3 Área de competição

- a. Cada área de campeonato deve ter 12mx12m e deve ser coberta por tatamis, geralmente em cor verde ou em outra cor aceitável.
- b. A área de campeonato deve ser dividida em duas zonas.
- c. A área interior será designada área de combate e terá sempre 8 m x 8 m.

- d. A área exterior à área de combate deve ser designada de área de segurança e deve ter no mínimo 2m de largura.
- e. Quando duas ou mais áreas de campeonato adjacentes são usadas não é permitida uma área de segurança comum.
- f. Para torneios internacionais será permitida uma área de combate com as dimensões mínimas de 6m x 6m. Pode existir a possibilidade de partilha de parte da área de segurança, mas entre as duas áreas de combate o mínimo será 3m.

Secção 4 Treinadores

- a. Os competidores podem ser assistidos por apenas um treinador, que ficará no limite da área de campeonato durante o encontro.
- b. Se o treinador exibir comportamentos incorrectos para os atletas, árbitro, audiência ou qualquer outra pessoa, o árbitro central pode decidir obrigá-lo a deixar a área reservada à organização para o resto do combate.
- c. Se os comportamentos incorrectos persistirem os árbitros do encontro podem decidir obrigá-lo a deixar a área reservada à organização para todo o torneio.

II. SISTEMA DE LUTA FIJJ

Secção 5 Conceitos gerais

- a. No sistema de luta dois competidores lutam um contra o outro de uma maneira desportiva de acordo com o espírito do Ju-Jitsu.
- b. O Sistema de Luta é composto por 3 Partes:
 - Parte 1: Golpes/socos e pontapés.
 - Parte 2: Lançamentos, projecções, luxações e estrangulamentos.
 - Parte 3: Técnicas de imobilização, luxações e estrangulamentos.Os competidores têm de estar tecnicamente activos antes de partir para a parte seguinte. Um acto é tecnicamente válido quando o competidor mostra a técnica com bom equilíbrio e com combinações controladas
- c. Os ataques na parte 1 estão limitados às seguintes áreas: cabeça, face, pescoço, abdómen, peito, costas e lados.
- d. Todos os estrangulamentos são permitidos, excepto estrangulamentos utilizando directamente as mãos / dedos.
- e. O tempo de combate por encontro é 3 minutos. Caso seja necessário, 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 final do período dos 3 minutos.
- f. Quando o mesmo competidor é envolvido em encontros seguidos, um período máximo de 5 minutos será permitido entre os dois encontros.

Secção 6 Materiais

- a. A organização da competição deve providenciar cintos de competição vermelhos e azuis, marcadores, listas e papéis de administração, bem como um local para os árbitros e comité técnico.
- b. Os competidores são obrigados a usar protecções de mão macias, curtas e leves e protecções de pé / canela macias coincidindo com a sua cor de cinto (vermelho ou azul).
- c. As protecções devem ser feitas de espuma macia com um limite mínimo de 1 cm e máximo de 2 cm.
- d. As protecções devem ser do tamanho correcto e estar em boas condições.
- e. É permitido utilizar coquilha e protecção dental. As competidoras femininas podem utilizar protecção de peito.
- f. Protecções de pé / canela, coquilha e protecção de peito devem ser utilizadas debaixo do Gi.

Secção 7 Categorias de Peso

Nos campeonatos do mundo e competições continentais feitas sob o auspício da JJIF serão utilizadas as seguintes categorias de peso:

Femininos: -55kg, -62kg, -70kg, +70kg

Masculinos: -62kg, -69kg, -77kg, -85kg, -94kg, +94kg

Secção 8 Árbitros

- a. O árbitro central (MR) deverá situar-se na área de combate e dirigirá o combate.
- b. Dois árbitros laterais (SR) assistirão o árbitro central e deverão situar-se na área de segurança. Estes devem colocar-se onde possam seguir em qualquer altura o curso do combate o melhor possível e atribuir pontos.
- c. O árbitro da mesa (TR) é o responsável pelo secretariado. Ele informa as vantagens e penalidades para o secretariado e informa o árbitro central acerca do término do tempo de combate, de Osae-Komi e de recuperação médica.
- d. Podem existir dois árbitros de mesa nas finais se o número de árbitros o permitir e se isto puder ser feito em todas as finais do torneio.

Secção 9 Secretariado

- a. O secretariado será colocado de frente para o árbitro central em relação à sua posição no início do combate.
- b. O secretariado deve ser composto por dois responsáveis pelos marcadores e um cronometrista.
- c. Um dos elementos do secretariado mantém um registo da competição em papel; o segundo elemento controlará o quadro da pontuação/marcador.
- d. Se existir alguma diferença entre os dois registos deverá considerar-se como correcto o do papel.

Secção 10 Desenrolar do Combate

- a. Os competidores encontram-se um em frente ao outro no meio da área de competição, aproximadamente a dois metros de distância. O competidor com o cinto vermelho ficará ao lado direito do árbitro central. Ao sinal do árbitro central os competidores farão uma saudação para os árbitros e depois um ao outro.
- b. Depois de o árbitro anunciar “Hajime”, o combate na começa na Parte 1.
- c. Assim que existir contacto entre os competidores por controlo do adversário, a Parte 2 começa. Socos, golpes e pontapés já não são permitidos, excepto quando eles são realizados simultaneamente com a pega inicial.

- d. Assim que os dois competidores tenham os dois joelhos no chão, ou um deles esteja sentado ou deitado no chão, o combate continua na Parte 3.
- e. Os competidores podem passar pelas diferentes partes, mas devem estar activos em todas elas.
- f. Se um competidor se precipita em direcção ao oponente sem fazer qualquer acção técnica, ou se ele é perigoso para ele próprio (“Mubobi”), uma penalidade técnica será atribuída e o combate continuará na Parte 1.
- g. Projecções têm de começar na área de combate. O oponente pode ser projectado para a área de segurança, desde que a projecção não apresente perigo de lesão para o oponente.
- h. No final do encontro, o árbitro anuncia o vencedor e ordena uma saudação entre os competidores e depois para os árbitros, que estarão numa linha na área de combate em oposição à mesa dos árbitros (TR).

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

- a. O árbitro central deve anunciar “Hajime” para começar e para recomeçar o combate depois de “Matte”.
- b. O árbitro central deve anunciar “Matte” para parar temporariamente o combate nas seguintes situações:
 - 1. Se um ou os dois competidores deixam completamente a área de combate na parte 1 ou 2.
 - 2. Se os dois competidores deixam completamente a área de combate na parte 3.
 - 3. Para atribuir a um ou a ambos os competidores um castigo na Parte 1.
 - 4. Se um ou os dois competidores estão lesionados ou doentes.
 - 5. Se um dos competidores não puder bater durante um estrangulamento ou luxação.
 - 6. Quando o tempo de “Osaekomi” acabou.
 - 7. Se o contacto na Parte 2 ou na Parte 3 é perdido e os competidores não continuam na Parte 1 por eles próprios.
 - 8. Em qualquer outro caso que o árbitro central considere necessário (por ex: para reajustar o “Gi” ou atribuir vantagens).
 - 9. Em qualquer outro caso, quando um dos árbitros laterais considere necessário e então bater palmas.
 - 10. O combate tenha terminado.
- c. “Sonomama” deve ser utilizado se o árbitro central entender parar temporariamente os competidores. Neste caso, os competidores não estão mais autorizados a mexer-se. “Sonomama” deve ser anunciado:
 - 1. Para atribuir a um ou aos dois competidores um aviso na Parte 2 ou 3.
 - 2. Para atribuir a um ou aos dois competidores um castigo na Parte 2 ou 3.
 - 3. Em qualquer outra situação que o árbitro central entenda necessário.
- d. Depois do “Sonomama” os competidores continuam exactamente na mesma posição onde se encontravam, quando a ordem foi dada. Para recomeçar novamente o combate o árbitro central anunciará “Yoshi”.

Secção 12 Pontuação

As pontuações devem ser atribuídas pela maioria dos árbitros, portanto, pelo menos por dois árbitros. Se os árbitros dão uma vantagem diferente, a pontuação intermédia prevalece. Se um dos árbitros não vê a acção, a mais baixa das duas pontuações prevalece.

- a. As seguintes pontuações podem ser atribuídas na Parte 1:
(Socos, golpes e pontapés devem ser aplicados com “Hikite/Hikiashi”, com bom equilíbrio e controlo)
 1. Um soco, golpe ou pontapé sem defesa (Ippon, 2 pontos)
 2. Um soco, golpe ou pontapé parcialmente bloqueado (Wazaari, 1 ponto)

- b. As seguintes pontuações podem ser atribuídas na Parte 2:
(Projecções, lançamentos, luxações e estrangulamentos)
 1. Estrangulamentos e luxações no caso de o competidor não conseguir bater e o árbitro ter de parar o combate anunciando Matte (Ippon, 2 pontos)
 2. Estrangulamentos e luxações com batimento (Ippon, 2 pontos)
 3. Uma projecção ou lançamento perfeito (Ippon, 2 pontos)
 4. Uma projecção ou lançamento imperfeito (Wazaari, 1 ponto)

- c. As seguintes pontuações podem ser atribuídas na Parte 3:
(Técnicas de imobilização, luxações e estrangulamentos)
 1. Estrangulamentos e luxações no caso de o competidor não conseguir bater e o árbitro ter de parar o combate anunciando Matte (Ippon, 3 pontos)
 2. Osaekomi, estrangulamentos e luxações com batimento (Ippon, 3 pontos)
 3. Um controlo eficiente anunciado como Osaekomi durante 15 segundos (Ippon, 2 pontos)
 4. Um controlo eficiente anunciado como Osaekomi durante 10 segundos (Wazaari, 1 ponto)

- d. Um controlo eficiente iniciado na área de combate será autorizado a continuar até terminar (mesmo depois de terminado o tempo de combate). Se o controlo é perdido antes dos 15 segundos o árbitro deve anunciar Toketa.

Secção 13 Castigos

- a. Os castigos são atribuídos pela maioria dos árbitros.
- b. Actos proibidos leves serão punidos com Shido e o oponente obterá um Wazari. São considerados actos proibidos leves as seguintes acções:
 - 1. Se um ou os dois competidores mostram passividade ou cometem infracções técnicas menores.
 - 2. “Mubobi”
 - 3. Deliberadamente sair da área de combate com os dois pés.
 - 4. Propositadamente empurrar o oponente para fora da área de combate.
 - 5. Propositadamente pontapear ou socar depois do início da Parte 2.
 - 6. Fazer qualquer tipo de acção depois de Matte ou Sonomama ser anunciado.
 - 7. Socar, golpear ou pontapear nas pernas.
 - 8. Socar, golpear ou pontapear o oponente se este estiver deitado.
 - 9. Fazer luxações nos dedos das mãos ou dos pés.
 - 10. Fazer luxação com as pernas em volta dos rins (Do-jime).
 - 11. Fazer um estrangulamento directamente com as mãos / dedos.
 - 12. Se um competidor não vem preparado para o tapete e atrasa o combate.
 - 13. Se um competidor tenta propositadamente gastar tempo (arranjando o Gi, tirando o cinto, tirando as luvas, etc).
- c. Actos proibidos serão punidos com Chui e o oponente obterá 2 Wazari's:
 - 1. Fazer ataques como pontapear, empurrar, socar e bater no oponente de uma forma dura.
 - 2. Projectar o adversário da área de combate para a área exterior à área de segurança.
 - 3. Desrespeitar as instruções do árbitro central.
 - 4. Fazer comentários ou gestos para o oponente, árbitros, secretariado ou audiência.
 - 5. Fazer acções descontroladas, assim como socos ou pontapés circulares que não são parados mesmo que falhem o oponente, ou, depois de uma técnica de projecção descontrolada em que o oponente não está apto a continuar imediatamente.
 - 6. Socos ou pontapés directos à cabeça.
- d. Em caso de um competidor praticar dois actos proibidos o combate será perdido por “Hansoku-make”.
- e. As seguintes acções serão consideradas como actos proibidos graves:
 - 1. Praticar qualquer acto que possa lesionar o oponente.
 - 2. Projectar ou tentar projectar o oponente com qualquer luxação ou estrangulamento.
 - 3. Fazer qualquer luxação ao pescoço ou coluna.
 - 4. Fazer qualquer luxação ao joelho ou ao pé com torção.
- f. A primeira vez que um competidor praticar um acto proibido grave será punido com Hansoku-make. Ele perderá o combate com 0 pontos e o oponente obterá 14 pontos ou resultado por ele já atingido, se maior que 14.
- g. A segunda vez que um competidor perder por Hansoku-make num torneio, ele será expulso do resto do torneio.
- h. Se um competidor mostra um comportamento anti-desportivo depois de um combate a equipa de árbitros do Tatami decidirá por unanimidade se o competi-

dor deve ser expulso do resto do torneio. Eles irão informar o árbitro responsável do torneio da sua decisão e pedir ao responsável do torneio para fazer o anúncio oficial. O competidor expulso perde todos os combates que já tenha ganho, incluindo medalhas.

- i. Se os dois competidores forem punidos com Hansoku-make, o combate será repetido.

Secção 14 Decisão do Combate

- a. Um competidor pode vencer o combate antes do fim do tempo de combate, se atingiu um Ippon em cada uma das 3 Partes. Esta situação será designada Full Ippon. Neste caso o derrotado obterá 0 pontos e o vencedor obterá 14 pontos ou o resultado que ele já tenha, se mais alto que 14.
- b. Depois do tempo de combate terminado, o competidor que tem mais pontos será o vencedor.
- c. Se os competidores têm pontos iguais no fim do combate, o competidor que tiver atingido o maior número de partes com um ou mais Ippon's será o vencedor do combate.
- d. Se o resultado é igual em número de pontos e em número de partes diferentes com Ippons, o competidor que tenha mais Ippons vence o combate.
- e. Se o resultado é igual no número de pontos, no número de partes diferentes com Ippon's e em número de Ippon's, haverá um combate extra de 2 minutos, até que haja uma decisão. Existe uma pausa de um minuto entre o(s) combate(s) adicional(is). O procedimento pode ser repetido. As vantagens, Ippon's e castigos do combate inicial são transportados para o combate extra

Secção 15 Falta de Comparência e Desistência

- a. A decisão de "Fusen-Gachi" (vitória por falta de comparência) será dada a qualquer concorrente cujo oponente não compareça para o combate. O vencedor adquire 14 pontos, depois que o oponente for chamado durante 3 vezes no espaço de 3 minutos.
- b. A decisão de "Kiken-Gachi" (vitória por desistência) será dada ao concorrente cujo oponente se retira da competição durante a partida. Neste caso o desistente recebe 0 pontos e o vencedor recebe 14 pontos ou a pontuação já alcançada, se mais alta que 14.

Secção 16 Lesão, Doença ou Acidente

- a. Em qualquer situação que um combate é parado por causa de lesão em um ou ambos os concorrentes, o árbitro pode permitir um tempo máximo de 2 minutos para o(s) concorrente(s) lesionado(s) recuperar(em). O repouso total por concorrente em cada partida será 2 minutos.
- b. O tempo de recuperação começa a contar ao comando do árbitro central.
- c. Se um dos competidores está impossibilitado de continuar os árbitros tomarão uma decisão de acordo com as seguintes cláusulas:

1. Quando a causa da lesão é atribuída ao concorrente lesionado, este perderá a partida com 0 pontos e o oponente obterá 14 pontos ou o que ele já alcançou, se mais elevado que 14.
 2. Quando a causa da lesão é atribuída ao concorrente não lesionado, este perderá o combate com 0 pontos e o oponente fica com 14 pontos ou o que ele já alcançou, se mais elevado que 14.
 3. Quando é impossível atribuir a causa da lesão a qualquer concorrente, o concorrente não lesionado ganhará a partida com 14 pontos ou o resultado já alcançado, se maior que 14, e o concorrente lesionado perderá com 0 pontos.
- d. Quando um dos competidores adoece durante o combate e fica impossibilitado de continuar, deve perder o combate com 0 pontos e o oponente adquirirá 14 pontos ou a contagem alcançada, se mais alta que 14.
- e. O médico decidirá se o concorrente lesionado pode ou não continuar.
- f. Se um competidor perder a consciência ou desmaiar, o combate deve ser parado e o competidor será afastado do resto do torneio

Secção 17 Competição de Equipas

Competições de equipas são possíveis e as regras são as mesmas das competições individuais.

Secção 18 Reservas nas Competições de Equipas

- a. Competidores suplentes podem substituir competidores que se tenham lesionado ou adoecido.
- b. O competidor suplente deve ser da mesma categoria de peso ou de categoria de peso mais baixa do que aquele que está a ser substituído.
- c. Os competidores suplentes não podem substituir um competidor desqualificado.
- d. Os competidores suplentes têm de ser anunciados e pesados ao mesmo tempo que os restantes competidores.

III. Sistema de Duo FIJJ

Secção 19 Conceitos Gerais

- a. O Sistema de Duo destina-se a apresentar a defesa de um concorrente contra vários ataques pré-determinados de um concorrente da mesma equipa. Os ataques são divididos em 4 grupos/séries de 5 ataques cada:
 - A. Ataques à pega
 - B. Ataques abraçando o tronco ou estrangulando o pescoço
 - C. Ataques com socos, golpes ou pontapés
 - D. Ataques com armas
- b. Cada ataque tem de ser preparado por um ataque precedente como por exemplo empurrando, batendo ou puxando.
- c. Cada ataque pode ser efectuado à direita ou à esquerda à livre escolha da equipa.
- d. A defesa é da livre escolha do defensor, assim como os respectivos papéis ou a mudança dos papéis como atacante ou defensor, assim como as respectivas posições dos pés.
- e. O árbitro central mostra 3 ataques de cada série. O outro par irá efectuar os mesmos ataques mas numa ordem diferente solicitada pelo árbitro central.
- f. No primeiro ataque de cada série, o Tori (defensor) deve ter o júri no seu lado direito, depois deste ataque os restantes podem ser efectuados de ambos os lados.
- g. Os resultados da apresentação serão dados depois de cada série pelo júri. Sob o comando do árbitro central "Hantei" o júri mostrará o respectivo quadro de resultados sobre as suas cabeças.
- h. Se necessário o árbitro central indica os ataques incorrectos utilizando o sinal correspondente e anunciando o número do ataque errado.
- i. Quando a mesma equipa é envolvida em combates seguidos, será permitido um tempo de recuperação no máximo de 5 minutos entre os dois combates.

Secção 20 Materiais

- a. O organizador da competição deve providenciar cintos de competição vermelhos e azuis, quadro de resultados para júri, marcadores, folhas de prova, um lugar para os árbitros e para o comité técnico.
- b. A mesa de prova deve ser constituída por um mínimo de 2 pessoas.
- c. Os competidores estão autorizados a usar um bastão macio e uma faca de borraça. O bastão deve ter entre 50cm e 70cm.

Secção 21 Categorias

- a. Um par pode ser formado sem quaisquer restrições, como as de peso ou gradação.
- b. As seguintes categorias serão diferenciadas: homens, mulheres ou mistas.

Secção 22 Critérios de avaliação

- a. O júri deve avaliar o seguinte:
 1. Poder do ataque
 2. Realidade
 3. Controlo
 4. Efectividade
 5. Atitude
 6. Velocidade
 7. Variedade
- b. A avaliação deverá dar mais importância ao ataque e à primeira parte da defesa.
- c. Os atemis devem ser poderosos, com bom controlo e desferidos de uma maneira natural considerando uma possível continuação.
- d. Os lançamentos e projecções devem mostrar rompimento de equilíbrio do oponente e ser eficientes.
- e. Luxações e estrangulamentos devem ser mostrados ao júri de uma forma óbvia e correcta, com desistência do Uke.
- f. Tanto o ataque como a defesa devem ser executados de forma técnica e realística.

Secção 23 Desenrolar do combate

- a. Os pares encontram-se frente a frente no meio da área de competição aproximadamente a dois metros de distância. O primeiro par chamado (par 1) terá cintos vermelhos e ficará ao lado direito do árbitro central. O segundo par chamado (par 2) terá cintos azuis. Ao sinal do árbitro central os pares farão uma saudação, primeiro para este e depois entre eles. O par 2 abandonará a área de combate e dirigir-se-ão para a área de segurança.
- b. O encontro começa quando o árbitro central anuncia o primeiro ataque através do respectivo número e mostrando o respectivo sinal com a mão.
- c. No final da série A o primeiro par ajoelha-se e recebe os seus resultados. Seguidamente abandonam a área de combate e dirigem-se para a área de segurança. O par 2 mostrará a série A e obterá os seus resultados. O par 2 iniciará a série B e obterá os seus resultados. Depois disso o par 1 prosseguirá com a série B e obterá os seus resultados, e iniciará a série C, etc., e o par 2 começa a série D, etc.
- d. Depois da demonstração da última série pelo último par o encontro termina. Os dois pares tomam as posições pedidas pelo árbitro central como no início do encontro. O árbitro central pergunta ao secretário pelo par vencedor e anuncia-o levantando a mão na direcção destes em simultâneo com o anúncio da respectiva cor do cinto.
- e. Se os pontos dos dois pares forem iguais (Hikiwake), o encontro continuará até que haja um vencedor. O par com os cintos azuis começa com a série A.
- f. Depois do anúncio do vencedor o árbitro central ordena a saudação entre os pares e depois para o árbitro.

Secção 24 Sistema de pontuação

- a. A pontuação é atribuída de 0 a 10 (com intervalo numérico de 1/2)
- b. A pontuação mais alta e mais baixa são retiradas.

Secção 25 Júri

O júri deverá ser constituído por cinco árbitros credenciados, cada um de um país/região diferente.

Secção 26 Falta de comparência e desistência

- a. A decisão “Fusen-gachi” (vitória por falta de comparência) deve ser anunciada pelo árbitro central ao par competidor presente, depois de o par que não compareceu ter sido chamado três vezes durante três minutos. Os vencedores obterão 12 pontos, o par que não compareceu obterá 0 pontos.
- b. A decisão “Kiken-gachi” (vitória por desistência) deve ser anunciada pelo árbitro central ao par não desistente da competição durante o combate. Neste caso o par desistente obterá 0 pontos e o par vencedor 12 pontos.

Secção 27 Lesão, doença ou acidente

- a. Quando uma lesão, doença ou acidente ocorre, o par activo tem o direito a um máximo de 2 minutos de descanso antes de continuar (o descanso total por par em cada encontro é de 2 minutos).
- b. Se um par não puder continuar depois de uma lesão, “Kiken-gachi” é atribuído ao outro par.

Secção 28 Competições de equipas

Competições de equipas são permitidas e as regras são as mesmas das competições individuais.

IV. Disposições finais

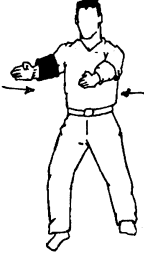





Secção 29 Situações não previstas nas regras




- a. Qualquer situação emergente não prevista por estas regras, deve ser resolvida pelos árbitros do encontro em questão, que em conjunto devem chegar a uma decisão
- b. O árbitro da mesa não tem direito de voto, ele pode apenas assistir.

Secção 30 Entrada em vigor

Estas regras foram aprovadas pela Assembleia Geral da FIJJ em 26 de Novembro de 2009 e entrarão em vigor em 28 de Agosto de 2010. Elas revogarão todas as regras existentes.

Anexo I Gestos dos Árbitros

 <p style="text-align: center;">Hajime</p> <p>Começo do combate: O árbitro ficará entre os dois competidores e com as duas mãos anuncia "Hajime". A voz tem de ser forte e com autoridade.</p>	 <p style="text-align: center;">Matte</p> <p>Interrupção do combate: O árbitro levanta uma das mãos à altura do ombro com o seu braço aproximadamente paralelo ao tatami e mostrará a palma da sua mão (dedos para cima) para o secretariado. A voz tem de ser forte e com autoridade.</p>
 <p style="text-align: center;">Ippon</p> <p>O árbitro levanta o braço esquerdo ou direito (dependendo se o resultado é atribuído ao competidor azul ou vermelho), acima da cabeça, com a palma virada para a frente.</p>	 <p style="text-align: center;">Ippon 3 Pontos</p> <p>O árbitro levanta o braço esquerdo ou direito (dependendo se o resultado é atribuído ao competidor azul ou vermelho), acima da cabeça, com três dedos claramente visíveis.</p>
 <p style="text-align: center;">Wazaari</p> <p>Um ponto: O árbitro levanta o braço esquerdo ou direito à altura do ombro (dependendo de o resultado ser atribuído ao competidor azul ou vermelho), com a palma da mão virada para baixo. O sinal deve ser claro para o secretariado.</p>	 <p style="text-align: center;">Anulação</p> <p>Cancelamento de decisão: O árbitro acena algumas vezes por cima da cabeça depois de mostrar a decisão que tem de ser cancelada. O sinal deve ser claro, forte e claro para o árbitro da mesa.</p>

 <p style="text-align: center;">Passividade</p> <p>Passividade: O árbitro roda horizontalmente os dois braços, do cotovelo até ao pulso à frente do corpo.</p>	 <p style="text-align: center;">Técnica descontrolada</p> <p>O árbitro levanta horizontalmente o braço esquerdo ou direito dobrado em frente ao corpo com o punho (descrição da acção deve seguir-se a este sinal antes do castigo ser atribuído).</p>
 <p style="text-align: center;">Mubobi</p> <p>Acção confusa ou auto-prejudicial: O árbitro endireita os braços algumas vezes na horizontal em frente ao corpo. Depois deste sinal o árbitro deve anunciar "Mubobi".</p>	 <p style="text-align: center;">Soco directo à cabeça</p> <p>O árbitro mexe o move o punho em direcção à cabeça.</p>
 <p style="text-align: center;">Contacto Excessivo</p> <p>O árbitro mostra o ataque com o punho contra a palma da mão.</p>	 <p style="text-align: center;">Pega e soco</p> <p>O árbitro mostra com uma mão a pega no Gi e com a outra mão um soco.</p>
 <p style="text-align: center;">Saindo da área de combate (Sinal do árbitro lateral)</p> <p>O árbitro lateral indica a situação para o árbitro central, para que este possa proceder adequadamente.</p>	 <p style="text-align: center;">Empurrando para fora</p> <p>O árbitro indica com as duas mãos o empurrar da área de combate para a área de segurança (fora).</p>



Projectando fora da área de combate ou de campeonato

O árbitro indica com a mão esquerda ou direita (dependendo se a acção foi aplicada pelo competidor azul ou vermelho) o movimento da área de combate para o exterior da área de segurança.



Comentários e intervenções desnecessárias

O árbitro põe o seu dedo indicador com a mão fechada em frente à sua boca.



Osae-komi

(Controlo no chão)

O árbitro aponta com o braço direito ou esquerdo esticado com a palma para baixo na direcção dos concorrentes e anuncia "Osae-Komi". A mão deve estar apontada para os competidores durante todo o tempo de Osae-Komi.



Toketa

(Fim de controlo no chão)

O árbitro abana com a mão direita ou esquerda (com aquela que assinalou Osae-komi) acima dos competidores algumas vezes e anunciará "Toketa". A palma deve estar posicionada na vertical. O sinal deve ser claro e forte.



Ataque simultâneo dos competidores

(Aiuchi)









O árbitro dobra os dois braços na horizontal em frente ao corpo, com os punhos a tocar.







Castigo

(Shido, Chui, Hansoku-make)

O árbitro aponta para o competidor a ser penalizado, com o dedo indicativo estendido, pulso fechado e anunciará o respectivo castigo.

 <p>“Não vi” - Sinal O árbitro cobre os olhos com a palma das mãos, por um pequeno período de tempo (palmas à frente dos olhos).</p>	 <p>Compor o Gi O árbitro cruza as mãos em frente ao corpo com as palmas estendidas, então aponta o competidor que deve compor o Gi.</p>
 <p>Full Ippon (Sinal do árbitro de mesa) O árbitro da mesa mostra ao árbitro central o sinal e a cor do vencedor.</p>	 <p>Hantei (Sinal do sistema de duo) O árbitro levanta um braço com a palma da mão de lado, acima da sua cabeça.</p>
 <p>Hikiwake (O mesmo resultado) O árbitro cruza os braços em frente ao peito, com palmas esticadas. O árbitro anuncia "Hikiwake".</p>	 <p>Anúncio do vencedor O árbitro indica o vencedor levantando o braço a um ângulo de 45°, com a palma da mão aberta e anuncia em voz clara "o vencedor" e a respectiva cor.</p>
 <p>Sonomama (Anúncio de “congelamento”) O árbitro central deve bater fortemente (um batimento geralmente deve ser suficiente) com as mãos nos dois competidores e anunciará claramente e com voz forte "Sonomama".</p>	 <p>Yoshi (Anúncio de “descongelamento”) Depois da razão da paragem temporária ("congelamento") ser clarificada, o árbitro deve tocar novamente com as mãos nos dois competidores e forte e claramente anunciará "Yoshi".</p>

 <p>Tempo médico - Sinal O árbitro formará um “T” com as suas mãos.</p>	 <p>Gastar tempo - Sinal O árbitro apontará para o seu pulso, como se tivesse um relógio, com o indicador esticado e o pulso fechado.</p>
 <p>Técnica proibida Técnicas que devam ser punidas com Shido (chaves aos dedos das mãos ou pés, chaves aos rins com as pernas, socos, golpes e pontapés quando o oponente está deitado no chão, pontapés contra as pernas): O árbitro aplicará um golpe com a sua mão aberta contra o antebraço</p>	 <p>Desrespeito pelas instruções do Árbitro O árbitro apontará para as suas orelhas, com os indicadores esticados e os pulsos fechados.</p>
 <p>Pausa (Em caso de Hikiwake e antes de um combate adicional) O árbitro mostrará o sinal de “ok”, com o polegar para cima, em direcção à mesa, dirigindo depois os competidores para fora da área de combate para pausa.</p>	

Anexo II Ataques no Sistema de Duo

(Todos os ataques podem ser executados à direita ou à esquerda)

Série A Ataques à pega

(Todos os ataques devem ser precedidos de um ataque prévio)



Pega: Uke agarra o braço do Tori. Uma mão segura o pulso, outra o antebraço.

Intenção:

- Empurrar ou puxar
- Controlar a mão avançada de Tori
- Imobilizar o defensor



Pega: Uke agarra o lado do Gi do Tori com a sua mão.

Intenção:

- Aproximar-se do oponente para fazer outra acção.
- Empurrar, puxar ou fixar o oponente – talvez atingindo-o depois.



Pega: Uke ataca o pescoço do Tori pela sua frente para fazer um estrangulamento.

Intenção:

- Empurrar o Tori para trás
- Fixar o Tori



Pega: Uke ataca com as mãos o pescoço do Tori pelo lado deste para fazer um estrangulamento. Uke pode mover o Tori para a posição correcta ou o Tori pode mover-se ele próprio para essa posição.

Intenção:

- Empurrar ou fixar o Tori



Pega: Uke ataca o Tori pelo seu lado agarrando no Gi ao nível do ombro com a sua mão. O tipo de pega é livre. Uke pode mover o Tori para a posição correcta ou o Tori pode mover-se ele próprio para essa posição.

Intenção:

- Empurrar, puxar ou fixar o Tori.

Comentário Geral:

Pegas têm de ser fortes.

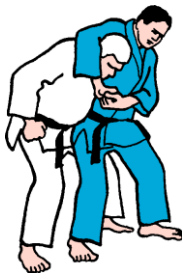
Série B Ataques abraçando o tronco ou estrangulando o pescoço
(Todos os ataques devem ser precedidos de um ataque prévio)



Uke abraça o Tori pela sua frente e por baixo dos seus braços. A pega deve ser forte. Uke encosta a cabeça no ombro do Tori.
Antes do ataque, o Tori mantém os seus braços numa posição natural.



Uke abraça o Tori pela sua frente e por cima dos seus braços. A pega deve ser forte. Uke encosta a cabeça no ombro do Tori.
Antes do ataque, o Tori mantém os seus braços numa posição natural.



Uke abraça o pescoço do Tori com o seu braço de lado. A pega deve ser forte.
Intenção: Estrangular ou aplicar uma técnica de projecção.



Uke abraça o pescoço do Tori com o seu braço pela frente deste. A pega deve ser forte.
Intenção: Estrangular ou aplicar uma técnica de projecção.



Uke aplica Hadaka-Jime com o seu braço. A pega deve ser forte. Uke pode mover Tori para a posição correcta ou o Tori pode virar-se ele próprio.
Intenção: Estrangular ou criar desequilíbrio.

Comentário Geral:

Pegás têm de ser fortes.

Série C Ataques com Socos / Golpes ou Pontapés
(Todos os ataques devem ser precedidos de um ataque prévio)



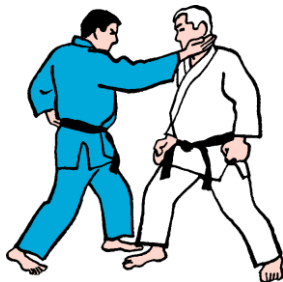
Jodan Tsuki – Soco com a mão em direcção à cabeça.

Alvo: face



Chudan Tsuki – Soco com a mão.

Alvo: Plexus solar, estômago.



Shuto Uchi – Golpe circular com o sabre da mão.

Alvo: Lado esquerdo do pescoço do Tori.



Mae Geri – Pontapé frontal com a perna.

Alvo: Plexus solar, estômago



Mawashi Geri – Pontapé circular com a perna,

Alvo: Plexus solar, estômago

Tori está autorizado a recuar a perna e rodar ligeiramente o tronco.

Comentário Geral

O ataque tem de ser feito de modo a poder atingir o Tori se ele não se esquivar.

Não é permitido movimentos antes do ataque começar.
Tori terá que reagir ao ataque.

Série D Ataques com armas

(Todos os ataques devem ser precedidos de um ataque prévio)



Ataque de faca em sentido descendente.

Alvo: Base do pescoço do Tori, por detrás da clavícula.



Ataque de faca frontal.

Alvo: Estômago



Ataque de faca aplicado na diagonal ou de lado.

Alvo: Base do pescoço, lado do pescoço.



Ataque de bastão em sentido descendente.

Alvo: Topo da cabeça



Ataque de bastão pelo exterior, que deve ser aplicado de lado ou na diagonal.

Alvo: Tempôra do Tori / cabeça.

Comentário Geral

O ataque tem de ser feito de modo a poder atingir o Tori se ele não se deslocar.

Tori deve ter o controlo total da arma durante e depois da defesa.

Anexo III Categorias de peso no sistema de luta

Masculinos

Séniiores 21+	Juniões 18/19/20	Cadetes 15/16/17	Juvenis II 12/13/14	Juvenis I 10/11	Infantis 8/9
1 x 3 min	1 x 3 min	1 x 3 min	1 x 2 min	1 x 2 min	1 x 2 min
- 62kg	- 56kg	- 46kg	- 34kg	- 24kg	- 21kg
- 69 kg	- 62kg	- 50kg	- 37kg	- 27kg	- 24kg
- 77kg	- 69kg	- 55kg	- 41kg	- 30kg	- 27kg
- 85kg	- 77kg	- 60kg	- 45kg	- 34kg	- 30kg
- 94kg	- 85kg	- 66kg	- 50kg	- 38kg	- 34kg
+ 94kg	- 94kg	- 73kg	- 55kg	- 42kg	- 38kg
	+ 94kg	- 81kg	- 60kg	- 46kg	- 42kg
		+ 81kg	- 66kg	- 50kg	+ 42kg
			+ 66kg	+ 50kg	

Direito de participação: Competidores, membros da JJIF na EJJU, que atingirem a idade no presente ano (de 1.1 a 31.12).

Femininos

Séniiores 21+	Juniões 18/19/20	Cadetes 15/16/17	Juvenis II 12/13/14	Juvenis I 10/11	Infantis 8/9
1 x 3 min	1 x 3 min	1 x 3 min	1 x 2 min	1 x 2 min	1 x 2 min
- 55kg	- 49kg	- 40kg	- 32kg	- 22kg	- 20kg
- 62 kg	- 55kg	- 44kg	- 36kg	- 25kg	- 22kg
- 70kg	- 62kg	- 48kg	- 40kg	- 28kg	- 25kg
+ 70kg	- 70kg	- 52kg	- 44kg	- 32kg	- 28kg
	+ 70kg	- 57kg	- 48kg	- 36kg	- 32kg
		- 63kg	- 52kg	- 40kg	- 36kg
		- 70kg	- 57kg	- 44kg	- 40kg
		+ 70kg	- 63kg	- 48kg	+ 40kg
			+ 63kg	+ 48kg	

Direito de participação: Competidores, membros da JJIF na EJJU, que atingirem a idade no presente ano (de 1.1 a 31.12).

Edição 2010

Henrik Sandberg,
Roel Van Ravens
Ueli Zürcher
Linus Bruhin

Director da Comissão Internacional de Árbitros (IRC)
Director da Comissão Europeia de Árbitros (ERC)
Membro da Comissão Europeia de Árbitros (ERC)
Árbitro Mundial, Advogado

Tradução 30/12/2010 – António André dos Santos Alves, Árbitro Continental A