

REGRAS DE COMPETIÇÃO



CONCEITOS GERAIS

- ecção 1** **Âmbito de aplicação**
- ecção 2** **Equipamento de competição e exigências pessoais**
- ecção 3** **Área de competição**
- ecção 4** **Treinadores**

II. SISTEMA DE LUTA JJIF

- ecção 5** **Generalidades**
- ecção 6** **Materiais**
- ecção 7** **Categorias de Peso**
- ecção 8** **Árbitros**
- ecção 9** **Secretariado**
- ecção 10** **Desenrolar da Partida**
- ecção 11** **Aplicação de “Hajime”, “Matte”, “Sonomama” e “Yoshi”**
- ecção 12** **Pontuação**
- ecção 13** **Castigos**
- ecção 14** **Decisão do Combate**
- ecção 15** **Falta de Comparência e Desistência**
- ecção 16** **Lesão, Doença ou Acidente**
- ecção 17** **Competição de Equipas**
- ecção 18** **Reservas nas Competições de Equipas**

I. SISTEMA DE DUO JJIF

- ecção 19** **Generalidades**
- ecção 20** **Materiais**
- ecção 21** **Categorias**
- ecção 22** **Critérios de Avaliação**
- ecção 23** **Decisão da Partida**
- ecção 24** **Sistema de Contagem**
- ecção 25** **Júri**
- ecção 26** **Falta de Comparência e Desistência**
- ecção 27** **Lesão, Doença ou Acidente**
- ecção 28** **Competição de Equipas**

V. DISPOSIÇÕES FINAIS

- ecção 29** **Situações não previstas nas regras**
- ecção 30** **Entrada em vigor**

- NEXO I** **Gestos dos Árbitros**
- NEXO II** **Ataques no Sistema de Duo**
- érie A** **Ataques à Pega**
- érie B** **Ataques abraçando ou estrangulando o pescoço**
- érie C** **Ataques de Socos / Golpes e Pontapés**
- érie D** **Ataques com Arma**

- NEXO III** **Categorias de Peso no Sistema de Luta**

CONCEITOS GERAIS

Secção 1 Âmbito de Aplicação

Estas regras aplicam às competições do âmbito da Federação Internacional, das Uniões Continentais, Campeonatos e Torneios Internacionais as normas de competição do sistema duo e de ta.

Existem regras internacionais especiais para juniores e esperanças, assim como para deficientes e contêm diferenças, por exemplo, categorias de peso, tempo de combate, técnicas permitidas (por zões de saúde).

Os países são livres no que diz respeito às regras a adoptar para os seus torneios nacionais.

Secção 2 Equipamento de competição e exigências pessoais

Os competidores devem usar um Gi de Ju-jitsu branco de boa qualidade, que deve estar limpo e n boas condições. Devem usar cintos vermelhos ou azuis.

O casaco deve ser suficientemente comprido para cobrir os quadris e ser amarrado à volta da ntura pelo cinto.

As mangas deverão ser largas o suficiente para permitir a pega e compridas o suficiente para brir metade do antebraço mas não o pulso. As mangas não podem estar dobradas.

As calças devem ser largas e compridas o suficiente para cobrir metade da canela. As calças não podem estar dobradas.

O cinto deve ser atado com um nó quadrado, apertado o suficiente para prevenir que o casaco que largo demais e deverá ser comprido o suficiente para dar duas voltas ao corpo e deixar cerca de 5cm em cada ponta do cinto.

Competidoras femininas são obrigadas a usar uma camisola branca debaixo do seu Gi. Os competidores masculinos não estão autorizados a usar camisola branca debaixo do Gi.

Os competidores têm de ter as unhas dos dedos dos pés e das mãos curtas.

Os competidores não estão autorizados a usar qualquer coisa que possa lesionar ou pôr em rigo o oponente.

Óculos não podem ser usados. Lentes de contacto podem ser usadas à responsabilidade de quem ; usa.

Protecções de mãos, pernas e pés em vermelho ou azul têm de ser usadas.

Secção 3 Área de competição

A área de competição deve ter 12mx12m e deve ser coberta por tatamis, geralmente em cor rde ou em cor aceitável.

) A área de competição deve ser dividida em duas zonas. A demarcação entre estas duas zonas será designada de área de aviso e deve ser indicada por uma área colorida, geralmente vermelha, com um metro de largura, formando a zona exterior da área de competição.

) A área interior, incluindo a área de aviso, deve ser designada de “área de competição”, devendo ter sempre 10mx10m. Dentro da “área de competição”, e não incluindo a área de aviso, deve estar uma área de 8mx8m, designada “área de combate”.

) A área exterior à área de aviso deve ser designada de área de segurança e deve ter no mínimo um metro de largura.

) Quando duas ou mais áreas de competição adjacentes são usadas não é permitida uma área de segurança comum.

Para torneios e competições internacionais uma área de combate de 6m x 6m é opcional.

lecção 4 Treinadores

) Os competidores podem ser assistidos por apenas um treinador, que fica no limite da área de competição durante o encontro (1).

) Se o treinador exibir comportamentos incorrectos para os atletas, o árbitro, a audiência ou qualquer outra pessoa, o MR pode decidir obrigá-lo a deixar a área reservada para o resto do encontro.

) Se os comportamentos incorrectos persistirem os árbitros do tapete podem decidir obrigá-lo a deixar a área reservada para todo o torneio.

) São permitidas cadeiras para os treinadores ao lado dos tapetes.

2. SISTEMA DE LUTA JJIF

lecção 5 Generalidades

) No sistema de luta dois competidores competem um contra o outro de uma maneira desportiva lequada ao Ju-Jitsu.

) O Sistema de Luta JJIF é composto por 3 Partes:

Parte 1: Golpes/socos e pontapés.

Parte 2: Lançamentos, projecções, luxações e estrangulamentos.

Parte 3: Técnicas de chão, 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 (2).

) Os ataques na parte 1 estão limitados às seguintes áreas: cabeça, face, peito, costas e lados.

) Todos os estrangulamentos são permitidos excepto estrangulamentos com as mãos / dedos.

O tempo de combate por encontro é 3 minutos. O árbitro central em conjunto com os árbitros laterais devem decidir, depois de consultar o árbitro da mesa, se a última acção antes ou depois do final do período dos 3 minutos.

Quando o mesmo competidor é envolvido em encontros subsequentes, um período de 5 minutos é permitido entre os dois encontros.

Por combinações entende-se:

a parte 1 os competidores devem fazer combinações com pontapés ou socos.

a parte 2 os competidores devem estar realmente activos para tentar lançar / projectar o oponente.

a parte 3 os competidores devem estar realmente a tentar fazer uma boa imobilização ou a tentar sair da imobilização.

Secção 6 Materiais

A organização da competição deve prover cintos de competição vermelhos e azuis, quadros de contagem de Júri, quadros de contagem, lista e papéis de administração, um local para os árbitros e comité técnico.

Os competidores são obrigados a usar protecções de mão macias, curtas e leves e protecções de cotovelo / canela coincidindo com a sua cor de cinto (vermelho ou azul).

As protecções devem ser feitas de espuma macia com um limite mínimo de 2 cm e máximo de 3 cm.

As protecções devem ser do tamanho correcto e estar em boas condições.

É permitido utilizar coquilha e protecção dental. As competidoras femininas podem utilizar protecção de peito.

Protecções de pé / canela, coquilha e protecção de peito devem ser utilizadas debaixo do Gi.

Cabelos longos têm de estar apanhados com elástico.

Secção 7 Categorias de Peso

As seguintes categorias de peso serão utilizadas nos campeonatos do mundo e competições continentais realizadas sob o auspício da JJIF:

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

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

Categorias de peso para os campeonatos de Juniores e de Esperanças: Ver Anexo III

Categorias de peso para campeonatos do Mundo: as categorias estão dependentes do número de atletas inscritos e do número de atletas por categoria.

Secção 8 Árbitros

O árbitro central (MR) deverá situar-se na área de combate e dirigirá o combate.

Dois árbitros laterais (SR) assistirão o MR 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.

O árbitro da mesa (TR) é o responsável pelo secretariado. Ele informa as vantagens e penalidades para o secretariado e informa o MR acerca do término do tempo de combate, de Osaekomi e de recuperação.

Podem existir dois árbitros de mesa nas finais se o número de árbitros o permitir e se isto poder ser feito em todas as finais do torneio.

Secção 9 Secretariado

- O secretariado será colocado de frente para o MR em relação à posição de início do combate.
- O secretariado deve ser composto por dois responsáveis pelos marcadores e um cronometrista.
- Um dos elementos do secretariado mantém um registo da competição em papel; o segundo elemento controlará o quadro da pontuação.
- Se existir alguma diferença entre os dois registos deverá considerar-se como o correcto o do papel.

Secção 10 Desenrolar da Partida

Os competidores encontram-se um frente ao outro no meio da área de competição, aproximadamente a dois metros. O competidor com o cinto vermelho ficará ao lado direito do MR. Ao sinal do MR, os competidores farão uma saudação para o árbitro e depois um ao outro.

Depois de o MR anunciar “Hajime”, o combate na começa na Parte 1.

Assim que existir contacto entre os competidores por controlo do adversário, a Parte 2 começou. Socos, golpes e pontapés já não são permitidos, excepto quando eles são realizados simultaneamente com a pega inicial.

Assim que um dos competidores tenha os dois joelhos, esteja sentado ou deitado no chão, o combate continua na Parte 3.

Os competidores podem passar pelas diferentes partes, mas devem estar activos em todas elas.

Na Parte 1, 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.

Os competidores estão autorizados a permanecer na área de aviso mas apenas pelo máximo de cinco segundos.

Projecções têm de começar na área de competição. O oponente pode ser projectado para a área de aviso ou de segurança, desde que a projecção não apresente perigo de lesão para o oponente.

No final do encontro, o MR 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.

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

O MR deve anunciar “Hajime” para começar e para recomeçar o combate depois de “Mate”.

O MR deve anunciar “Mate” para parar temporariamente o combate nas seguintes situações:

- 1 – Se um ou os dois competidores deixam a área de competição.
- 2 – Se um ou os dois competidores fazem ou praticam um acto proibido na Parte 1.
- 3 – Se um ou os dois competidores estão lesionados ou doentes.
- 4 – Se um dos competidores não puder bater durante um estrangulamento ou chave.
- 5 – Quando o tempo de “Osaekomi” acabou.
- 6 – Se o contacto na Parte 2, na Parte 3 é perdido e os competidores não continuam na Parte 1 por eles próprios.
- 7 – Em qualquer outro caso que o MR considere necessário (por ex: para reajustar o “Gi” ou rebuair vantagens).
- 8 – Em qualquer outro caso, quando um dos SRs considere necessário e então bater palmas.

9 – O combate tenha terminado. (3)

“Sonomama” deve ser utilizado se o MR 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 por passividade 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 MR entenda necessário.

Depois do “Sonomama” os competidores continuam exactamente na mesma posição onde se encontravam, quando a ordem foi dada. Para recomeçar novamente o combate o MR anunciará “Yoshi”.

O MR em conjunto com os SRs devem decidir, depois de consultar o TR, se a última acção aconteceu antes ou depois do fim dos três minutos.

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.

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 bloqueados (Wasari, 1 ponto).

As pontuações podem ser atribuídas na Parte 2:

(projeções, lançamentos, luxações e estrangulamentos)

1 – Estrangulamentos e luxações no caso de o competidor não conseguir bater e o MR ter de parar o combate anunciando Matte. (Ippon, 2 pontos)

2 – Estrangulamentos e luxações com batimento. (Ippon, 2 pontos)

3 – Uma projecção ou lançamento perfeitos. (Ippon, 2 pontos)

4 – Uma projecção ou lançamento imperfeitos. (Wasari, 1 ponto)

As seguintes pontuações podem ser atribuídas na Parte 3:

1 – Estrangulamentos e luxações no caso de o competidor não conseguir bater e o MR 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. (4) (Ippon, 2 pontos)

4 – Um controlo eficiente anunciado como Osaekomi durante 10 segundos. (Wasari, 1 ponto)

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

Osaekomi apenas pode ser anunciado se:

- Se a pessoa controlada está deitada com grande parte das suas costas ou do seu estômago.

- As pernas do Tori estão livres.

- Uke está bem controlado e não pode mexer-se livremente. Tori tem um bom controlo sobre Uke.

tempo de Osaekomi continua mesmo quando:

- A pessoa controlada consegue controlar uma perna do Tori.

- A pessoa controlada consegue virar-se de lado ou de costas.

Se mais de metade dos corpos dos dois competidores estão fora da área de aviso, o tempo de Osaekomi deve ser parado.

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

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 Wasari e a um Ippon. Isto apenas é possível, se o MR parou antes do Osaekomi anunciando Toketa.

Secção 13 Castigos

Os castigos são atribuídos pela maioria dos árbitros. (5)
Actos proibidos leves serão unidos com Shido e o oponente obterá um Wasari. São considerados actos proibidos leves as seguintes acções:

1 – Se um ou os dois competidores mostram passividade ou cometem infracções técnicas enobres. (6)

2 – “Mubobi”.

3 – Deliberadamente sair da área de aviso com os dois pés.

4 – Propositadamente empurrar o oponente para fora da área de aviso.

5 – Propositadamente pontapear ou socar depois do início da Parte 2.

6 – Fazer qualquer tipo de acção depois de Matte ser anunciado.

7 – Socar, golpear ou pontapear nas pernas.

8 – Socar, golpear ou pontapear o oponente se 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 vem impreparado para o tapete e adia o combate.

13 – Se um competidor tenta propositadamente (arranjando o Gi, tirando o cinto, tirando as luvas, etc) gastar tempo.

Actos proibidos serão punidos com Chui e o oponente obterá 2 Wazaris:

1 – Fazer ataques como pontapear, empurrar, socar e bater no oponente de uma forma dura. (7)

2 – Propositadamente projectar o oponente da área de aviso para a área de segurança (ou para fora da área de segurança). (8)

3 – Desrespeitar as instruções do MR.

4 – Fazer comentários ou gestos para o oponente, árbitros, secretariado ou audiência.

5 – Projectar o oponente da área de combate para a área exterior da área de segurança. (9)

6 – Fazer acções descontroladas, assim como socos ou pontapés circulares que não são parados mesmo que falhem o oponente, e depois de uma técnica de projecção, não está apto a continuar imediatamente.

7 – Socos ou pontapés direitos à cabeça.

Em caso de um competidor praticar dois actos proibidos o combate será perdido por “Hansoku-make”.

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. (10)

3 – Fazer qualquer luxação ao pescoço ou coluna.

4 – Fazer qualquer luxação ao joelho ou ao pé com torção.

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 eles já atingido, se maior que 14.

A segunda vez que um competidor perder por Hansoku-make num torneio, ele será expulso do resto do torneio.

Se um competidor mostra um comportamento anti-desportivo depois de um combate a equipa de árbitros do Tatami decidirá por unanimidade se o competidor deve ser expulso do resto do torneio. Eles vão 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.

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

) Erros resultantes da aplicação de resultados ou castigos devem ser corrigidos pelos três árbitros e pelo árbitro da mesa responsável.

) Passividade na parte 1:

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.

Passividade na 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.

Passividade na parte 3:

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

) Uma técnica que é parada com o corpo / cabeça do oponente, em vez do controlo do ataque da técnica é um exemplo de l.

écnicas que causem sangramento (mas não devido à reabertura de uma ferida existente) devem ser avaliadas pelo MR e Rs para determinar se é um castigo qualificado como acto proibido (C1) ou acto proibido grave (E1), baseado na situação.

écnicas (excluindo técnicas directas) à cabeça que apenas toca ou são tidas dentro de 10cm são técnicas válidas. Contacto do corpo é considerado "contacto superficial". De outro modo, pode ser considerado contacto duro como em C1.

utros critérios para C1 que necessitem de ser analisados se foi contacto duro causado pelo oponente se moveu em direcção técnica. Neste caso, não houve intenção de provocar contacto duro e pode ser até aplicada a penalidade de Mubobi ao oponente, se houver precedente de falha de protecção própria ou comportamento imprudente.

) Projecções da área de competição principal (não na área de aviso) para a área de segurança não são actos proibidos. Projecções da área de combate (não na área de aviso) fora da área de segurança são actos proibidos.

) Não é um acto proibido projectar o oponente da área de combate para a área de segurança.

0) Uma técnica de projecção em combinação com uma luxação ou estrangulamento não é permitida (por ex: Kote-Gaeshi feita como técnica de lançamento).

ecção 14 Decisão do Combate

) Um competidor pode vencer o combate antes do fim do tempo de combate, se atingiu um Ippon em cada uma das 3 Partes. Isto é designado Full Ippon.

) Depois do tempo de combate terminado, o competidor que tem mais pontos será o vencedor.

) Se os competidores têm pontos iguais no fim do combate, o competidor que tiver mais Ippons será o vencedor do combate.

) Se o resultado é igual tanto no número de pontos como no número de Ippons, haverá um combate extra de 3 minutos, até que haja uma decisão. Existe uma pausa de um minuto entre o round adicional. O procedimento pode ser repetido. Os Ippons do combate inicial são transportados para o combate extra.

ecção 15 Falta de Comparência e Desistência

) 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 ele/ela for chamado durante 3 vezes no espaço de 3 minutos.

) A decisão de "Kiken-Gachi" (vitória por desistência) será dada ao concorrente cujo oponente se tira 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.

ecção 16 Lesão, Doença ou Acidente

) Em qualquer situação que um combate é parado por causa de lesão em um ou ambos os concorrentes, MR 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.

) O tempo de recuperação começa a contar, ao comando do MR, quando o médico entra no Tatami.

) Se um dos competidores está impossibilitado de continuar o MR e os SRs 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 terá 14 pontos ou o que ele/ela 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/ela 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.

Quando um dos competidores adoecer 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.

O médico decidirá se o concorrente lesionado pode ou não continuar. 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

Competidores suplentes podem substituir competidores que se tenham lesionado ou adoecido.

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.

Os competidores suplentes não podem substituir um competidor desclassificado.

Os competidores suplentes têm de ser anunciados e pesados ao mesmo tempo que os competidores principais.

I. SISTEMA DUO JJIF

ECCÃO 19 Generalidades

O Sistema de Duo JJIF 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 de 5 ataques cada.

- Ataques à pega
- Ataques abraçando tronco e pescoço
- Ataques com socos, golpes e pontapés
- Ataques com armas

Cada ataque tem de ser preparado por um ataque precedente como por exemplo empurrando, batendo ou puxando.⁽¹¹⁾

A defesa é da escolha livre do defensor, assim como os respectivos papéis ou a mudança dos papéis como atacante ou defensor, assim como as respectivas posições dos pés.

O árbitro central (MR) mostra 3 ataques de cada série. O outro par irá efectuar os mesmos ataques mas numa ordem diferente solicitada pelo MR.

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.

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.

1) Para a série C, o Uke deve atacar com um golpe ou pontapé à escolha do Uke antes de executar o golpe ou pontapé indicado pelo MR.

ECCÃO 20 Material

- . O organizador da competição deve prover 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.
- . A mesa de prova deve ser constituída por um mínimo de 2 pessoas.
- . Os competidores estão autorizados a usar um bastão macio (50 cm) e uma faca de borracha.
- . Cabelos longos devem estar apanhados com elástico.

ECCÃO 21 Categorias

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

ECCÃO 22 Critérios de julgamento

- . O júri deve avaliar o seguinte:
 1. Poder do ataque
 2. Realidade
 3. Controlo
 4. Efectividade
 5. Atitude
 6. Velocidade
- . A avaliação deverá dar mais importância ao ataque e à primeira parte da defesa.(12)
- . Os atemis devem ser poderosos, com bom controle e desferidos de uma maneira natural considerando uma possível continuação.
- . Os lançamentos e projecções devem mostrar rompimento de equilíbrio do oponente e ser efectivas.
- . Luxações e estrangulamentos devem ser mostrados ao júri de uma forma óbvia e correcta, com desistência do Uke.
- . Tanto o ataque como a defesa devem ser executados de forma técnica e realística.

- 2) Técnicas fantasiosas, incorrectas e ataques fracos, gritos desnecessários, técnicas descontroladas devem ser punidas com dedução de pontos.
- As armas devem estar controladas em todos os momentos.
- Uma técnica não pode ser terminada por causa de um acidente, não pode ser repetida. Neste caso o Júri avaliará as outras técnicas.

ECCÃO 23 Decurso do encontro

- 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 o árbitro central 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 número do ataque 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 competição 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. O árbitro central pergunta ao secretário pelo par

vencedor e anuncia-o levantando a mão na sua direcção em simultâneo com o anúncio da respectiva cor do cinto.

- l. 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.
- l. Depois do anúncio de vencedor o árbitro central ordena a saudação entre os pares e depois para o árbitro.

ECCÃO 24 Sistema de pontuação

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

ECCÃO 25 Júri

o júri deverá ser constituído por cinco árbitros credenciados, cada um de um país diferente.

ECCÃO 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.
- B. A decisão “Kiken-gachi” (vitória por desistência) deve ser anunciada pelo árbitro central ao par não desistente da competição durante o combate..

ECCÃO 27 Lesão, doença ou acidente

- A. Quando uma lesão, doença ou acidente ocorre, o par activo tem o direito a um máximo de 5 minutos de descanso antes de continuar (o descanso total por par em cada encontro é de 5 minutos).
- B. Se um par não pode continuar depois de uma lesão, “Kiken-gachi” é atribuído ao outro par.

ECCÃO 28 Competições de equipas

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

7. DISPOSICÕES FINAIS

ECCÃO 29 Situações não previstas nas regras

- l. 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.
- l. O árbitro da mesa não tem direito de voto, ele pode apenas assistir.

ECCÃO 30 Entrada em vigor

estas regras foram aprovadas pelo corpo técnico de arbitragem da JJIF em 2 de Abril de 2006 e entrarão em vigor em 1 de Janeiro de 2006. Elas revogarão todas as regras existentes

Apêndice I - Gestos dos Árbitros



Hajime

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.



Matte

Paragem do combate:
O árbitro levanta uma das mãos à altura do ombro com seu braço aproximadamente paralelo ao tatami e mostra a palma da sua mão (dedos para cima) para o secretariado. A voz tem de ser forte e com autoridade.



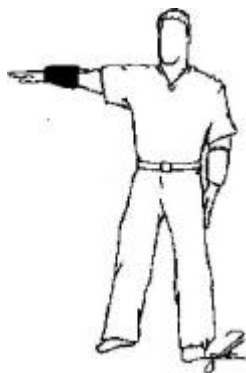
Ippon

O árbitro levanta o braço esquerdo ou direito (dependendo se o resultado é atribuído ao competidor vermelho ou azul), acima da cabeça, com a palma virada para a frente.



Ippon 3 Pontos

O árbitro levanta o braço esquerdo ou direito (dependendo se o resultado é atribuído ao competidor vermelho ou azul), acima da cabeça, com três dedos claramente mostrados.



Wazari

Um ponto:
O árbitro levanta o braço esquerdo ou direito à altura do ombro (dependendo de o resultado ser atribuído ao competidor vermelho ou azul), com a palma da mão virada para baixo. O sinal deve ser claro para o secretariado.



Cancelamento de decisão

O árbitro acena algumas vezes por cima da cabeça mostrando a decisão que tem de ser cancelada. O sinal deve ser claro, forte e claro para o TR.



Passividade

O árbitro roda horizontalmente os dois braços, do cotovelo até ao pulso à frente do corpo.



Técnica descontrolada

O árbitro levanta horizontalmente o braço esquerdo e o direito dobrado em frente ao corpo com o punho (descritor da acção deve ser seguida antes do castigo ser atribuído).



Mubobi

Acção confusa ou auto-prejudicial.

O árbitro endireita os braços algumas vezes na horizontal em frente ao corpo.

Depois deste sinal o MR deve anunciar claramente "Mubobi".



Soco directo à cabeça

O árbitro mexe o move o pulso em direcção à cabeça, com o punho.



Contacto Excessivo

O árbitro mostra o ataque com o pulso contra a palma da mão.



Pega e soco

O árbitro mostra com uma mão a pega no Gi com a outra mão um soco.



Indo para fora da área de aviso

(Sinal de árbitro lateral)

O árbitro lateral indica a situação para o árbitro central, para que este possa proceder adequadamente.



Empurrando para fora

O árbitro indica com as duas mãos o empurrar para a : de segurança (fora).



Projectando fora da área de combate ou de aviso

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



Chamadas, intervenções desnecessárias

O árbitro fa com a palma da mão e dedos o símbolo d falar ("kva-kva") com a mão para o competidor verme ou azul.



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 aq que assinalou Osae-komi) acima dos competidores algumas vezes e anunciará "Toketa". A palma deve e: nsicionada na vertical. O sinal deve ser claro e forte.



Ataque simultâneo dos competidores (Aiuchi)

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



Penalty

(Shido, Chui, Hansoku-Make)

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



"Nai vi" - Sinal

O árbitro cobre os olhos com a palma das mãos, por um pequeno período de tempo (palmas à frente dos olhos).



Compôr o Gi

O árbitro cruza as mãos em frente ao corpo com as palmas estendidas, então aponta o competidor que deve compôr o Gi.



Full Ippon

(Sinal do Árbitro de mesa)

O árbitro da mesa mostra ao MR o sinal e a cor do vencedor.



Hantei

(Sinal do sistema de duo)

O árbitro levanta um braço com a palma da mão de lá para cima da sua cabeça.



Hikiwake

Resultado igual:

O árbitro cruza os braços em frente ao peito, com palmas esticadas. O árbitro anuncia "Hikiwake".



Anúncio do vencedor

O árbitro indica o vencedor levantando o braço a um ângulo de 45°, com a mão com a palma aberta anunciando vencedor, em voz clara "vencedor" e a respectiva cor.



Sonomama

(anúncio de congelamento)

O MR deve bater fortemente (um batimento geralmente deve ser suficiente) com as mãos nos dois competidores e anunciará claramente e com voz forte "Sonomama".



Yoshi

(anúncio de congelamento)

Depois da razão da paragem temporária ("freezing") esclarecida, o MR deve tocar novamente com as mãos nos dois competidores e forte e claramente anunciará "Yoshi".

Apêndice II - Ataques no Sistema de Duo

Série A: Ataques à pega



Pega:

Uke agarra o braço direito do Tori. Uma mão segura o pulso,

Pega:

Uke agarra o laço direito do Gi do Tori com a sua mão direita.

- Aproximar-se do oponente para fazer outra acção.
- Puxar – empurrar ou fixar o oponente.



Pega:

Uke coloca as mãos no pescoço do Tori pela sua frente para fazer um estrangulamento

Intenção:

Empurrar o Tori para trás.

- Fixar Tori

Pega:

Uke coloca as mãos no pescoço do Tori pelo seu lado direito para fazer um estrangulamento. Uke pode mover o Tori na posição correcta ou o Tori pode mexer-se ele próprio para essa posição.

Intenção:

- Empurrar ou fixar o Tori



Pega:

Uke ataca o Tori pelo seu lado esquerdo agarrando no Gi ao nível do ombro com a mão direita.

O tipo de pega é livre. Uke pode mover o Tori na posição correcta ou o Tori pode mover-se ele próprio para essa posição.

Intenção:

- Empurrar, puxar ou fixar o Tori.



Série B: Ataques abraçando tronco e pescoço



Uke abraça o Tori pela sua frente e por baixo dos seus braços. A pega deve ser forte. Uke encosta a cabeça no ombro direito do Tori e deve olhar para o seu lado esquerdo.

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 direito do Tori e olha para o lado direito.

Antes do ataque, o Tori mantém os seus braços numa posição natural.



Uke abraça o pescoço do Tori com o seu braço direito 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 direito pela frente deste.

A pega deve ser forte.

Intenção: Estrangular ou aplicar uma técnica de projecção.



Uke aplica Hadaka-Jime com o seu braço direito. 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.

Série C: Ataques com socos, golpes e pontapés



Jodan-Tsuki

- soco com a mão direita em direcção à cabeça.

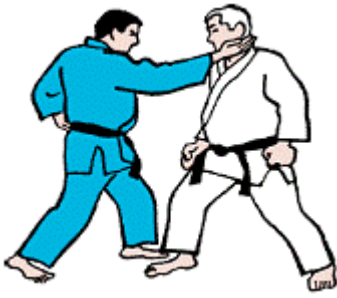
Alvo: face



Chudan-Tsuki

- soco com a mão direita.

Alvo: Plexus solar, estômago



Shuto-Uchi

Alvo: Lado esquerdo do pescoço do Tori.



Mae-Geri

- Pontapé frontal com a perna direita

Alvo: Plexus solar, estômago



Mawashi-Geri

- Pontapé circular com a perna direita

Alvo: Plexus solar, estômago

Tori está autorizado a fazer um recuo com a perna esquerda para trás e rodar o tronco.

Série D: Ataques com armas



Ataque de faca com a mão direita em sentido descendente.

Alvo: base esquerda do pescoço do Tori, põe detrás da clavícula.



Ataque de faca frontal com a mão direita front-side.

Alvo: estômago



Ataque de faca com mão direita em direcção às costas, aplicado na diagonal.

Alvo: base direita do pescoço do Tori.



Ataque de bastão com mão direita em sentido descendente:

Alvo: Topo da cabeça



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

Alvo: Tempôra esquerda do Tori / cabeça.

Comentário Geral:

O ataque deve ser apto para alcançar o Tori, se ele não se esquivar. Tori deve ter o controlo total da arma durante e depois da defesa.

APêndice III: Categorias de pesos

Masculinos:

Sênior 21	Júnior	Esperança	Juvenil II	Juvenis I	Benjamins 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
-62 kg	-56 kg	-46 kg	-34 kg	-24 kg	-21 kg
-69 kg	-62 kg	-50 kg	-37 kg	-27 kg	-24 kg
-77 kg	-69 kg	-55 kg	-41 kg	-30 kg	-27 kg
-85 kg	-77 kg	-60 kg	-45 kg	-34 kg	-30 kg
-94 kg	-85 kg	-66 kg	-50 kg	-38 kg	-34 kg
94+ kg	-94 kg	-73 kg	-55 kg	-42 kg	-38 kg
	94+ kg	-81 kg	-60 kg	-46 kg	-42 kg
		81+ kg	-66 kg	-50 kg	42+ kg
			66+ kg	50+ kg	

Direito de participação: competidores, membros da JJIF na EJJU, que atingiram a idade no ano em questão. (de 1.1 até 31.12)

Femininos

	18/19/20	15/16/17	13/14	10/11	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
-55 kg	-49 kg	-40 kg	-32 kg	-33 kg	=20 kg
-62 kg	-55 kg	-44 kg	-36 kg	-25 kg	-22 kg
-70 kg	-62 kg	-48 kg	-40 kg	-28 kg	-25 kg
70 + kg	-70 kg	-52 kg	-44 kg	-32 kg	-28 kg
	70 + kg	-57 kg	-48 kg	-36 kg	-32 kg
		-63 kg	-52 kg	-40 kg	-36 kg
		-70 kg	-57 kg	-44 kg	-40 kg
		70+ kg	-63 kg	-48 kg	40+ kg
			63+ kg	48+ kg	

Direito de participação: competidores, membros da JJIF na EJJU, que atingirão a idade no ano em questão. (de 1.1 até 31.12)

Versão Janeiro 2006