



FTJJJ
FEDERAÇÃO TOCANTINENSE DE JIU JITSU

**LIVRO DE REGRAS
E REGIMENTO INTERNO
JUNHO 2023**

/FTJJOFICIAL



FTJJ
FEDERAÇÃO TOCANTINENSE DE JIU JITSU

FEDERAÇÃO TOCANTINENSE DE JIU JITSU

LIVRO DE REGRAS

FEDERAÇÃO TOCANTINENSE DE JIU JITSU

FTJJ
FEDERAÇÃO TOCANTINENSE DE JIU JITSU



ARTIGO 1: ARBITRAGEM

1.1 AUTORIDADE DO ÁRBITRO

1.1.1 O árbitro é a autoridade máxima em uma partida.

1.1.2 A decisão do árbitro sobre o resultado de cada partida é incontestável.

1.1.3 A decisão sobre o resultado de uma partida só pode ser alterada nas seguintes circunstâncias:

- Se a pontuação no quadro foi mal interpretada;
- Se o atleta declarado vencedor finalizou seu oponente usando uma imobilização ilegal anteriormente despercebido pelo árbitro.
- Se o atleta foi desqualificado erroneamente por usar uma imobilização legítima. Neste caso, quando a interrupção da luta e desclassificação aconteceram antes do atleta que sofreu o ataque ter batido, a partida será reiniciada no centro da área de luta e o atleta atacante receberá 2 pontos. Caso o atleta sob ataque bata antes da interrupção e desclassificação, o atleta que aplicou o golpe será declarado vencedor.

Nota: As interpretações subjetivas do coordenador de arbitragem na marcação de pontos, vantagens ou penalidades são finais e não sujeita a alterações.

1.1.4 Para anular o resultado de uma partida, as seguintes condições devem ser observadas:

- O árbitro pode consultar o coordenador de arbitragem do evento, mas a decisão final sobre anular ou não anular um resultado cabe ao árbitro.
- O coordenador de arbitragem deve consultar a mesa central do evento sobre como a chave progrediu e só pode autorizar a anulação de um resultado se a chave não progrediu para o próximo estágio.

1.2 FORMATO DA ARBITRAGEM

1.2.1 Os organizadores do torneio podem optar por nomear três árbitros para uma única partida sempre que eles considerem necessário.

- Neste caso, dois árbitros laterais devem estar sentados em cadeiras colocadas em cantos opostos da área da partida.
- Os árbitros laterais têm os mesmos poderes do árbitro central, e todos os pontos, vantagens ou penalidades marcadas devem ser confirmadas por pelo menos dois dos três árbitros.
- Caso haja um consenso entre os árbitros laterais e o árbitro central, os árbitros laterais devem permanecer sentados nas cadeiras.
- Em caso de divergência de opinião com o árbitro central, os árbitros laterais devem levantar-se e sinalizar pontos, vantagens ou penalidades a serem concedidas ou subtraídas, usando os gestos definidos neste livro de regras.
- Caso haja uma discrepância entre os três árbitros sobre os pontos a serem concedidos para o mesmo movimento, a decisão intermediária deve contar.
Por exemplo: Quando um árbitro concede uma passagem de guarda, o segundo concede uma vantagem e o terceiro pede que pontos sejam subtraídos, a vantagem será registrada no placar.

- Se o árbitro decidir desclassificar um atleta devido ao acúmulo de quatro punições (faltas graves ou falta de combatividade), o árbitro fará o gesto de punição grave antes, parando a partida. Se pelo menos um dos árbitros laterais repetir o gesto, a decisão do árbitro é confirmada e estão autorizados a interromper a partida.

- Se o árbitro decidir desclassificar um atleta devido o atleta cometer uma falta grave, o árbitro fará o gesto antes de parar a partida. Se pelo menos um dos árbitros laterais repetir o gesto, a decisão do árbitro é confirmada e eles estão autorizados a interromper a partida.

- Quando uma partida terminar com empate em pontos, vantagens e penalidades, o árbitro central colocará os dois atletas na posição inicial (um à esquerda e outro à direita). O árbitro central dará dois passos para trás, fará um gesto para os árbitros laterais se levantarem. Após os árbitros laterais estarem de pé, o árbitro central dará um passo à frente com a perna direita. Depois que o fizerem, todos três árbitros levantam o braço direito ou esquerdo no ar. Isso significará ao atleta que cada árbitro acredita ser o vencedor. O árbitro central então declarará o vencedor escolhido pela maioria dos árbitros.

1.2.2 Sempre que possível, a AJP usará um árbitro adicional com acesso ao replay de vídeo para a correção de pontos, vantagens ou penalidades concedidas no placar.

- Depois que o árbitro com acesso ao replay do vídeo chegar a uma decisão sobre como ajustar corretamente a pontuação atual, ele comunicará a decisão via sistema de rádio.

- O árbitro central não pode contestar a decisão tomada pelo árbitro com acesso ao vídeo replay.

1.3 DEVERES DO ÁRBITRO

1.3.1 É dever do árbitro convocar os atletas para a área de luta para iniciar o combate.

1.3.2 É dever do árbitro fazer uma verificação final para garantir que os requisitos - como vestimenta, higiene, etc, estão sendo atendidos. Caso um atleta não cumpra algum dos requisitos, é dever do árbitro determinar se o requisito pode ser cumprido dentro de um determinado período de tempo.

1.3.3 É dever do árbitro posicionar os atletas na área de luta antes da partida.

- Os pontos concedidos ao atleta à direita do árbitro devem ser sinalizados usando o braço direito do árbitro, que s

- Os pontos concedidos ao atleta à esquerda do árbitro devem ser sinalizados usando o braço esquerdo do árbitro,

1.3.4 É dever do árbitro marcar o início da partida.

1.3.5 É dever do árbitro intervir na partida quando julgar necessário.

Nota: Quando o árbitro interromper a luta por qualquer motivo, os atletas devem manter a posição atual da melhor forma possível.

1.3.6 É dever do árbitro garantir que os atletas cumpram sua obrigação de competir dentro da área de combate.

- Quando 2/3 de pelo menos um dos corpos dos atletas estiver fora da área de combate, em uma posição estabilizada no chão, o árbitro deverá interromper a luta e, anotando a posição de cada atleta, reiniciar a partida no centro da área de luta com os atletas em posições idênticas àquelas em que estavam no momento da paralisação.

- Em pé, quando um dos atletas entrar na área de segurança (a menos que uma tentativa de queda tenha sido iniciada), ou quando 2/3 dos corpos dos atletas estiverem fora da área de combate durante luta de chão ainda não estabilizada, o árbitro deve interromper a luta e levantar os dois atletas no centro da área de luta.

- Quando um atleta tem uma finalização em vigor na área de segurança periférica, o árbitro não deve interromper a partida.
- Quando um atleta tem uma finalização e o adversário defende movendo-se para fora da área de segurança, o árbitro deve parar a partida e reiniciá-la no centro da área de jogo com os atletas em pé. Neste caso, quando o árbitro considerar claramente que o atleta sob ataque iniciou o movimento que o levou a sair da área de luta, deverá sinalizar para que sejam somados 2 pontos na pontuação do atleta que realizou a finalização, conforme descrito no item 3.1.1.
- Quando um atleta leva seu oponente para a área de segurança periférica enquanto tenta estabilizar uma posição de pontuação, o árbitro deve esperar, sempre que possível, que um atleta estabilize a posição por 3 segundos antes de parar a partida. Se isso acontecer, o árbitro dará os pontos e reiniciará a partida no centro da área de combate.
- A avaliação de pontos ou vantagens será feita até a área de segurança, enquanto eventuais movimentações realizadas fora da área de segurança não serão contabilizadas.
- Quando a luta sai da área de combate devido ao movimento de um atleta atacando uma finalização, o árbitro não marcará 2 pontos após parar a partida. Em vez disso, o árbitro poderá dar uma vantagem dependendo da proximidade da finalização, respeitando as regras de vantagens (Artigo 5º).

1.3.7 É dever dos árbitros supervisionarem as partidas das categorias até 12 anos, proteger a coluna vertebral do atleta posicionando-se atrás da criança quando levantada do chão pelo adversário, como no caso de um triângulo ou guarda fechada.

1.3.8 É dever do árbitro sinalizar todas as penalidades, vantagens ou pontos marcados por cada atleta.

1.3.9 É dever do árbitro punir e desclassificar os atletas.

- Quando a situação prevista no item 6.2.2 (V – Quando o atleta realizar um movimento involuntário que coloca seu oponente em uma posição passível de punição) surge e nenhum dos atletas está segurando uma finalização, o árbitro deve interromper a luta e recolocar os atletas na posição regular. O árbitro vai em seguida reiniciar a partida, punindo o atleta infrator.

- Quando houver uma situação de single-leg com a cabeça para fora, decorrente de uma queda tentativa ou qualquer outro movimento vindo do solo com os atletas de joelhos, o árbitro atuará da seguinte forma:

- Para categorias de base, juvenis e faixas brancas, o árbitro irá interromper a luta, e será reiniciada com os dois atletas em pé. Nenhuma penalidade será aplicada a nenhum dos atletas.
- Para as outras divisões o árbitro não deve interferir na partida.

1.3.10 É dever do árbitro convocar a equipe médica para a área de jogo

1.3.11 É dever do árbitro encerrar a partida ao atingir o tempo regulamentar.

1.3.12 É dever do árbitro anunciar o resultado da partida.

1.3.13 É dever do árbitro levantar o braço do vencedor da partida e apenas o do vencedor.

1.4 GESTOS DO ÁRBITRO E COMANDOS VERBAIS

Os árbitros devem usar uma série de gestos e comandos verbais para se comunicar com os atletas e oficiais de mesa durante a partida. A seguir, os gestos e comandos verbais são listados de acordo com as situações de luta:

1.4 GESTOS DO ÁRBITRO E COMANDOS VERBAIS

1.4.1 Os árbitros devem usar uma série de gestos e comandos verbais para se comunicar com os atletas e oficiais de mesa durante a partida. A seguir, os gestos e comandos verbais são listados de acordo com as situações de luta:

CIRCUNSTÂNCIAS DA PARTIDA:

Convoque os atletas para a área de luta

GESTO:

Braços elevados à altura dos ombros e dobrados em ângulo de ~90° graus com as palmas das mãos viradas para dentro, gesticulando estendendo os braços e voltando para posição inicial.

COMANDO VERBAL:

—



CIRCUNSTÂNCIAS DA PARTIDA:

Início da partida.

GESTO:

Braço estendido para a frente e depois abaixado para apontar verticalmente em direção ao chão.

COMANDO VERBAL:

Fight! (fahyt)



CIRCUNSTÂNCIAS DA PARTIDA:

Interrupção da partida e conclusão da partida

GESTO:

Braços abertos e levantados na altura do ombro.

COMANDO VERBAL:

Stop! (stop)



CIRCUNSTÂNCIAS DA PARTIDA:

Punição por falta de combatividade (paralisação) ou falta grave.

GESTO:

Braço correspondente ao atleta penalizado aponta para o centro do peito seguido por levantar o punho cerrado até a altura do ombro.

COMANDO VERBAL:

Action! (Ak-shun) - por falta de situação de combatividade.

Fault! (fawlt) - para uma situação de falta grave.

**CIRCUNSTÂNCIAS DA PARTIDA:**

Penalidade por falta de combatividade ou falta grave quando não é possível para o árbitro apontar claramente para o atleta a ser punido.

GESTO:

O árbitro deve tocar levemente as costas do atleta a ser punido seguido por levantar um punho cerrado até a altura do ombro.

COMANDO VERBAL:

Action! (Ak-shun) - por falta de situação de combatividade.

Fault! (fawlt) - para uma situação de falta grave.



CIRCUNSTÂNCIAS DA PARTIDA:

Desclassificação.

GESTO:

Braços acima da cabeça com antebraços cruzados e punhos cerrados, seguidos de braço correspondente ao atleta desclassificado apontando para a faixa do atleta.

COMANDO VERBAL:

–

**CIRCUNSTÂNCIAS DA PARTIDA:**

Vantagem.

GESTO:

Braço correspondente ao atleta a ter a vantagem concedida estendendo-se paralelamente para o tapete com a mão aberta e a palma voltada para cima para baixo.

COMANDO VERBAL:

–

**CIRCUNSTÂNCIAS DA PARTIDA:**

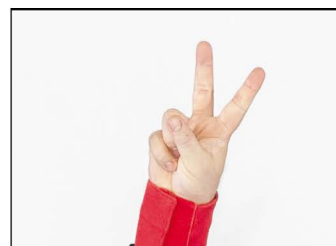
2 pontos: queda, raspagem e joelho na barriga.

GESTO:

Mão do braço correspondente ao atleta a receber os pontos levantada e os dedos indicador e médio estendidos.

COMANDO VERBAL:

–

**CIRCUNSTÂNCIAS DA PARTIDA:**

3 pontos: passagem de guarda.

GESTO:

Mão do braço correspondente ao atleta a receber pontos levantada e dedos indicador, médio e anelar estendido.

COMANDO VERBAL:

–



CIRCUNSTÂNCIAS DA PARTIDA:

4 pontos: montada pela frente, montada por trás e pegada de costas.

GESTO:

Mão do braço correspondente ao atleta a receber pontos levantada e os dedos indicador, médio, anelar e mínimo estendidos.

COMANDO VERBAL:

–

**CIRCUNSTÂNCIAS DA PARTIDA:**

Dedução de ponto.

GESTO:

Braço correspondente ao atleta ter pontos deduzidos, levantado na altura do ombro com a palma da mão aberta e em movimento de lado a lado.

COMANDO VERBAL:

–

**CIRCUNSTÂNCIAS DA PARTIDA:**

Anúncio do resultado da partida.

GESTO:

Braço do atleta vencedor levantado enquanto de frente para a mesa dos juízes e o braço do atleta perdedor segurado para baixo.

COMANDO VERBAL:

–

**CIRCUNSTÂNCIAS DA PARTIDA:**

Orientar o atleta a reajustar o kimono.

GESTO:

Braços cruzados para baixo na cintura altura, estendendo o braço para indicar o cinto do atleta.

COMANDO VERBAL:

–



CIRCUNSTÂNCIAS DA PARTIDA:

Solicitar a mesa central para revisão do VAR (Árbitro assistente de vídeo).

GESTO:

Braços desenhando um retângulo no ar, dedos indicadores estendidos.

**COMANDO VERBAL:**

–

CIRCUNSTÂNCIAS DA PARTIDA:

Instrua o atleta a permanecer dentro da área de luta.

GESTO:

Após apontar para o atleta com o braço estendida em direção à cintura, mão na altura do ombro com o punho fechado e o dedo indicador estendido fazendo um movimento circular.

**COMANDO VERBAL:**

–

CIRCUNSTÂNCIAS DA PARTIDA:

Instrua o atleta a se levantar.

GESTO:

Indique com o braço estendido o atleta que deve se levantar, seguido elevando o braço até a altura do ombro.

**COMANDO VERBAL:**

–

CIRCUNSTÂNCIAS DA PARTIDA:

Instrua o atleta a retornar ao solo em posição indicada pelo árbitro.

GESTO:

Braço correspondente ao atleta estendido até a altura do ombro, seguido de braço apontando na diagonal através do corpo em direção ao solo.

**COMANDO VERBAL:**

–

CIRCUNSTÂNCIAS DA PARTIDA:

Solicitar a mesa central para revisão do VAR (Árbitro assistente de vídeo).

GESTO:

Braços desenhando um retângulo no ar, dedos indicadores estendidos.

COMANDO VERBAL:

–

**CIRCUNSTÂNCIAS DA PARTIDA:**

Instrua o atleta a permanecer dentro da área de luta.

GESTO:

Após apontar para o atleta com o braço estendida em direção à cintura, mão na altura do ombro com o punho fechado e o dedo indicador estendido fazendo um movimento circular.

COMANDO VERBAL:

–

**CIRCUNSTÂNCIAS DA PARTIDA:**

Instrua o atleta a se levantar.

GESTO:

Indique com o braço estendido o atleta que deve se levantar, seguido elevando o braço até a altura do ombro.

COMANDO VERBAL:

–

**CIRCUNSTÂNCIAS DA PARTIDA:**

Instrua o atleta a retornar ao solo em posição indicada pelo árbitro.

GESTO:

Braço correspondente ao atleta estendido até a altura do ombro, seguido de braço apontando na diagonal através do corpo em direção ao solo.

COMANDO VERBAL:

–



CIRCUNSTÂNCIAS DA PARTIDA:

Finalização

GESTO:

Braço correspondente ao atleta que realizou a finalização levantada verticalmente com a palma da mão aberta.

COMANDO VERBAL:

—



ARTIGO 2: TOMANDO DECISÕES

As decisões da partida serão tomadas nas seguintes formas:

- » Finalização
- » Paralisação
- » Desqualificação
- » Perda de consciência
- » Pontuação
- » Decisão do árbitro
- » Escolha aleatória

2.1 FINALIZAÇÃO

- 2.1.1 Quando o atleta bate pelo menos duas vezes com a mão no adversário, no chão ou em si mesmo de forma clara e aparente.
- 2.1.2 Quando o atleta bate no chão pelo menos duas vezes com o pé de forma clara e aparente.
- 2.1.3 Quando o atleta desiste verbalmente, solicitando que a luta seja interrompida.
- 2.1.4 Quando o atleta grita ou emite um ruído expressando dor enquanto está preso em um golpe de finalização.

2.2 PARALISAÇÃO

- 2.2.1 Quando um dos atletas alega estar com câibras musculares, o adversário será declarado vencedor da partida.
- 2.2.2 Quando o árbitro perceber que uma imobilização pode expor o atleta a lesões físicas graves.
- 2.2.3 Quando o médico considerar um dos atletas impossibilitado de continuar a luta devido a lesão sofrida pelo oponente usando uma imobilização legal.
- 2.2.4 Quando um atleta apresenta sangramento que não pode ser contido mesmo após dois atendimentos médicos. O atleta tem direito a tratamento para cada lesão e isso deve ser fornecido a pedido do árbitro.
- 2.2.5 Quando um atleta vomita ou perde o controle das funções corporais básicas, com micção involuntária ou incontinência.

2.3 DESQUALIFICAÇÃO

- 2.3.1 Quando um ou ambos os atletas cometerem uma falta prevista no Artigo 6, o árbitro aplicará as penalidades de acordo com o artigo 7.

2.4 PERDA DE CONSCIÊNCIA

- 2.4.1 O atleta será declarado perdedor ao perder a consciência devido a uma imobilização legal aplicada pelo adversário ou por acidente não decorrente de manobra ilegal do adversário.

Nota: Atletas que perdem a consciência devido a traumatismo craniano não devem ser autorizados a competir novamente no mesmo torneio e deve ser encaminhado para tratamento médico

2.5 PONTUAÇÃO

- 2.5.1 O atleta com mais pontos será declarado o vencedor quando a partida atingir o tempo regulamentado ou no caso da partida ser interrompida devido a lesões de ambos os atletas.
- 2.5.2 O árbitro atribuirá pontos aos atletas de acordo com as posições alcançadas, conforme tabela abaixo.

4 PONTOS	3 PONTOS	2 PONTOS	1 PONTO
Montada Montada por trás Pegada de Costas	Passagem de guarda	Queda Raspagem Joelho na barriga	Vantagem Punição

2.6 DECISÃO DO ÁRBITRO

- 2.6.1 Em caso de empate no tempo normal (conforme cada faixa etária), o último atleta que pontuou será declarado o vencedor.
- 2.6.2 Em partidas que terminem empatadas em 0 a 0 ou partidas em que os atletas somaram apenas pontos simultaneamente, haverá um minuto extra de tempo com a regra do placar de ouro em vigor (o atleta que marcar primeiro vence a partida). Para este período extra, a partida será reiniciada com os dois atletas na posição de pé.
- 2.6.3 Se ainda houver empate após o minuto extra com placar de ouro, o vencedor será decidido pelo árbitro.
- 2.6.4 Para determinar o vencedor, o árbitro deve anotar qual atleta foi mais ofensivo durante a partida e chegou mais perto de alcançar possíveis posições de pontuação ou finalização.

2.7 ESCOLHA ALEATÓRIA

- 2.7.1 No caso de ambos os atletas sofrerem lesões acidentais em uma partida final em que o placar esteja empatado em momento do acidente e nenhum dos atletas puder continuar na luta, o resultado será determinado por escolha aleatória.

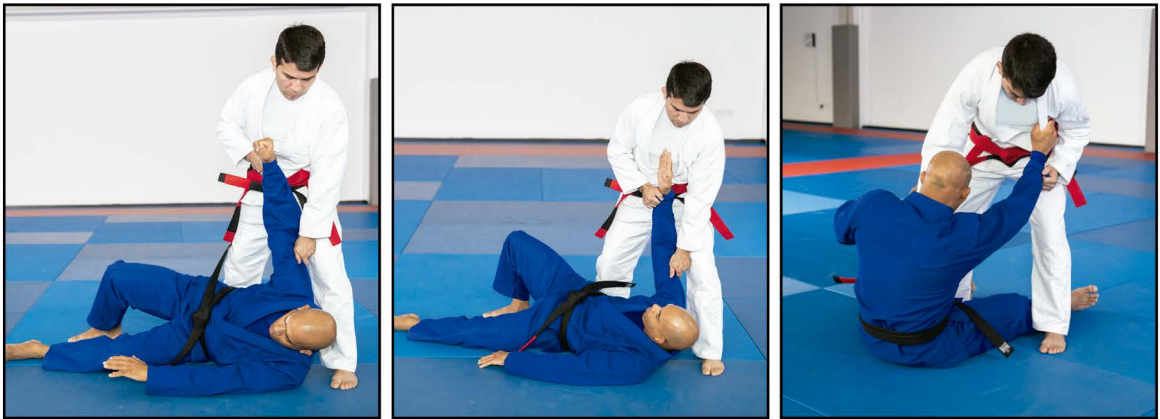
ARTIGO 3: PONTUAÇÃO

- 3.1 Os pontos serão concedidos pelo árbitro central de uma partida sempre que um atleta estabilizar uma posição por 3 segundos.**
- 3.1.1 Quando a defesa adequada para uma finalização resultar na saída da área de luta, o árbitro deve sinalizar que 2 pontos serão concedidos ao atleta que está aplicando a finalização (segundo o item 1.3.7).
- 3.2 As partidas devem se desenrolar como uma progressão de posições de controle técnico que, em última análise, resultam em uma finalização. Portanto, o atleta que voluntariamente abandona uma posição pela qual recebeu pontos para repeti-la em busca de nova pontuação, não terá os novos pontos assinalados.**
- 3.3 Atletas que chegam a uma posição de pontuação enquanto são pegos em um golpe de finalização só terão a pontuação computada ao se livrar do ataque e estabilizar a posição por 3 segundos.**
- 3.3.1 Se um atleta alcançar posições de pontuação ao ser pego em um golpe de finalização, e escapar quando não estiver mais na posição de pontuação, ele não receberá pontos ou vantagens para essas posições.
- 3.3.2 A contagem de estabilização de 3 segundos para uma ou várias posições de pontuação será interrompida quando o oponente trava em uma finalização durante a contagem.
- 3.3.3 Um atleta que atinge uma ou mais posições de pontuação, mas está sendo atacado com finalização pelo oponente receberá 1 vantagem se não escapar do ataque antes do final da partida.
- 3.4 Os atletas receberão pontos cumulativos quando progredirem em várias posições de pontuação, desde que o controle posicional de 3 segundos da posição final seja uma continuação das posições anteriores. Neste caso o árbitro deverá contar apenas 3 segundos de controle no final da sequência antes de sinalizar os pontos que serão concedidos.**
- Por exemplo. A passagem de guarda seguida da montada somará 7 pontos (3+4).*
- 3.5 Quando os dois atletas puxam para a guarda ao mesmo tempo, o atleta que alcançar a posição superior primeiro receberá 1 vantagem.**

Observação: Nos casos em que o atleta alcança a posição superior movendo-se diretamente para a montada lateral, ele não recebe pontos, nem vantagem pela passagem de guarda.

ARTIGO 4: SITUAÇÕES DE PONTUAÇÃO

4.1 QUEDAS (2 PONTOS)



- 4.1.1 Quando um dos atletas, iniciando o movimento com os dois pés no chão, faz com que o adversário caia de costas, de lado ou sentado, estabelecendo a posição por cima por 3 segundos.



- 4.1.2 Quando o atleta forçar o adversário ao chão de quatro ou de barriga para baixo, os pontos só serão concedidos uma vez que o atleta que executa a queda, controla as costas do oponente, sem a exigência de colocar ganchos, e mantendo pelo menos um dos joelhos do oponente no chão por 3 segundos.
- 4.1.3 Se um atleta forçar seu oponente ao solo na área de segurança periférica, o atleta que executa a queda deve ter os dois pés dentro da área de luta quando o movimento começar. Nesse caso, se os atletas caírem em posição estabilizada, o árbitro só interromperá a luta após 3 segundos de estabilização. Em seguida, o árbitro atribuirá os pontos e reiniciará a partida no centro da área de luta. Os atletas serão colocados na mesma posição em que estavam quando a partida foi interrompida.
- 4.1.4 Em um movimento de raspagem, quando ambos os atletas permanecem em pé por menos de 3 segundos e o atleta defensor joga o adversário no chão de costas, de lado ou de joelhos e controlando as costas, não serão concedidos os 2 pontos ou vantagem pela queda.
- 4.1.5 Em qualquer posição partindo da guarda, onde os atletas permanecem em pé por 3 segundos, o combate deve então ser considerado combate em pé.

Nota: Para iniciar a contagem regressiva de 3 segundos, um dos atletas deve estar com os dois pés no chão e o adversário com pelo menos um pé no chão sem que o joelho da outra perna toque o tatame.

- 4.1.6 Quando o adversário estiver com um ou dois joelhos no chão, o atleta que realizar a queda só receberá pontos se estiver de pé no momento da queda, a menos que seja uma situação de defesa de raspagem conforme descrito neste artigo e atenda o critério de contagem de estabilização de 3 segundos.

Nota: Nenhum ponto será concedido em situações em que o adversário é derrubado de joelhos, se iniciado na guarda ou qualquer outra situação de luta no solo.

- 4.1.7 Quando um atleta força seu oponente ao chão usando um single ou double leg e o oponente cai sentado, e aplica uma contra-queda com sucesso, apenas o atleta realizando a contra-queda receberá os 2 pontos quando a posição for estabilizada por 3 segundos.
- 4.1.8 Para qualquer técnica de queda em que o atleta derrube o oponente de costas, de lado no chão, na guarda ou meia-guarda e imediatamente sofre uma raspagem bem-sucedida do adversário, eles receberão uma vantagem para a queda e seu oponente receberá 2 pontos pela raspagem.
- 4.1.9 O atleta que derruba o adversário enquanto defende uma pegada de costas em que o adversário tem ambos os ganchos no lugar ou um gancho no lugar e nenhum pé no chão, não será premiado com 2 pontos ou vantagem pela queda.
- 4.1.10 Um atleta que iniciar uma queda antes do oponente iniciar uma puxada de guarda receberá os 2 pontos ou vantagem pela queda, conforme descrito no item 4.1.1.
- 4.1.11 Um atleta que iniciar uma queda após o adversário iniciar uma tentativa de guarda não terá os 2 pontos ou vantagem concedidas pela queda.
- 4.1.12 Quando um atleta tem uma pegada na calça do adversário e o adversário puxa para a guarda, o atleta com a pegada na calça receberá 2 pontos da queda se eles estabilizarem a posição no chão por 3 segundos.

4.2 PASSAGEM DE GUARDA (3 PONTOS)

- Quando o atleta de cima consegue passar por cima ou contornar as pernas do adversário em posição de guarda, e manter o controle lateral ou posição norte-sul por 3 segundos.



CONTROLE LATERAL



CONTROLE NORTE-SUL



OPONENTE DEITADO DE LADO

Nota 1: Guarda é definida pelo uso de uma ou mais pernas para impedir que o adversário alcance o controle lateral ou posição norte-sul sobre o atleta de baixo.

Nota 2: Meia-guarda é a guarda onde o atleta por baixo fica de costas ou de lado e tem uma das pernas do atleta de cima presa, impedindo-o de alcançar o controle lateral ou norte-sul sobre o atleta de baixo.

Nota 3: A posição das pernas do atleta de cima determina se é meia-guarda ou meia-guarda reversa, conforme exemplos a seguir:



Exemplo 1: Na meia-guarda, com a perna direita presa, sua perna esquerda está posicionada ao lado da perna direita do adversário fazendo guarda.



Exemplo 2: Na meia-guarda invertida, com a perna direita presa, sua perna esquerda está posicionada ao lado da perna esquerda do atleta jogando guarda.

- Se ao atacar por cima, como no armlock, o atleta termina por baixo e não usa as pernas para evitar que o adversário alcance o controle lateral, não valerá pontos ou vantagens para a passagem de guarda.



4.3 JOELHO NA BARRIGA (2 PONTOS)



PONTOS CONCEDIDOS



VANTAGEM



NENHUM PONTO CONCEDIDO

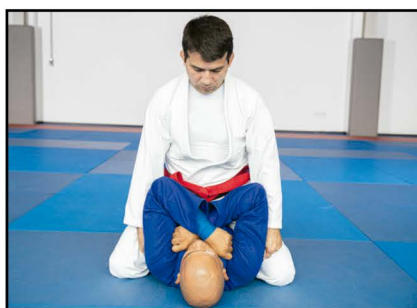
- Quando o atleta de cima, e livre da guarda do adversário coloca o joelho ou canela mais próxima do quadril do oponente na barriga, peito ou costelas do oponente sem que o outro joelho toque o chão. O adversário deve estar deitado de costas ou de lado e o atleta de cima deve manter a posição, demonstrando controle e estabilidade por 3 segundos.

4.4 MONTADA E MONTADA PELAS COSTAS (4 PONTOS)

4.4.1 Quando o atleta está por cima e fora da guarda, sentado sobre o tronco do adversário com os dois joelhos ou um pé e um joelho no chão. Eles devem estar voltados para a cabeça do oponente, com até um braço do oponente preso embaixo da perna, e deve manter a posição, demonstrando controle e estabilidade por 3 segundos.

- Caso o atleta tenha um dos braços do ao adversário preso sob a perna, os pontos só serão concedidos pela montada se a perna sobre o braço estiver abaixo da linha do ombro do oponente.
- Quando o atleta cai por cima com um triângulo amarrado em volta do adversário por baixo, ele não receberá pontuação da montada.
- No caso da montada, quando há transição de montada para as montada pelas costas ou vice-versa, será atribuído 4 pontos para a primeira montada e mais 4 pontos para a montada seguinte, desde que o período de estabilização de 3 segundos seja alcançado em cada posição.

PONTOS ATRIBUIDOS:



MONTADA CLÁSSICA



MONTADA SEM OS PÉS NO CHÃO



MONTADA LATERAL



MONTADA COM 1 BRAÇO POR DENTRO



MONTADA PELAS COSTAS



MONTADA TÉCNICA

VANTAGEM:



MONTADA COM 1 BRAÇO POR DENTRO

NENHUM PONTO ATRIBUIDO:



MONTADA INVERTIDA

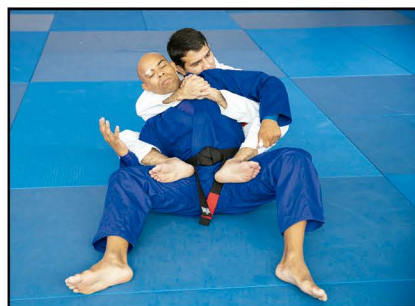
4.5 PEGADA DE COSTAS (4 PONTOS)

- Quando o atleta controla as costas do adversário, colocando os calcanhares entre as coxas do adversário sem cruzar os pés. O atleta pode ter até um dos braços do adversário preso debaixo das pernas, desde que as pernas fiquem abaixo da linha dos ombros do oponente. Ele deve manter a posição, demonstrando controle e estabilidade por 3 segundos.

PONTOS ATRIBUIDOS:



PEGADA CLÁSSICA PELAS COSTAS



PEGADA PELAS COSTAS COM 1 BRAÇO PRESO

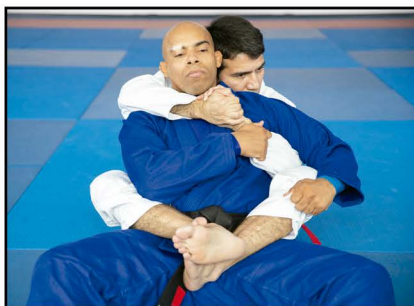
VANTAGEM:



PEGADA PELAS COSTAS COM TRIÂNGULO



PEGADA PELAS COSTAS COM 2 BRAÇOS PRESOS



PEGADA PELAS COSTAS COM PÉS CRUZADOS

4.6 RASPAGEM (2 PONTOS)

- 4.6.1 Quando o atleta por baixo com o adversário na guarda inverte a posição, forçando o oponente que estava por cima a ficar por baixo. Deve manter a posição, demonstrando controle e estabilidade por 3 segundos.



- 4.6.2 Quando o atleta de baixo com o adversário na guarda inverte a posição e o atleta que iniciou a raspagem controla as costas do adversário a partir da posição de cima com ou sem ganchos, e manter pelo menos um dos joelhos do oponente no chão por 3 segundos.



- 4.6.3 Quando o atleta por baixo com o adversário na guarda, se levanta, coloca o adversário para baixo e mantém a posição superior, demonstrando controle e estabilidade por 3 segundos.

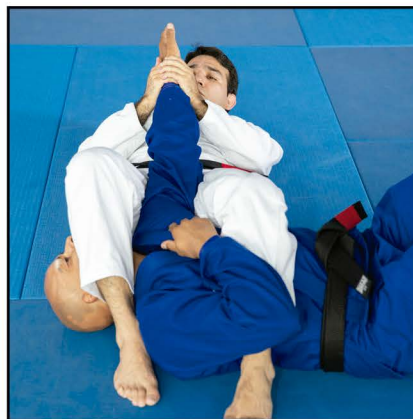
Nota: Os exemplos acima são meramente ilustrativos e não representam todo o leque de situações que podem garantir pontos.

ARTIGO 5: VANTANGES

- 5.1** Uma vantagem é marcada quando um atleta atinge uma posição de pontuação que exige 3 segundos de controle, mas é incapaz de manter o controle por toda a duração.
- 5.2** Uma vantagem é caracterizada pela quase conclusão de uma posição de pontuação. O árbitro deve avaliar se o atleta claramente chegou perto de alcançar a posição de pontuação.
- 5.3** O atleta receberá uma vantagem quando tentar uma finalização onde o adversário está em perigo real de ser finalizado. É dever do árbitro avaliar o quão perto a finalização estava da conclusão.



SEM PERIGO REAL



COM PERIGO REAL

- 5.4** Uma vantagem pode ser concedida pelo árbitro após o término do tempo de luta, mas antes de anunciar o resultado da partida.
- 5.5** O árbitro só poderá conceder vantagem quando não houver mais chance do atleta alcançar uma posição de pontuação.
- 5.6** Exemplos de situações de vantagem:

5.6.1 Vantagem de queda

- Quando um atleta tenta uma queda ou uma série de quedas e seu oponente recua, de lado ou sentado, mas o atleta atacante não consegue estabilizar a posição por 3 segundos. A vantagem só será concedida quando não houver mais possibilidade de completar a tentativa de queda, conforme itens 3.4 e 5.5.

5.6.2- Vantagem da passagem de guarda

Quando o atleta passando a guarda emborca o adversário ou permite que ele role para trás sobre si mesmo e controla as costas na posição de quatro apoios com pelo menos um dos joelhos do oponente no chão.

- Ao partir de uma posição de guarda (ou da puxada de guarda em pé), o atleta por cima consegue o controle da meia-guarda sobre o adversário, mas não concretiza o passe na sequência.

5.6.3 Vantagem do joelho na barriga

- Quando um atleta coloca o joelho na barriga do oponente, mas apenas coloca o joelho da outra perna no chão, e não o pé.

5.6.7 Vantagem da montada

- Quando o atleta por cima, livre da guarda do adversário, senta sobre o tronco do adversário e mantém dois joelhos, ou um pé e um joelho no chão de frente para a cabeça do oponente, mas com os dois os braços do oponente presos sob suas pernas.

5.6.8 Vantagem da pegada de costas

- Quando o atleta controla as costas do adversário e coloca os calcanhares entre as coxas do adversário, mas o adversário tem os dois braços sob as pernas.
- Quando o atleta controla as costas do oponente, mas cruza as pernas, fecha um triângulo em forma de quatro ao redor da cintura ou coloca apenas um calcanhar entre as coxas do oponente.

5.6.9 Vantagem da raspagem

- Quando o atleta atinge a posição de cima durante uma tentativa de raspagem, mas não consegue estabilizar a posição por 3 segundos.

Nota: Os exemplos acima são meramente ilustrativos e não representam todo o leque de situações que podem garantir vantagens.

5.7 CASOS ESPECÍFICOS EM QUE AS VANTAGENS DEIXAM DE SER CONCEDIDAS.

5.7.1 A posição de meia-guarda não contará como vantagem para o atleta por cima se ele completar a sequência de passagem de guarda, conforme artigo 5.5.

5.7.2 A posição de meia-guarda não contará como vantagem para o atleta por cima se não teve origem de uma tentativa de passagem de guarda.

5.7.3 Atletas que sofrem uma queda do adversário e conseguem rolar para cima sem utilizar uma posição de guarda, não receberá mais uma vantagem do árbitro.

5.7.4 Um atleta que inicia um movimento de raspagem, mas deliberadamente desiste da posição de cima para preservar uma posição defensiva, não deve ser concedida uma vantagem para a raspagem.

5.7.5 Nenhuma vantagem será concedida para raspagens que começam e terminam em uma situação de guarda 50/50.

5.7.6 Nenhuma vantagem será concedida quando um atleta tentar uma queda de single-leg prendendo a perna do adversário perna e forçando-o para fora da área de combate, obrigando o árbitro a interromper a luta.

5.7.7 Nenhuma vantagem será concedida quando um atleta tentar completar uma queda ou raspar o adversário, e cair fora da área de luta sem atingir a posição superior no chão, em qualquer momento durante o movimento.

ARTIGO 6: FALTAS

- Faltas são infrações disciplinares ou técnicas previstas nas regras, cometidas por atletas antes, durante ou depois de uma partida.

6.1 FALTAS DISCIPLINARES

- 6.1.1 Quando um atleta dirige linguagem profana ou gestos obscenos ao seu adversário, a mesa central, oficiais de mesa, árbitro ou público, antes, durante ou depois de uma partida.
- 6.1.2 Quando um atleta exhibe comportamento hostil em relação a um adversário, árbitro, qualquer outro membro do comitê organizador ou público, antes, durante ou depois de uma partida.
- 6.1.3 Quando um atleta morde, puxa o cabelo, golpeia ou aplica pressão nos órgãos genitais ou olhos, ou intencionalmente usa um golpe traumático de qualquer tipo (como socos, cotoveladas, joelhadas, cabeçadas, chutes, etc).
- 6.1.4 Quando um atleta exhibe comportamento ofensivo ou desrespeitoso em relação a um adversário ou ao público através de palavras ou gestos durante uma partida ou na comemoração da vitória.
- 6.1.5 Quando um ou ambos os atletas desconsiderarem a seriedade da competição ou praticarem ações simulando um combate falso.
- 6.1.6 Quando um atleta apresenta atitudes consideradas incompatíveis com o ambiente de competição ou comete qualquer outra má conduta, mesmo que seja realizada antes ou depois da partida.

6.2 FALTAS TÉCNICAS

As faltas técnicas são divididas em:

- » **Falta de Combatividade**
- » **Faltas Graves**
- » **Faltas Gravíssimas**

6.2.1 Falta de Combatividade

Classificação semelhante às faltas graves, a falta de combatividade implica:

- A. A falta de combatividade (paralisação) é definida por um atleta que claramente não está perseguindo a progressão posicional em uma partida, e também quando um atleta impede seu adversário de realizar essa progressão.
- B. Quando nenhum dos atletas demonstra combatividade simultaneamente durante uma situação de combate.
- C. Quando os dois atletas puxarem para a guarda ao mesmo tempo, o árbitro iniciará uma contagem regressiva de 20 segundos. No final desta contagem regressiva de 20 segundos, desde que nenhum dos atletas tenha finalizado ou esteja perto de completar um movimento de pontuação, o árbitro interromperá a partida e marcará falta para ambos os atletas. Isso se aplica mesmo que ambos os atletas estejam em movimento. Depois de marcar as duas faltas, o árbitro reiniciará a partida na posição de pé.
- D. A falta de combatividade não é declarada quando um atleta está se defendendo de um ataque do oponente do controle lateral, montada, montagem por trás ou pegada de costas.
- E. Um atleta não será penalizado por falta de combatividade quando estiver na montada, na montado pelas costas ou na pegada de costas, desde que respeitadas as características técnicas da posição.

Exemplos de situações que configuram falta de combatividade:

- Quando um atleta, ao alcançar a posição de controle lateral em um adversário, não busca mais posições de progressão.
- Quando um atleta na guarda do adversário não procura passar a guarda e ao mesmo tempo impede o adversário de buscar a progressão da guarda.
- Quando um atleta fazendo guarda envolve seus braços em volta das costas do adversário ou executa qualquer outro controle de movimento evitando que o oponente se mova enquanto também não pretende atingir uma finalização ou progressão posicional.
- Quando um atleta em pé agarra e mantém a mão na faixa do adversário, impedindo o oponente de completar um movimento de queda e não tentar um ataque de qualquer tipo.

**Os exemplos acima são meramente ilustrativos e não representam toda a gama de situações que podem ser consideradas falta de combatividade.*

6.2.2 Faltas Graves

- A. Quando o atleta em pé se ajoelha, senta (permanecendo na posição) ou puxa para a guarda sem pegada.
- B. Quando um atleta em pé foge dos limites da área de luta, evitando o combate com o adversário.
- C. Quando um atleta em pé empurra seu oponente para fora da área de luta sem intenção clara de uma finalização ou pontuação.
- D. Quando um atleta no chão evita o combate arrastando-se para fora da área de luta.
- E. Quando um atleta no chão se levanta para escapar do combate e não retorna para o combate no solo.
- F. Quando um atleta quebra a pegada do adversário que está puxando para a guarda e não retorna ao combate no chão.
- G. Quando um atleta remove intencionalmente o próprio kimono ou faixa, fazendo com que a luta seja interrompida.
- H. Quando um atleta agarra a abertura da manga do adversário ou qualquer parte da calça com os dedos colocados dentro da vestimenta, mesmo realizando uma raspagem ou qualquer outro movimento.
- I. Quando o atleta agarrar a parte interna do kimono ou da calça do adversário, ao pisar por dentro da jaqueta do kimono e quando o atleta passa a mão por dentro do kimono do adversário para pegar a parte externa do kimono.
- J. Quando um atleta se comunica com alguém, oralmente ou por meio de gestos, de maneira que contradiga uma decisão tomada pelo árbitro. Isso também se aplica caso o atleta fizer o gesto de solicitar um vídeo replay. A solicitação de replay do vídeo deve ser feita pelo técnico do atleta, e não pelo próprio atleta.
- K. Quando um atleta desobedece a uma ordem do árbitro.
- L. Quando um atleta sai da área de tatame após uma luta, mas antes que o árbitro anuncie o resultado.

- M. Quando um atleta foge deliberadamente da área de luta para evitar uma posição inferior ou consolidação do placar do adversário.
- * Neste caso e somente neste caso, o árbitro deverá marcar o atleta que fugiu da área de luta com um punição e premiar o adversário com 2 pontos no placar. A punição marcada deve seguir a sequência de punições.*
- N. No Jiu-Jitsu Sem Kimono, quando o atleta agarra de alguma forma o uniforme ou o uniforme do adversário.
- O. Quando um atleta coloca a mão ou o pé no rosto do oponente.
- P. Quando um atleta coloca intencionalmente o pé na faixa do adversário.
- Q. Quando um atleta coloca intencionalmente o pé na lapela do kimono do adversário sem também agarrá-la com a mão.
- R. Quando o atleta coloca o pé na lapela atrás do pescoço do adversário, agarrando-o ou não.
- S. Quando um atleta usa sua própria faixa ou a faixa do adversário para auxiliar em um estrangulamento ou qualquer outra circunstância em uma partida enquanto o cinto está desamarrado.
- T. Quando um atleta demora mais de 20 segundos para ajustar o uniforme. O atleta tem direito a 20 segundos por elemento de seu uniforme (20 segundos para a vagui do kimono e faixa, 20 segundos para a faixa de identificação, 20 segundos para a calça do kimono e 20 segundos para prender o cabelo quando necessário.)
- U. Quando um atleta corre ao redor da área de luta e não entra no combate.
- V. Quando um atleta involuntariamente reage de forma a colocar seu oponente em uma posição ilegal.
- W. Nas categorias até 16 anos e em todas as faixas-brancas, quando um atleta pula para a guarda de oponente em pé. Isso inclui todo e qualquer ataque iniciado por pular de guarda, como, mas não imitado a triângulos voadores e chaves de braço voadoras. O árbitro então levantará os dois atletas.
- Nota: Caso o atleta esteja defendendo uma queda ou raspagem ao saltar para a guarda, o adversário deverá também receber 2 pontos pela técnica em andamento antes da penalidade.*
- X. Quando um atleta apresenta atitudes não adequadas ao ambiente de competição, mas que não se enquadrar nas faltas disciplinares, conforme descrito no item 6.1.
- Por exemplo: Gestos destinados a sugerir superioridade física, danças ou atitudes destinadas a ridicularizar dentro de um contexto esportivo.*
- Y. Quando um atleta atrasa o início de uma partida por qualquer motivo.

6.2.3 Faltas Gravíssimas

- A. Quando o kimono de um atleta fica inutilizado durante a luta e ele não pode trocá-lo por um novo em 5 minutos.
- B. Quando um atleta foge deliberadamente da área de luta para evitar uma finalização aplicada pelo seu adversário.
- C. Quando um atleta comete uma penalidade que obrigue o árbitro a interromper a partida enquanto ele está sendo atacado por uma finalização.

- D. Quando um atleta tenta intencionalmente fazer com que seu oponente seja desclassificado, reagindo de uma forma que coloca seu oponente em uma posição ilegal.
- E. Quando o árbitro percebe que um atleta não está usando cueca por baixo do uniforme conforme descrito no item 8.3.9 deste regulamento.
- F. Quando um atleta aplica cremes, óleos, géis ou qualquer substância escorregadia
- G. Quando um atleta aplica qualquer substância para aumentar a aderência ou auxiliar
- H. Quando um atleta aplica qualquer substância em seu uniforme com a intenção de torná-lo mais difícil de segurar.
- I. Quando um atleta estrangula o adversário, sem usar o kimono, com uma ou ambas as mãos em volta do pescoço do oponente ou aplica pressão na traquéia do oponente usando o polegar.
- J. Quando um atleta bloqueia a passagem de ar para o nariz ou a boca do oponente usando as mãos.
- K. Quando um atleta ao se defender de uma queda de single-leg, em que o atleta que ataca está com a cabeça para fora do corpo de seu oponente, joga intencionalmente o atacante no chão agarrando a sua faixa para fazê-lo bater com a cabeça no chão (foto 23).
- L. Quando um atleta executa o movimento de suplex que força a cabeça ou o pescoço do oponente no chão.

Nota: A queda do suplex é definida pelo atleta atacante levantando o oponente pela cintura para derrubá-los, jogando-os para trás ou de lado no chão. O uso desta técnica ainda é permitido, desde que o movimento não force a cabeça ou o pescoço do oponente no chão.
- M. Quando o atleta foge deliberadamente da área de luta para evitar uma posição inferior ou consolidação do placar do adversário.
- N. Quando um atleta aplicar uma imobilização proibida para sua respectiva categoria, conforme indicado na tabela a seguir:

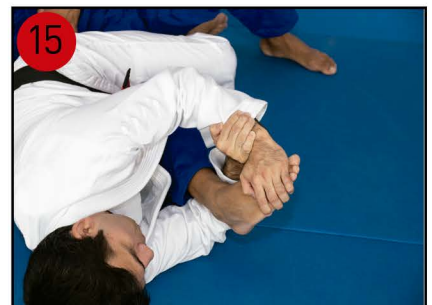
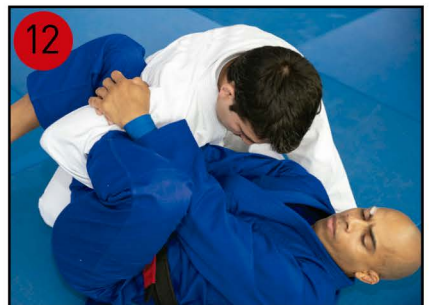
TABELA: FALTAS TÉCNICAS - GOLPES ILEGAIS

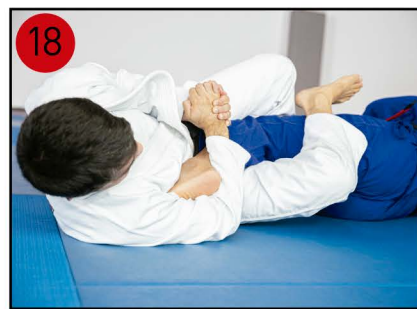
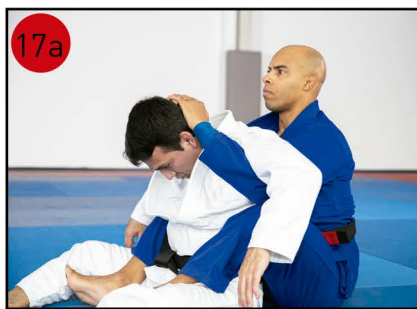
	4 a 12 anos	13 a 15 anos	16 e 17 anos (todas as faixas) e faixa branca (adulto a master 7)	Adulto a Master 7 (faixa azul e roxa)	Adulto a Master 7 (faixa marrom e preta), exceto NO GI adulto	Adulto (marrom e preta) NO GI	
1	✗	✓	✓	✓	✓	✓	Técnicas de submissão esticando as pernas
2	✗	✗	✓	✓	✓	✓	Estrangulamento com chave de cervical
3	✗	✗	✓	✓	✓	✓	Chave de pé reta
4	✗	✗	✓	✓	✓	✓	Estrangulamento ezekiel
5	✗	✗	✓	✓	✓	✓	Guilhotina frontal
6	✗	✗	✓	✓	✓	✓	Omolata
7	✗	✗	✓	✓	✓	✓	Triângulo (puxando a cabeça)
8	✗	✗	✓	✓	✓	✓	Triângulo de mão
9	✗	✗	✗	✓	✓	✓	Chave dentro da guarda, apertando as costelas com as pernas
10	✗	✗	✗	✓	✓	✓	Chave de pulso
11	✗	✗	✗	✓	✓	✓	Single leg com a cabeça para fora [**]
12	✗	✗	✗	✗	✓	✓	Chave de bíceps
13	✗	✗	✗	✗	✓	✓	Chave de panturrilha
14	✗	✗	✗	✗	✓	✓	Chave de joelho
15	✗	✗	✗	✗	✓	✓	Mata leão no pé
16	✗	✗	✗	✗	✗	✓	Chave de calcanhar
17	✗	✗	✗	✗	✗	✓	Chave torcendo o joelho
18	✗	✗	✗	✗	✗	✓	Cruzada de perna
19	✗	✗	✗	✗	✗	✓	Na chave de pé reta, girar na direção do pé que não está sendo atacado
20	✗	✗	✗	✗	✗	✓	No mata leão de pé, aplicar a força para o lado externo do pé
21	✗	✗	✗	✗	✗	✗	Bate estaca
22	✗	✗	✗	✗	✗	✗	Chave de cervical
23	✗	✗	✗	✗	✗	✗	Queda tesoura
24	✗	✗	✗	✗	✗	✗	Torcer os dedos para trás
25	✗	✗	✗	✗	✗	✗	Segurar a faixa do adversário e projetá-lo de cabeça enquanto defende um single leg de cabeça para fora
26	✗	✗	✗	✗	✗	✗	Suplex, derrubando o adversário de cabeça ou pescoço ao solo

**As imagens apresentadas na lista são exemplos de técnicas proibidas e não representam a totalidade da gama de situações e variações de técnicas proibidas.*

*** Apesar de ser uma técnica proibida, o atleta não será penalizado.*

FALTAS TÉCNICAS - MOVIMENTOS ILEGAIS





FALTAS TÉCNICAS - MOVIMENTOS ILEGAIS

CRUZADA DE JOELHO

A cruzada de joelho caracteriza-se por um dos atletas colocar a coxa atrás da perna do adversário passando a panturrilha por cima do corpo do adversário acima do joelho, colocando o pé além da linha média vertical do corpo e aplicando pressão no joelho do oponente de fora para dentro, enquanto mantém o pé da perna em risco preso entre o quadril e a axila.

Não é necessário que o atleta segure o pé do adversário para que o pé seja considerado preso.

Para efeitos desta regra, quando um atleta está de pé e suportando seu peso no pé da mesma perna que o joelho em perigo, o pé será considerado preso.

FALTA GRAVÍSSIMA

- Quando o atleta executa o movimento descrito acima, com os pés cruzados além do limite do corpo do oponente
- Quando algum dos atletas estiver com uma finalização encaixada, será considerada uma falta grave para o atleta cruzar seus pés como descrito acima.



LIMITE DO CORPO



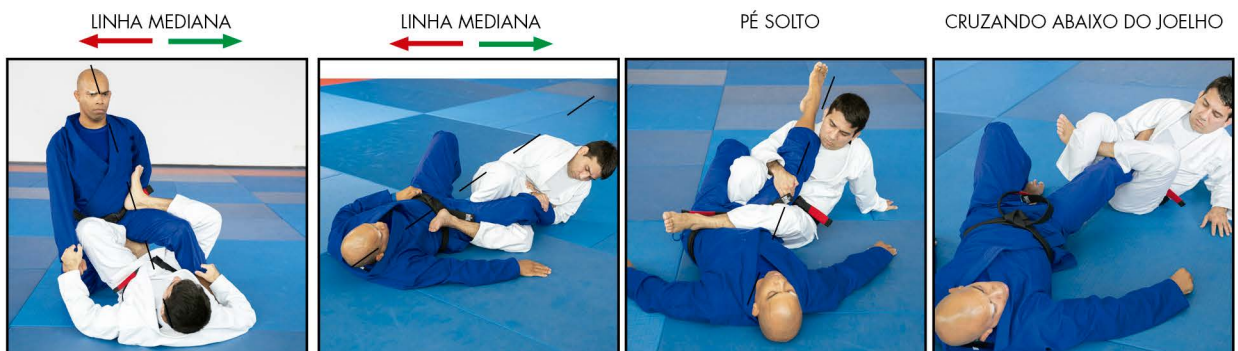
FALTA GRAVE

- Quando o atleta executa o movimento descrito acima, movendo o pé sobre a linha média vertical do corpo do oponente. Neste caso, o árbitro deverá interromper a partida, colocar os atletas em uma posição legal se possível, e aplicar uma penalidade ao atleta infrator antes de reiniciar a partida.



SITUAÇÕES NORMAIS

Não são consideradas faltas:



ATLETAS FAIXA ROXA E ABAIXO

Quando os dois atletas estão sentados com as pernas cruzadas, mas em posição legal conforme ilustrado na imagem 1, e um dos atletas se levanta, fazendo com que o atleta que está por baixo fique em uma posição ilegal conforme ilustrado pela imagem 2. Isso porque em pé, o pé que estava solto e agora pisando no chão é considerado pé preso.

Nesta situação, o árbitro deve interromper a luta, colocar o atleta B sentado e o atleta A ficar a uma distância suficiente para permitir novas pegadas e então continuar a partida.

Se a situação mostrada na imagem 2 ocorrer após uma raspagem, o árbitro deve aguardar 3 segundos para definir a estabilização e na sequência: parar a luta, atribuir 2 pontos ao atleta A que está por cima, colocar o atleta B em uma posição sentada e o atleta A em pé a uma distância suficiente para permitir novas pegadas e continuar a luta.

ATLETAS FAIXA MARROM E PRETA

○ árbitro não interromperá a partida. Nenhuma penalidade será aplicada exclusivamente neste caso

-

Quando o atleta vira para dentro de uma guarda 50/50, e no início da virada o adversário está pisando no chão com o pé que está na guarda, é considerado pé preso, conforme mostra a imagem à direita

ARTIGO 7: PUNIÇÕES

As punições são marcadas pelos árbitros com o objetivo de garantir que o jogo flua corretamente e que as regras do esporte e da competição sejam respeitadas.

- » **Punições Gravíssimas**
- » **Punições Graves**
- » **Punições por Falta de Combatividade**

7.1 PUNIÇÕES GRAVÍSSIMAS

- Punições Técnicas: Desclassificação da partida no momento da infração.
- Punições Disciplinares: Desclassificação da partida e da competição no momento da infração.

7.2 PUNIÇÕES GRAVES

7.2.1 Os árbitros devem cumprir a seguinte série de punições:

- 1º Punição - O árbitro marcará a primeira punição para o atleta, concedendo um ponto ao seu adversário.
- 2ª Punição - O árbitro marcará a segunda punição para o atleta, atribuindo um ponto ao seu adversário. Ele também sinalizará uma vantagem adicional para o adversário.
- 3ª Punição - O árbitro marcará a terceira punição para o atleta, atribuindo um ponto ao seu adversário. Eles também sinalizarão 2 pontos adicionais para o oponente.

Nota: Em situações onde ambos os atletas são punidos por falta de combatividade resultando em uma terceira punição para ambos, a partida será reiniciada em pé.

- 4ª Punição - Desclassificação do atleta infrator.

7.2.2 Punições graves são cumulativas entre si e faltas diferentes farão valer a sequência crescente de punições abordada no artigo 7.2.1.

7.2.3 Caso o atleta já tenha recebido punição por falta de combatividade no placar, essas punições serão adicionadas às punições por faltas graves.

7.2.4 Nas categorias de menores de 15 anos, na quarta e quinta punições do atleta o árbitro marcará 2 pontos para o adversário e uma penalidade para o atleta infrator para cada penalidade. Só na sexta punição o árbitro desclassificará o atleta infrator.

7.3 PENALIDADES POR FALTA DE COMBATIVIDADE

7.3.1 As penalidades por falta de combatividade seguirão a sequência abaixo após o árbitro considerar que um ou ambos os atletas estão nas situações descritas no item 6.2.1.

Quando o árbitro determinar que um ou ambos os atletas não estão tentando progredir na partida, ele fará o gesto de falta de combatividade para um ou ambos os atletas, seguido do comando verbal 'Action!' Isso iniciará uma contagem regressiva de 10 segundos, marcada no placar. No final desse período de 10 segundos, se o árbitro sentir que o atleta não tentou progredir em sua posição, ele sinalizará uma penalidade para aquele atleta, seguido do comando verbal 'Fault!'

Se o árbitro achar que o atleta respondeu apropriadamente à chamada para ação, ele fará o gesto para descartar o comando anterior e a partida será retomada normalmente.

7.3.2 Caso o atleta já tenha recebido punições por faltas graves no placar, essas punições serão adicionadas às punições por falta de combatividade.

ARTIGO 8: OBRIGAÇÕES, PROIBIÇÕES E EXIGÊNCIAS

8.1 KIMONOS E UNIFORMES

- 8.1.1 Kimonos devem ser costurados usando algodão ou tecido semelhante a algodão. O tecido não deve ser tão grosso ou duro quanto para impedir um oponente de agarrá-lo. Para as categorias juvenil, amador, profissional e master, um kimono trançado é obrigatório.
- 8.1.2 É permitido o uso de kimonos com espuma de EVA ou material similar dentro da gola, desde que as medidas de tamanho e rigidez fornecidas acima sejam seguidas.
- 8.1.3 O kimono deve ser totalmente branco, azul royal ou preto. A jaqueta e a calça devem ser da mesma cor, e a gola deve ser da mesma cor do restante da jaqueta. Não é permitido que os atletas usem uma camisa por baixo do kimono, embora seja permitido o uso de rashguard.
- 8.1.4 Nas categorias femininas, é obrigatório o uso de camisa elástica que prenda o corpo por baixo do kimono. Pode ser de manga curta ou comprida e não precisa seguir requisitos específicos de cores. Também é permitido para as atletas usarem maiô ou collant.
- 8.1.5 Atletas competindo na categoria faixa preta adulto masculina e faixa marrom/preta adulto feminina devem ter dois kimonos (um branco e um azul royal) para usar nas finais.
- 8.1.6 Os kimonos não podem ter remendos visíveis, estar molhados, sujos ou emitir odores desagradáveis.
- 8.1.7 A parte de cima do kimono deve chegar até a coxa do atleta, abaixo da dobra do glúteo e as mangas devem chegar não mais de 5 cm do pulso do atleta quando o braço é estendido em linha reta paralela ao solo.
- 8.1.8 A calça do kimono não deve ultrapassar 5 cm acima do maléolo tibial (osso do tornozelo). Para divisões masculinas, é proibido o uso de calças de qualquer tipo sob a calça do kimono. Para divisões femininas, é permitido o uso de calça de tecido elástico (que cola no corpo) por baixo da calça do kimono, desde que mais curta do que as calças do kimono.
- 8.1.9 Os atletas devem usar uma faixa resistente de 4 a 5 cm de largura colorida de acordo com a graduação do atleta, com ponteira preta na ponta - exceto faixas pretas, onde a ponteira deve ser branca ou vermelha. A faixa deve ser usada sobre a parte de cima do kimono, enrolado na cintura duas vezes e amarrado com um nó duplo apertado o suficiente para segurar o top de kimono fechado. Depois de amarrado em um nó duplo, cada ponta do cinto deve ficar pendurada de 20 a 30 cm de comprimento.
- 8.1.10 Kimonos pintados são proibidos, a menos que a pintura seja projetada na forma de um logotipo de academia ou patrocinador – e apenas nas regiões do kimono onde os patches são permitidos. Mesmo nos casos em que são permitidos, o atleta será obrigado a trocar de kimono caso a tinta marque o kimono do adversário.
- 8.1.11 Antes da pesagem, o Inspetor de Uniforme verificará se as especificações do uniforme atendem aos regulamentos.
- Na inspeção final, as seguintes medidas serão verificadas para garantir que estejam de acordo com o padrão exigido: comprimento das mangas e pernas da calça, espessura máxima da gola do kimono (1,3 cm); largura máxima da gola do kimono (5 cm); folga máxima nas mangas do kimono em toda a extensão (7 cm);
 - Todo atleta tem direito a três inspeções de uniforme para aprovação.
 - O Inspetor de Uniforme também verificará o estado geral da faixa do atleta.

- 8.1.12 Após a checagem do kimono, os atletas não poderão trocar de kimono, a menos que sejam convocados, sob pena de desqualificação.
- 8.1.13 Após a primeira luta, os atletas podem solicitar a permissão do Coordenador do ringue para alterar seus kimonos. O novo kimono passará por uma nova inspeção de medição.
- 8.1.14 Os atletas estarão sujeitos à desclassificação caso não passem por uma inspeção de medição de seu novo kimono antes da primeira partida vestindo o novo kimono.
- 8.1.15 Para as categorias sem kimono, os atletas devem seguir os seguintes requisitos de uniforme:

- Parte superior:

Ambos os sexos devem usar uma camisa elástica que abraça o corpo por tempo suficiente para cobrir todo o tronco até o cós da bermuda. Pode ser de manga curta ou longa. Deve ser de cor preta, branca ou preto e branco com no mínimo 10% do material na cor da faixa que o atleta pertence. Camisas que sejam 100% da cor da faixa do atleta também são permitidas.

- Parte inferior para homens:

Calções de banho nas cores preto, branco, preto e branco e/ou da cor da divisão da faixa a que o atleta pertence. Devem ser sem bolsos ou com bolsos costurados totalmente fechados e sem botões, cordões expostos, zíperes ou qualquer forma de plástico ou metal que possa representar um risco para o adversário. Eles devem ser longos o suficiente para cobrir pelo menos a metade da coxa (não mais que 15 cm do joelho) e não mais do que o joelho.

Também são permitidos shorts de compressão feitos de material elástico (apertado, usado sob o short, nas cores preto, branco, preto e branco e/ou na cor da divisão de faixas a que o atleta pertence).

Nota: Os atletas estão autorizados a usar leggings elásticas que abraçam o corpo por baixo do calção no cores preto, branco, preto e branco e/ou as cores da faixa a que pertence o atleta.

- Parte inferior para Mulheres:

Calções de banho, calções elásticos e/ou leggings elásticos de cor preta, branca, preta e branca e/ou a cor da divisão de faixas a que o atleta pertence. Os shorts devem ser sem bolsos ou com bolsos costurados completamente fechados e sem botões, cordões expostos, zíperes ou qualquer forma de plástico ou metal que possam representar um risco para um adversário. Eles devem ser longos o suficiente para cobrir pelo menos a metade da coxa (não mais do que 15 cm do joelho) e não mais do que o joelho.

8.2 HIGIENE

- 8.2.1 As unhas das mãos e dos pés dos atletas devem ser aparadas e curtas.
- 8.2.2 Os cabelos compridos devem estar presos para não causar desconforto aos adversários.
- 8.2.3 Os atletas serão desclassificados se estiverem usando tinta de cabelo que manche o kimono do oponente durante uma luta.
- 8.2.4 Os atletas devem usar calçados até a área de luta e onde seu uso for permitido.
- 8.2.5 Após a pesagem, o inspetor de uniformes deve verificar os atletas quanto a quaisquer problemas de pele.
- Atletas que apresentarem lesões de pele percebidas pelo Inspetor de Uniformes serão encaminhados para a área médica do evento.

8.3 REQUISITOS ADICIONAIS

- 8.3.1 Cada atleta só poderá pisar na balança oficial do evento para ter seu peso aferido uma única vez.
- 8.3.2 Os atletas podem competir usando joelheiras ou cotoveleiras, mas terão que usá-las no momento da inspeção do kimono.
- 8.3.3 Patches e bordados só podem ser fixados em regiões autorizadas do kimono, conforme ilustrado abaixo. Devem ser de tecido de algodão e devidamente costurados. Todos os remendos não costurados ou em regiões não autorizadas do kimono serão removidos pelos Inspetores de Uniformes.
- 8.3.4 Proibições quanto a patches e textos presentes no uniforme:
- Não serão permitidos patches ou textos (bordados ou manuscritos) relacionados a ideologias políticas e frases, símbolos ou slogans considerados ofensivos a gênero, orientação sexual, etnia, cultura, religião.
 - Não serão permitidos patches ou textos (bordados ou manuscritos) que contenham frases, símbolos ou slogans que promovam violência, vandalismo, atos sexuais, drogas, álcool e/ou tabaco.
- 8.3.5 Permitido: etiqueta da marca do kimono na parte inferior frontal da calça (conforme ilustração). A etiqueta deve ser de tecido fino (não bordado) e ter no máximo 36 cm²



- 8.3.6 Uso de qualquer equipamento para os pés, arneses, grampos de cabelo, jóias, coquilhas (protetores genitais) ou qualquer outro protetor confeccionado em material duro que possa causar danos ao adversário ou ao próprio atleta é proibido.
- 8.3.7 Nas categorias femininas, a atleta poderá cobrir a cabeça. A cobertura da cabeça deve seguir estes requisitos.
- Também é permitido como parte do uniforme feminino uma touca de peça única, que deve ser feita de elástico e cobrir o pescoço, orelhas e cobrir completamente o cabelo, semelhante a touca de um traje de mergulho, ser inteiramente preto, branco, preto e branco, e/ou da cor da divisão da faixa a que o atleta pertence.
- 8.3.8 O uso de protetores articulares (joelheiras, cotoveleiras, etc.) que aumentam o volume corporal a ponto de tornar mais difícil para o oponente segurar o kimono também são proibidos.
- 8.3.9 É obrigatório o uso de roupas íntimas dos atletas em todas as competições, independentemente de se tratar de um evento com kimono ou sem kimono. A roupa íntima deve cobrir toda a nádega e a pelve. Falha em aderir a esta regra será considerada falta conforme item 6.2.3 (E) e o atleta será penalizado como definido na seção 7.1

REGIMENTO INTERNO

FEDERAÇÃO TOCANTINENSE DE JIU JITSU

FTJJ
FEDERAÇÃO TOCANTINENSE DE JIU JITSU



ARTIGO 1: FEDERACAO TOCANTINENSE DE JIU JITSU

1.1 REGIMENTO INTERNO E CÓDICO DE ÉTICA

- 1.1.1 O conteúdo deste Regimento Interno e Código Ético é o instrumento da FTJJ com aplicação extensiva sem exceção a quaisquer que, de alguma forma estejam sob a égide desta Federação de Jiu-Jítsu.
- 1.1.2 O cumprimento das normas contidas neste regulamento é obrigatório para todos os atletas, agremiações, convidados, professores e funcionários, sem privilégio ou distinção.
- Parágrafo único: Nos casos omissos e as dúvidas quanto aos termos deste regimento interno serão empregadas nas agremiações e aos atletas, as normas e regras da FTJJ, falta da mesma, será utilizado as regras da AJP (Abu Dhabi Jiu Jitsu Pro).
- 1.1.3 Este regimento entra em vigor na data da sua divulgação.
- Parágrafo Único: Todos os professores e alunos deverão ter pleno conhecimento do Regimento Interno.

1.2 DO CÓDIGO ÉTICO (DISCIPLINAR E PROCEDIMENTOS)

- 1.2.1 É de suma importância que os profissionais e atletas leiam este Regimento Interno e o Edital para cada campeonato. Que providenciem para que seus atletas também estejam cientes de seus direitos e deveres, de premiações, de punições e desclassificações.
- 1.2.2 A entidade tem a convicção de que para se desenvolver com solidez deve-se partir do objetivo esportivo disciplinado e princípios éticos precisos e que sejam compartilhados pelos seus Diretores, professores, alunos e competidores.
- 1.2.3 Estar entre nossos objetivos mais importantes mantermos a reputação da entidade sólida e confiável, consciente da nossa responsabilidade esportiva e social, que persegue resultados de forma honesta, justa, legal e transparente.
- 1.2.4 Nossa ação deve ter a marca da integridade, lealdade, confiança, bem como a valorização e o respeito por todos.
- 1.2.5 Prezamos e acreditamos na responsabilidade social desta Federação, atuando em todo Estado do Tocantins, assim como a sua responsabilidade em contribuir integralmente para o desenvolvimento do Jiu-Jítsu a nível estadual e nacional.
- 1.2.6 Diretores, Professores, competidores e alunos devem ter o compromisso de zelar pela imagem e pelos valores desta entidade, de manter postura compatível com essa imagem, com esses valores e de atuar em defesa desses interesses.
- 1.2.7 No exercício de nossas funções de professores e instrutores, aplicaremos a mesma atitude que qualquer pessoa, sem distinção de gênero, honrada e de caráter íntegro, empregaria na relação com outras pessoas e na administração dos seus próprios negócios.
- 1.2.8 Avaliaremos cuidadosamente situações que possam caracterizar conflitos na relação aluno, professor, entidade, ou conduta não aceitável do ponto de vista ético.

1.2.7 Este Código Disciplinar e Ético dará garantias contra a não aceitação de condutas, como:

- Competições esportivas eventuais com clubes e academias extra federação não são proibidas, porém devem ser comunicadas previamente por escrito, a Federação Tocantinense de Jiu-Jítsu
- Usar seu cargo, função ou informação sobre assuntos da FTJJ, para influenciar decisões em seu interesse próprio ou de terceiros.
- Aceitar ou oferecer, direta ou indiretamente, favores ou presentes de caráter pessoal, que possa influenciar decisões, favorecimento próprio ou de terceiros que resultem relacionamento com a entidade.
- Usar equipamentos e outros recursos da agremiação ou da entidade para fins particulares não autorizados.
- Envolver-se em outras atividades esportivas, não autorizada, que interfiram nos seus deveres, obrigações e ou eventos junto a entidade desportiva.
- Manifestar-se em nome da agremiação ou da entidade quando não esteja autorizado ou habilitado para tal;
- Questionar as orientações contrárias aos princípios desta Federação, sem a devida autorização.
- De atletas fora ou dentro do ambiente de competição que venha a ofender a imagem do Jiu-Jítsu.
- Caso qualquer membro da FTJJ flagre algum atleta utilizando substâncias ilícitas no ambiente de competição, deverá informar a diretoria desta Federação e se restar comprovado, será punido com a **EXCLUSÃO** de todas as competições durante o ano corrente, se o fato ocorrer na última etapa, o mesmo será punido no ano posterior.
- Caso o atleta seja flagrado por qualquer membro da FTJJ, praticando crimes contra o patrimônio ou a honra, de qualquer indivíduo que esteja no local da competição, o respectivo membro deverá informar a diretoria da FTJJ e se comprovado o dano, o atleta será punido com a **EXCLUSÃO** de todas as competições durante o ano corrente, se o fato ocorrer na última etapa, o mesmo será punido no ano posterior. Em mesma oportunidade, o fato será comunicado imediatamente as autoridades competentes.
- Não será permitida violência física e moral entre os atletas, Staff, árbitros ou trabalhadores durante a competição, tais fatos se ocorrerem será punido com a **EXCLUSÃO** da competição, se o fato ocorrer na última etapa, o mesmo será punido no ano posterior.
- Caso o atleta seja flagrado por qualquer membro da FTJJ, praticando crimes contra o patrimônio da FTJJ, o respectivo membro deverá informar a diretoria da FTJJ e se comprovado o dano, o atleta será punido com a **EXCLUSÃO** de todas as competições durante o ano corrente, se o fato ocorrer na última etapa, o mesmo será punido no ano posterior. Em mesma oportunidade, o fato será comunicado imediatamente as autoridades competentes.

1.2.8 São aceitáveis condutas neste Código de Ética como:

- Reconhecer honestamente os erros cometidos e comunicar imediatamente aos dirigentes da FTJJ;
- Apresentar críticas construtivas e sugestões visando o aprimoramento dos valores da entidade;
- Manter os padrões de honestidade e integridade em todos os contatos com o setor público ou privado, evitado conduta imprópria. Abstendo-se de manifestar opinião sobre atos e atitudes de servidores públicos ou fazer comentários de natureza política, quando a questão possa envolver o esporte, o Jiu-Jítsu e a entidade a qual estamos subordinados;
- Ao defender os interesses da Federação haja com confiança nos padrões de atuação da entidade, obedecendo sempre os mais elevados princípios, o respeito às leis e normas vigentes do País.

ARTIGO 2: ADMINISTRAÇÃO

2.1 CARGOS E MEMBROS DA DIRETORIA QUE COMPÕE A FTJJ:

2.1.1. Proibida na área da administração do evento a presença permanente de atletas, professores, visitantes e terceiros sem a devida autorização.

2.2 COMPETE AO PRESIDENTE:

2.2.1 Presidir a FTJJ mantendo a ordem.

2.2.2 Nomear os membros da Diretoria.

2.2.3 Representar a FTJJ junto aos órgãos competentes.

2.2.4 Convocar reuniões da FTJJ e presidi-las.

2.2.5 Exercer fiscalização e supervisão de todas as atividades da federação.

2.2.6 Exercer autoridade disciplinar sobre todos os membros da federação.

2.2.7 Autorizar despesas de caráter urgente, não consignadas no orçamento, até o limite estabelecido em reunião pela comissão da Diretoria.

2.2.8 Fiscalizar e supervisionar a movimentação financeira da FTJJ.

2.3 COMPETE AO VICE-PRESIDENTE:

2.3.1 Substituir o Presidente de acordo com o Estatuto e o Regimento Interno em caso de falta, falecimento ou exoneração do mesmo.

2.3.2 Instruir os federados sob sua responsabilidade de acordo com o Estatuto e o Regimento Interno.

2.4 COMPETE AO SECRETÁRIO GERAL:

2.4.1 Lavrar as atas de todas as reuniões da federação, tão logo sendo aprovadas pela diretoria.

2.4.2 Manter atualizados os arquivos da federação, atos administrativos e notícias de interesse da FTJJ.

2.4.3 Correspondência recebida e expedida, como também distribuir e divulgar junto ao site da FTJJ.

2.5 COMPETE AO DIRETOR JURÍDICO:

2.5.1 Elaboração do Estatuto e Regimento Interno da FTJJ.

2.5.2 Observar, promover e fiscalizar o cumprimento do Estatuto e o Regimento Interno da FTJJ.

2.5.3 Cumprir e fazer cumprir os deveres e obrigações a que se comprometeram os Membros da FTJJ, a qual comunicará qualquer infração e promoverá a denúncia do infrator.

2.5.4 Ler os textos de leis e decretos vigentes.

2.5.5 Verificar a regularidade dos documentos da FTJJ que lhe forem apresentados;

- 2.5.6 Apresentar suas conclusões no encerramento das discussões, sob o ponto de vista legal, de qualquer que seja a matéria.
- 2.5.7 Opor-se, de ofício, a qualquer deliberação contrária à lei e, em caso de insistência na matéria, formalizar denúncia ao Poder competente.
- 2.5.8 Manter arquivo atualizado de toda a legislação desportiva.
- 2.5.9 Assinar as atas da federação, tão logo sejam aprovadas.
- 2.5.10 Acatar ou rejeitar denúncias formuladas à FTJJ, representando a FTJJ.

2.6 COMPETE AO DIRETOR FINANCEIRO:

- 2.6.1 Arrecadar a receita e pagar as despesas.
- 2.6.2 Assinar os papéis e documentos relacionados com a administração financeira, contábil, econômica e patrimonial da FTJJ.
- 2.6.3 Manter a escrituração contábil da federação sempre atualizada.
- 2.6.4 Apresentar os balancetes após cada etapa das competições conforme normas e padrões oficiais.
- 2.6.5 Depositar em um banco determinado pela FTJJ, o numerário a ela pertencente e arrecado.
- 2.6.6 Responsabilizar-se pela conferência, guarda e liberação dos valores arrecadados pela FTJJ.

2.7 COMPETE AO DIRETOR DE EVENTOS:

- 2.7.1 Responsável por planejar, sistematizar e produzir os eventos da FTJJ.
- 2.7.2 As atividades envolvidas na profissão englobam desde a criação e o desenvolvimento do conceito do evento, passando pela providência de toda a documentação necessária, pela pesquisa de orçamentos e pelo contato com fornecedores, clientes e equipe de trabalho.
- 2.7.3 Cuidará da reserva de local e equipamentos, promoção, marketing e acompanhamento do desenrolar do evento.
- 2.7.4 O organizador de eventos normalmente tem o auxílio de uma equipe, que o ajuda nas tarefas necessárias para que o plano se transforme em ação exatamente como imaginado.
- 2.7.5 Esse profissional também funciona como um elo de ligação entre o time da diretoria, patrocinadores, academias e atletas.

2.8 COMPETE AO DIRETOR DE ARBITRAGEM:

- 2.8.1 Orientar e fiscalizar todos os árbitros selecionados pela FTJJ durante os eventos.
- 2.8.2 Orientar e fiscalizar todos os STAFFs selecionados pela FTJJ durante os eventos.
- 2.8.3 Seguir corretamente as regras estabelecidas pelo Regimento Interno, AJP;
- 2.8.4 Oferecer e promover cursos de Arbitragem para todos os membros da FTJJ.
- 2.8.5 Selecionar todos árbitros e Staffs para a participação das competições patrocinados pela FTJJ.

2.9 COMPETE AO CONSELHO FISCAL:

- 2.9.1 Examinar e emitir parecer prévio sobre as contas da administração.
- 2.9.2 Acompanhar e fiscalizar a gestão financeira da FTJJ.
- 2.9.3 Opinar sobre assuntos de contabilidade, orçamento e administração financeira.

ARTIGO 3: DA RELAÇÃO FEDERAÇÃO/EQUIPES

3.1 RELAÇÃO FEDERAÇÃO/EQUIPES

- 3.1.1 Assim como entre academia e aluno, também entre agremiação e Federação deve predominar o espírito de equipe, a lealdade, confiança, a conduta compatível com os valores adquiridos e mantidos e a busca por resultados. Sempre deverá imperar o respeito e a disciplina.
- 3.1.2 O titular da equipe federada, no papel de gestor de pessoas, ter em mente que seus alunos o tomarão por exemplo. Portanto suas ações devem constituir modelo de conduta para sua equipe.
- Somente poderá ser o instrutor responsável por equipe federada o professor **FAIXA PRETA** devidamente registrado na FTJJ e portador da carteira do ano em curso.
- 3.1.3 As academias do Estado do Tocantins, serão orientadas a se cadastrarem na FTJJ todos os anos, para a participação do Campeonato Tocantinense, os valores do cadastramento serão divulgados a cada ano nos veículos de comunicação ao qual FTJJ possuir.
- 3.1.4 Não se admite o uso de cargo para solicitar favores ou serviços a pessoas subordinadas, como também decisão que afete a carreira do subordinado baseado apenas em relacionamento pessoal.
- 3.1.5 É vetado o uso de imagens da FTJJ em competições privadas sem a devida autorização.
- Havendo interesse de qualquer evento privado de jiu-jítsu em utilizar a imagem da FTJJ, será estabelecido um valor pela federação de acordo com o número de participantes de atletas.

3.2 DAS INFRAÇÕES CONTRA AS ACADEMIAS OU A FEDERAÇÃO

- 3.2.1 Danificar praça de esportes, sede ou dependências do local do evento, entidade esportiva, danificar coisas, objetos, símbolos da FTJJ, ou concorrer para isto:

Pena: Indenização pelos danos ocasionados e Suspensão ou Exclusão da FTJJ.

3.3 DOS ATLETAS

- 3.3.1 Os atletas serão orientados para o cadastramento junto a da FTJJ, em suas respectivas modalidades, para a participação dos eventos durante o ano vigente.
- 3.3.2 O atleta cadastrado junto a Federação terá direito a carteira da FTJJ, onde a sua validade decorre do ano cadastrado.
- 3.3.3 O cadastramento do atleta na federação será realizado através do site oficial, sendo o atleta menor, é anexado cópia da certidão de nascimento ou equivalente e autorização dos pais ou responsáveis para o arquivamento definitivo.
- 3.3.4 O valor financeiro do cadastramento e carteira da federação do atleta será divulgado anualmente pela FTJJ;
- 3.3.4 O prazo é de 60 (sessenta) dias úteis para a elaboração e entrega das carteiras, certificados e diplomação emitidas pela FTJJ.
- 3.3.5 O atleta não poderá entrar na área de competição, sem camisa, descalço, de bermuda, de short e de tênis no tatame, exceto na categoria de Jiu-Jítsu sem Kimono.
- Não será admitido a presença de bebidas alcoólicas (vendas e consumo), fumo, quaisquer drogas ou assemelhadas nos locais de eventos patrocinados pela FTJJ.

- 3.3.6 O atleta somente poderá entrar na área de luta, devidamente identificado com documentos com foto (CNH, Carteira de Identidade, Carteira FTJJ ou uma carteira de identificação original pública com foto).
- Somente a CNH digital poderá ser utilizada como identificação do atleta.
- 3.3.7 Os atletas maiores de 18 anos, serão responsáveis por suas condutas, dentro e fora do tatame durante os eventos patrocinados pela FTJJ.

3.4 DOS ATLETAS CONVIDADOS

- 3.4.1 O atleta convidado a participar de qualquer evento apoiado pela FTJJ, terá que seguir este regimento e será responsável por todos seus atos, inclusive, por danos materiais que este vier causar.
- É de responsabilidade da agremiação que o "Atleta Convidado" esteja representando, a divulgação deste Regimento Interno.
- 3.4.2 O Competidor não federado, participando por equipe convidada, se penalizado por ato indisciplinar, não mais competirá em eventos da Federação naquele ano corrente, e se ocorrer na última etapa, o mesmo será punido no ano posterior.

ARTIGO 4: CAMPEONATOS

4.1 COMPETIÇÕES E EVENTOS

- 4.1.1 Todo campeonato patrocinado pela FTJJ será divulgado um edital específico para cada competição, estabelecendo normas e regras adotadas no pela FTJJ.
- 4.1.2 Os campeonatos são para dar visibilidade ao Jiu-Jítsu perante a sociedade, conquistando respeito e apoio tanto da administração pública quanto do meio empresarial, da imprensa e das famílias dos atletas que confiam não apenas nas conquistas de medalhas e troféus, mas principalmente na formação do caráter desses jovens preparando-os para serem cidadãos de bem, na formação de uma sociedade mais justa.
- 4.1.3 Os campeonatos também tem o objetivo de expor os atletas a situações desconfortáveis, para que alcencem o domínio próprio e não troquem sua conduta moral por classificações, onde o mérito maior deve ser o de aprender novos conhecimentos, a respeitar o adversário na vitória ou na derrota, respeitar o árbitro, sabendo que todos ali estão em processo de formação, evolução e desenvolvimento.
- 4.1.4 Jamais interferir durante a luta promovendo qualquer tipo de pressão psicológica, cobrando pontuação, ou que transmita total desrespeito ao árbitro, aos atletas, as equipes adversárias e a entidade organizadora do evento.
- 4.1.5 A FTJJ somente reconhecerá atletas de Associações, Equipes, Clubes e Academias filiadas à entidade e que estejam assim comprometidas com o cumprimento desse Regulamento que visa resguardar a representação do Estado do Tocantins e não de equipes alheias ao Estado.
- 4.1.6 Associações, Equipes, Clubes e Academias que não se filiaram, não poderão participar dos eventos promovidos pela FTJJ, sem a devida autorização.

4.2 ARBITRAGEM

- 4.2.1 A FTJJ segue as normas de arbitragem estabelecidas pelo livro de regras FTJJ.
- 4.2.2 Cabe aos professores ensinarem pelo exemplo, não incitando alunos contra a organização ou contra arbitragem, promovendo a desordem e um ambiente hostil.
- 4.2.3 Profissionais de Jiu-Jítsu participar de seminários e cursos de arbitragem para obterem cada vez mais conhecimento na área;
- 4.2.4 Qualquer dúvida com relação à arbitragem deve ser tirada de forma discreta após a luta, num momento adequado onde o árbitro não esteja trabalhando e com a devida educação e controle emocional que deve ser característica de professores e instrutores de artes marciais com boa formação.

ARTIGO 5: CÓDIGO DISCIPLINAR

5.1 PENALIDADES

- 5.1.1 Qualquer entidade ou pessoa sob a égide da FTJJ, obriga-se a acatar e respeitar o seu estatuto, regimento interno e editais, as suas diretrizes e o seu código de ética e disciplinar, cumprindo as suas normas e fazendo cumpri-las.
- 5.1.2 As infrações ocorridas serão analisadas pela comissão de arbitragem quando decorrer de um evento de competições, demais infrações serão analisadas pelo departamento jurídico e diretores executivos da FTJJ.
- 5.1.3 As penas poderão ser acumulativas, dependendo da gravidade das infrações.
- 5.1.4 Natureza das gravidades;
- I) Baixa (Advertência verbal)
 - II) Média (Suspensão ou cassação)
 - III) Grave (Exoneração)
 - IV) Gravíssima (Exclusão)
- 5.1.5 Tipos de Penas
- I) Advertência Verbal.
 - II) Cassação de Títulos.
 - III) Suspensão por 30 (trinta) dias.
 - IV) Suspensão por 90 (noventa) dias.
 - V) Suspensão por 180 (cento e oitenta) dias.
 - VI) Suspensão por 360 (trezentos e sessenta) dias.
 - VII) Exoneração do cargo de diretoria.
 - VIII) Exclusão dos quadros da FTJJ.
- 5.1.6 As penalidades por atos de qualquer natureza, o atleta e sua agremiação serão informados pela FTJJ.
- 5.1.7 Circunstâncias que atenuam a pena:
- I) Ter sido a infração cometida em desafrento imediato a grave ofensa moral.
 - II) Ter a infração sido cometida em defesa própria ou de outrem frente a grave ameaça de perigo eminente.
 - III) Ter o infrator prestado relevantes serviços a Federação.
 - IV) Ter o infrator confessado a infração atribuída a outrem.
- 5.1.8 Circunstâncias que agravam a pena:
- I) For reincidente no prazo mínimo de 01 (um) ano;
 - II) Que ofenda a imagem da FTJJ junto aos atletas, agremiações, diretoria, meios sociais e de comunicação em geral.
 - III) Quando o atleta for menor de idade.
 - IV) Quando o atleta ou agremiação incitar a violência (verbal ou física).
- 5.1.9 Extinção da Penalidade:
- I) Pela morte do infrator.
 - II) Pelo cumprimento da pena.

5.1.10 Da Prescrição:

I) Prescreve-se a ação em um (1) ano, quando não executada a contar da data que transitou em julgado pela FTJJ;

5.1.11 Da Perempção:

I) Ocorre quando o queixoso deixou o processo paralisado por mais de 03 (três) meses ou não encaminhou a ação em 72 horas.