

# WORLD MORGANTI JIJITSU FEDERATION

## REGRAS DE COMPETIÇÃO

### ARTIGO 1: ÁREA DE COMPETIÇÃO

- 1.1. A área de competição deverá ser plana e livre de obstáculos;
- 1.2. A área de competição deverá possuir um mínimo de 4m (quatro metros) de largura por 4m (quatro metros) de comprimento (medida a partir do exterior) e um máximo de 10m (dez metros) de largura por 10m (dez metros) de comprimento e deverá, em todas as situações de dimensão, possuir uma área de escape adicional com no mínimo 1m (um metro) e no máximo 2m (dois metros);
- 1.3. Uma linha de 1,5m (um metro e meio) de comprimento deverá ser traçada a 2m (dois metros) do centro da área de competição para posicionamento do árbitro (Sushin);
- 1.4. Duas linhas paralelas, cada uma de 1m (um metro) de comprimento e formando ângulo reto (90°) com a linha do árbitro, deverão ser traçadas a 1,5m (um metro e meio) do centro da área de competição para posicionamento dos competidores;
- 1.5. Os juízes ficarão em pé na área de segurança, com a seguinte disposição: um atrás de cada competidor e, acerca de 1m (um metro) de distância do árbitro e outro sentado de frente para o árbitro. Cada um estará equipado com uma bandeira vermelha e outra branca (ou similar);
- 1.6. O árbitro-mesário ficará sentado em uma pequena mesa fora da área de segurança, de frente para o árbitro. Ele estará equipado com uma bandeira vermelha outra branca (ou similar), chave da competição, planilha da luta, placa para número de faltas e cronômetro.
  - 1.6.1. A colocação de um cronometrista ao lado do árbitro-mesário é aceitável;
- 1.7. A linha distante de 1m (um metro) da borda da área de competição deverá ser de cor diferente das demais linhas.

#### EXPLICAÇÃO:

- I. Não deverá haver nenhum tapume de anúncio, paredes, pilares etc. a 1m (um metro) de distância do perímetro exterior da área de segurança;
- II. Os tatame usados deverão ser não-deslizantes e deverão estar diretamente em contato com o solo, porém com um baixo coeficiente de fricção na superfície superior. O árbitro deverá assegurar que os módulos de tatame não se movam separadamente durante a competição, já que fendas podem causar lesões e constituem perigo. Eles deverão ser aprovados pela comissão de arbitragem.

### ARTIGO 2: SOBRE O UNIFORME OFICIAL

- 2.1. Os competidores e seus técnicos deverão usar uniformes oficiais aprovados pelas respectivas Federações;
- 2.2. O Conselho de Arbitragem deverá expulsar qualquer árbitro ou competidor que não obedecer a este regulamento;

### SOBRE A ARBITRAGEM

- 2.3. Os Árbitros e Juízes deverão usar o uniforme designado pelo Conselho de Arbitragem. Este uniforme deverá ser usado em todas as competições e cursos;

#### 2.4. O uniforme oficial será o seguinte:

- 2.4.1. Calça ou camisa designada pela Federação;
- 2.4.2. É permitida aos Árbitros e Juizes a utilização de kimono, desde que autorizado pelo Diretor do Evento e que atenda às seguintes especificações:
  - 2.4.2.1. Kimono limpo e inteiro, sem remendos ou rasgões;
  - 2.4.2.2. Se o Árbitro ou Juiz for faixa preta, é obrigatório o uso de Hakama;
  - 2.4.2.3. Não são permitidas propagandas publicitárias, religiosas ou de cunho racial;
  - 2.4.2.4. Não é permitido kimono com alusão a outra arte marcial;

#### SOBRE OS COMPETIDORES

- 2.5. Os competidores deverão vestir um kimono sem marca, sem faixas ou fitas. O emblema nacional ou bandeira do país poderão ser usados no peito, do lado esquerdo da jaqueta, e não deverão exceder o tamanho de 12cm X 8cm (doze centímetros de altura por oito de largura). Só as etiquetas originais do fabricante poderão ser exibidas no kimono. Adicionalmente, um número de identificação, emitido pelo Comitê organizador, deverá ser utilizado nas costas. Um competidor deve usar uma faixa vermelha e o outro uma faixa branca (ou similar), designadas pelo comitê organizador;
- 2.6. Não obstante o disposto no parágrafo imediatamente supracitado, a direção do Comitê poderá autorizar o uso de etiquetas ou marcas registradas especiais de patrocinadores aprovados;
- 2.7. A jaqueta do kimono, quando já estiver com a faixa na cintura, deverá ter comprimento mínimo que cubra os quadris, porém não superior a 3/4 (três quartos) da coxa. No caso das mulheres, poderão usar uma camiseta debaixo da jaqueta do kimono;
- 2.8. O comprimento máximo das mangas da jaqueta não deverá ultrapassar o pulso, nem ser menor do que a metade do antebraço. As mangas não poderão ser dobradas;
- 2.9. As calças deverão ter comprimento suficiente para cobrir, pelo menos, 2/3 (dois terços) da canela, não devendo ficar abaixo do tornozelo. As pernas das calças não poderão ser dobradas;
- 2.10. Os competidores terão de manter os cabelos limpos e cortados num comprimento que não atrapalhe a condução da luta. Hachimaki (faixa em volta da cabeça) não será permitido. Se o árbitro considerar que os cabelos de qualquer um dos competidores estão muito longos ou sujos, ele poderá excluir o competidor da luta. Na luta, são proibidos prendedores de cabelos com superfície dura, bem como qualquer peça de metal;
- 2.11. Os competidores deverão ter unhas aparadas e não deverão usar metal ou outros objetos que possam vir a lesionar os oponentes. O uso de grampos metálicos de dentes deverá ser aprovado pelo árbitro e socorrista – médico oficial. É de total responsabilidade do competidor qualquer lesão que venha a sofrer;
- 2.12. O equipamento protetor a seguir relacionado é compulsório (obrigatório):
  - 2.12.1. Luvas aprovadas pela WMJJF.
  - 2.12.2. Protetor bucal;
  - 2.12.3. Proteção para os pés aprovada pela WMJJF.
    - 2.12.3.1. Protetores de virilha não são obrigatórios, mas se usados deverão ser de tipo aprovado pela WMJJF.
- 2.13. Óculos são proibidos. Lentes de contato gelatinosas poderão ser utilizadas, sob a responsabilidade do próprio competidor;

- 2.14. O uso de roupas não-autorizadas ou equipamentos são proibidos;
- 2.15. Todo equipamento de proteção deverá ser homologado pelas Federações;
- 2.16. É obrigação do Árbitro-Mesário assegurar antes de cada disputa que os competidores estejam usando o equipamento aprovado.

### ARTIGO 3- CRITÉRIO DE VITÓRIA

#### Pontuação

- 3.1. A pontuação é feita através do seguinte critério:

Cabe ao Árbitro a interpretação da vitória, utilizando os seguintes critérios:

A-Qualidade técnica: o atleta que apresentar maior qualidade técnica na apresentação dos golpes em uma, duas ou nas três fases da luta.

B-Maior busca pelo ataque: o atleta que atacar mais pelos critérios técnicos exigidos durante a luta, parcialmente ou por algum momento da luta.

C-Primeira falta.

D-Segunda falta – perda do combate.

- 3.1.1. O atleta que tiver duas faltas ao final do combate, automaticamente, perdeu, seguindo os critérios supracitados. Caso o atleta tenha duas faltas, mas conseguir a finalização, ao finalizador é decretada a vitória. Em caso de ambos os atletas terem duas faltas, os árbitros obedecerão aos critérios “A,B,C”, respectivamente;
- 3.1.2. Os árbitros devem usar o sistema vertical dos critérios, ou seja, se o critério “A” já se demonstrar significativo para algum atleta, os demais devem ser descartados e o julgamento deve ser tomado com base nele. O critério “B” só pode ser usado no caso de o critério “A” não ser definido como substancial para cada um dos atletas, e assim sucessivamente.
- 3.2. Caso os três critérios não sejam substanciais para determinar um vencedor, dever-se-á proclamar empate. A vitória só acontecerá em caso de a maioria absoluta (três árbitros) levantar a bandeira da mesma cor;
  - 3.2.1. Empate decretado por algum árbitro não serve como pontuação para a maioria absoluta.
- 3.3. Em caso de empate, sem descanso, um minuto a mais de luta deve ser dado. Caso o empate continue, decretar-se-á o “ponto de ouro”;
- 3.4. “Ponto de ouro”: sem limite de tempo, o atleta que pontuar primeiro com um golpe perfeito ou por finalização é o vitorioso;
- 3.5. Caberá aos árbitros a interpretação da pontuação, sendo vitória aos golpes:
  - 3.5.1. Traumatizante e Desequilibrante aplicados com o controle da técnica perfeita: no caso dos traumatizantes, dever-se-ão aplicar os golpes e retornar as mãos à guarda de luta; já para os desequilibrantes, o adversário deverá ser projetado ao solo e a técnica deve ser perfeita.
    - 3.5.1.1. A cada tentativa de pontuação de qualquer atleta, o árbitro central deverá paralisar a luta e pedir para que os árbitros levantem a bandeira, caso pensem ser ponto. Só será decretado o ponto se houver maioria absoluta. Caso contrário, reinicia-se a luta.
- 3.6. Na luta de chão, no caso de o atacante permanecer estático, apresentando cansaço ou falta de vontade na busca do ataque, cabe ao árbitro central contar até CINCO em voz alta e com indicação dos dedos, indicando que haja movimentação. Caso contrário, o combate é interrompido e restaurado à posição em pé;
  - 3.6.1. Durante a luta, enquanto um atleta estiver com a cabeça dentro da área de competição, a luta deve continuar. Caso as respectivas cabeças dos atletas estejam para fora da área de competição, a luta reinicia em pé.
- 3.7. Cronômetro – O cronômetro deve parar toda vez que o árbitro pedir “MATTE” e se iniciar ao

- “HAJIME”;
- 3.8. Cabe ao Árbitro Central paralisar a luta nos seguintes casos: discordância de critério na bandeira, falta ou tempo médico;
- 3.8.1. O tempo médico pode ser requerido pelo Árbitro Central ou por qualquer Árbitro através do giro da bandeira na altura do rosto e deve ser decidido por maioria absoluta, podem ser no máximo DOIS tempos de 1m30seg cada. Acima disso, é decretada a falta de condições físicas do atleta e decretada, em caso de falta não intencional ou por decorrência natural de algum golpe, a vitória do oponente.
- 3.9. Na categoria 13-14 anos, cada golpe de chão deverá ser interrompido pelo Árbitro Central antes da busca da finalização. Os atletas serão colocados em pé e será restaurado o combate. No quesito “A” do CRITÉRIO DE VITÓRIA, dever-se-á levar em consideração o número de golpes aplicados;
- 3.10. Caberá ao Árbitro Central pedir em voz alta para que os outros árbitros, a fim de dinamizar a luta, por meio dos gestos descritos no artigo 6 (seis), definam uma situação com a luta em progresso, utilizando o código “ HANTEI” . Entretanto, para interpretação do público, o Árbitro Central também deverá acenar com a bandeira.

#### ARTIGO 4 – FALTAS E INFRAÇÕES

- 4.1. Quanto às infrações, caberá ao Árbitro a interpretação correta, sendo considerados: notificação verbal, primeira falta, segunda falta e desclassificação da luta;
- 4.2. Também caberá ao Árbitro Central punir ao atleta quando este apresentar falta de combate, sendo que primeiro será dada uma advertência oral. Caso a falta de combate prossiga, serão aplicadas as faltas sucessivamente. As faltas são cumulativas.
- 4.2.1. Será considerada falta:
- a. Aplicação de golpe sem técnica;
  - b. Aplicação de golpe traumatizante com excesso de contato;
  - c. Aplicação de golpe desequilibrante projetando o atleta de frente;
  - d. Aplicação de qualquer técnica com maldade;
  - e. Saída intencional da área quando estiver em posição ou movimentação de defesa;
  - f. Falta de combatividade;
  - g. Falar durante o combate;
  - h. Tentativa ou ameaça de aplicação de qualquer golpe em região proibida.
- 4.3. Será proibida qualquer manifestação do atleta para com os árbitros ou para com o seu adversário, cabendo ao Árbitro Central interpretar o grau da manifestação e aplicar as sanções;
- 4.4. Estas normas caberão também para atletas ou membros da entidade que estejam assistindo ou participando do evento, podendo ser pedida a saída da pessoa do recinto.
- 4.5. Comemorações dentro da área de competição, mesmo após do decreto da luta são consideradas desclassificação do competidor.

#### ARTIGO 5 - DISPOSIÇÕES GERAIS

- 5.1. É proibido no combate utilização de aparatos que prejudiquem o adversário (somente o kimono), puxões de cabelos (mulheres devem prender o cabelo durante a competição), mordidas, chaves de punho ou de dedos, golpes na região genital;
- 5.2. É proibido o uso de golpes traumatizantes havendo o contato físico entre os dois atletas, passível penalização subsequente;
- 5.2.1. Qualquer ação do adversário que leve o atleta a sangrar, devido a um golpe maldoso, deverá ser punido com desclassificação. Havendo sangramento ou qualquer lesão, a luta deverá ser paralisada e será autorizada a entrada de um pronto-socorrista ou médico designado pela organização do evento.

- 5.3. Em caso de falta de combate por lesão, constatada pelo socorrista-médico, será decretada a vitória de seu oponente;
- 5.3.1. Caberá somente ao pronto-socorrista ou médico o atendimento dos atletas e a decisão de seu estado físico.
- 5.4. É proibido a qualquer atleta lutar em duas categorias na mesma competição (exceto por equipe);
- 5.5. Quanto à desqualificação, caberá Árbitro Central anunciar tanto a desqualificação da luta quanto do torneio, sendo que, na desqualificação da luta, mesmo que o atleta desclassificado esteja ganhando o combate, será decretada a sua derrota;
- 5.5.1. Não caberá a nenhum Árbitro a tomada de decisão sozinho. Qualquer decisão deverá ser tomada em reunião ou por gestos dos quais TRÊS dos QUATRO árbitros deverão decidir (maioria absoluta).
- 5.6. Quanto à desistência, caberá qualquer atleta pedir a sua desistência do combate, sendo que o motivo de sua desistência deverá ser apresentado ao Árbitro Central, no horário de sua luta;
- 5.7. Também caberá ao Árbitro decretar, por falta de condições, tanto técnicas como físicas, a desistência do atleta, sendo que, nestas condições, caberá ao pronto-socorrista/médico a análise do estado físico do atleta. Uma vez decretada a desistência do atleta, ele não poderá mais retornar a luta durante o torneio;
- 5.8. Se sua desistência for decretada em qualquer circunstância e esta estiver sendo uma disputa por colocação, ficará ao atleta a menor colocação da luta, sendo que esta será computada no placar geral;
- 5.9. Caberá ao Árbitro Central, durante estrangulamento ou chave, preservar a integridade física dos atletas. Caso haja falta de movimentação de quem está recebendo o golpe, sinal de desmaio (estrangulamento) ou de dor (chave), será decretada a vitória do atacante;
- 5.9.1. Ao interromper a luta, neste caso, caberá ao Árbitro Central chamar os demais Árbitros e, em caso de superioridade numérica, decretar a submissão. Caso não haja superioridade numérica ao golpe em questão, deverá ser atribuída gratificação ao atacante em forma de falta ao adversário.
- 5.10. É proibido colocar a mão ou os dedos nos olhos, nariz e boca do oponente, assim como prosseguir a luta com a gola do kimono tampando a cabeça do oponente;
- 5.11. Quanto à premiação, ficará a cargo da organização do evento o critério de premiação (obedecendo à hierarquia de colocação), podendo-se premiar até todos os participantes.
- 5.12. O uso do pódio ficará a critério da comissão organizadora;
- 5.13. Caberá a professores, técnicos, Árbitros e público em geral, a supervalorização de colocações e premiações, a crianças de até 11 anos, sendo que tal premiação deverá ser feita a todos os participantes e estará proibido o uso do pódio para esta categoria
- 5.13.1 Poderão ser perfilados os primeiros colocados à frente do pódio, em seus respectivos lugares, sem que subam, e todos os atletas deverão ser premiados na mesma cerimônia, perfilados e sem discriminação de colocação.
- 5.14. Quanto à localização, caberá a comissão organizadora fazer o evento em local arejado e de fácil acesso.
- 5.15. Ao redor da área de luta será permitida somente a permanência dos atletas da categoria participante, os árbitros, os cronometristas e os membros da organização;
- 5.15.1. Não caberá a comissão de organização interferir na arbitragem, portanto, não caberá a organização decidir, desempatar, julgar ou desclassificar qualquer atleta. Dentro de um torneio poderá, se houver várias áreas de combate, sendo que sejam em local visível ao público.

- 5.16. Quando à iluminação, o local de combate deverá ser bem iluminado, dando condições de combate, cabendo ao Árbitro Central a decidir se iniciará ou não o torneio;
- 5.17. Quanto à temperatura, caberá ao Árbitro Central parar o torneio com temperatura ambiente acima de 42 graus Celsius, e abaixo de 5 graus Celsius (salvo temperatura artificial do local);
- 5.18. Quanto à competição por equipe, deverão ser avaliados pelo número de vitórias de seus competidores. A equipe que somar QUATRO vitórias primeiro será a campeã;
  - 5.18.1. Empates valem vitória para ambos os lados.
- 5.19. Quanto ao tempo de duração, cada luta terá duração oficial de 3 (três) minutos (masculino), 2m30seg (feminino), categorias abaixo 2m30seg, festival (abaixo de 11 anos = 1min30min);
  - 5.19.1. Qualquer regra não inclusa neste ou qualquer circunstância aleatória a este regulamento deverá ser julgada pelo Presidente da organização ou dispositivo competente ao caso.
- 5.20. A divisão de categorias ficará a cargo do comitê, de acordo com o evento realizado e, por falta de participantes de uma categoria, poder-se-á agrupar categorias.

#### ARTIGO 6 – GESTUARIO

Árbitro Central:

- 6.1. HAJIME: mão voltada entre os atletas e suspensas;
- 6.2. MATTE : palma da mão voltada para o árbitro-mesário;
- 6.3. Contagem de CINCO segundos no chão: saído do peito até ao lado do corpo no quadril, a cada contagem mostrar o número indicado;
- 6.4. Vitória: indicar o lado vitorioso;
- 6.5. Pedido de tempo: mãos em forma de "T" .

Árbitros laterais e Árbitro-mesário:

- 6.6. Tempo médico: giro da bandeira em frente ao rosto;
- 6.7. Falta: giro da bandeira acima da cabeça;
- 6.8. Falta de movimentação no chão: estender o braço à frente do corpo apontando para baixo;
- 6.9. Pedido de parada: estender o braço lateralmente ao corpo;
- 6.10. Falta de visão ou de fato: balançar as duas bandeiras à frente do corpo cruzando-as;
- 6.11. Vitória: indicar o lado vitorioso.

Árbitro-mesário:

- 6.12. Arremessar a toalha ao final do combate;
- 6.13. Acenar com a bandeira de um lado para o outro em caso de tempo médico ou tempo decretado pelo árbitro central.

#### ARTIGO 7 – QUANTO AOS GOLPES E CATEGORIAS

- 7.1. Todas as categorias de faixa, peso e idade devem atacar no tronco e na cabeça com controle que deve ser avaliado pelos árbitros tanto para os 3 critérios de vitória, quanto para penalizações.
- 7.2. As categorias até 15 anos devem manter o contato com controle nos golpes nas coxas e pernas. Fica descrito que as seguintes categorias devem aplicar somente os seguintes golpes na cabeça:

Até 15 anos (todas as faixas) : somente chutes tocando a cabeça com o peito dos pés;  
16-17 anos (faixa Branca e amarela): somente chutes tocando a cabeça com o peito dos pés;  
16-17 anos (faixa laranja a roxa) : somente chutes tocando a cabeça com o peito dos pés, e qualquer chute usando os pés e canelas que atravesse a guarda de luta sem que toque a cabeça;  
16-17 anos (faixa marrom e Preta) : somente chutes tocando a cabeça com o peito dos pés, e qualquer chute usando os pés e canelas que atravesse a guarda de luta sem que toque a cabeça;  
18 anos acima: (faixa Branca e amarela): somente chutes tocando a cabeça com o peito dos pés;  
18 anos acima: (faixa laranja a roxa) somente chutes tocando a cabeça com o peito dos pés, e qualquer chute usando os pés e canelas que atravesse a guarda de luta sem que toque a cabeça;  
18 anos acima: (marrom e Preta) Qualquer chute usando os pés e canelas com controle.

#### **Contato médio nas coxas:**

- 7.3. Contato médio é quando o adversário desferir chutes ou socos na coxa e perna do adversário com técnica sem que leve o adversário ao knock down, mesmo se isso ocorrer nada será descontado nem bonificado para ambos os lutadores.
- 7.4. Em caso de knock down o arbitro central deve advertir verbalmente o atacante para que reduza a carga dos futuros golpes, em caso de reincidência, uma falta será atribuída.
- 7.5. É proibido chutes e socos frontais nas pernas e coxas.
- 7.6. Categorias 16 e 17 anos em todas as divisões de faixas devem desferir contato médio nas coxas e pernas.
- 7.7. Categoria faixas Marrons e Pretas podem aplicar contato pleno nas pernas e coxas.
- 7.8. em caso de knock down o arbitro central deverá interromper a luta e chamar HANTEI, para confirmação do mesmo. Em caso afirmativo, o arbitro mesário deverá anotar esta marcação.
- 7.9. O atleta que tiver sofrido um Knock down seguirá mesmo critério "D" do artigo 3, onde só conseguirá obter a vitória através da finalização . Em caso dos dois atletas sofrerem 1 knock down cada, os árbitros deverão seguir o critério de vitória descrito no artigo 3 normalmente.
- 7.10. O atleta que tiver 2 knock downs a seu favor automaticamente venceu.
- 7.11. Nas categorias Marrons e Pretas em caso de empate, após um minuto de prorrogação, vede-se decidir a luta através do calejamento.

#### **Critério de desempate por calejamento:**

- 7.12. Pelo mesmo período de duração da luta normal, ou um round de luta ( de acordo com a competição) deve-se aplicar o critério de desempate por calejamento.
- 7.13. através de sorteio decide-se quem irá iniciar, receptor deve estar com as pernas unidas e mãos na nuca, atacante deve desferir somente um golpe, lateralmente à coxa, usando pé ou canela. Cada competidor terá uma chance por vez
- 7.14. Só é decretada vitória caso um dos competidores peça desistência.
- 7.15. Em caso de nenhuma desistência o arbitro central deve chamar o "HANTEI" e os árbitros devem levar em consideração o quanto cada competidor resistiu ou acusou os golpes
- 7.16. Deve ser decretada a vitória do atleta que menos acusou os golpes e mais resistiu aos mesmos.
- 7.17. Se mesmo após o calejamento for decretado empate, deve-se iniciar o ponto de ouro.

#### **CAPUT EXPLICATIVO**

- Todos os árbitros são consultados em todas as situações.
- Uma decisão só é tomada quando a maioria absoluta dos árbitros votar a favor (3) e não 50% dos árbitros.
- o árbitro secretário (aquele que senta à mesa, é um árbitro como qualquer outro e vota igualmente, porém ele que controla as chaves das lutas), ao lado dele fica o cronometrista.
- Os árbitros possuem panos nas cores brancos e vermelhos nas mãos que quando o árbitro central pede

HANTEI (decisão) para qualquer lutador eles indicarem para quem foi o voto.

- Existem faltas que para a arbitragem contam como mais graves (ex. socar o adversário no chão, desacato, demora para arrumar a faixa, demora para se movimentar com a luta parada) excesso de contato, embora pareça mais grave visualmente, normalmente decorre do atleta estar nervoso, ou com excesso de motivação para a luta que claro é punida, mas as outras citadas são de maior grau de punibilidade. Assim como atletas que estiverem de aparelho bucal sem o protetor bucal, mesmo que o adversário ataque o rosto receberá uma punição menor pois quem está de aparelho assume o risco ao entrar na luta assim. Piercings, anéis, brincos, e semelhantes recebem o mesmo tratamento, assim como há a possibilidade de a arbitragem questionar o adversário se ele aceita lutar com a pessoa nestas condições, senão o atleta está desclassificado. ( mesmo assim há a possibilidade de ao aceitar a arbitragem pedir que o atleta assine termo de risco de uso para si e para terceiros.

- Senseis e instrutores que não participaram da reunião do campeonato anteriormente não possuem direito a reclamações sobre as lutas.

- Senseis e instrutores que estiverem na competição devem obrigatoriamente estar de Kimono .

- Senseis e instrutores que não estiverem na competição devem deixar carta assinada com termo de responsabilidade para que seus alunos participem.