



CBJJU

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA
DE **JIU JITSU** UNIFICADA

— JIU JITSU —

REGRAS ARBITRAGEM

— ATUALIZAÇÃO —

EDIÇÃO OFICIAL **2026**



DESDE
1999



27 ANOS
DE HISTÓRIA,
UNIÃO E EVOLUÇÃO



UNIÃO
RESPEITO
DISCIPLINA



PRESENÇA EM
TODO O BRASIL



CBJJU.COM.BR



@cbjjunificada



CBJJU

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA
DE JIU JITSU UNIFICADA

CBJJU®



Fotos e vídeos do Instagram



Transmissões ao vivo



CBJJU.COM.BR



@cbjjunificada

ÍNDICE

Artigo 1º - Categorias por faixa etária e duração das lutas.....	06
Artigo 2º - Chaves e chaveamento.....	16
Artigo 3º - Premiação.....	19
Artigo 4º - Disputa por Academias.....	19
Artigo 5º - Cursos de arbitragem e formação de árbitros.....	20
Artigo 6º - Modelo olímpico.....	20
Artigo 7º - Área de Competição.....	21
7.1 - Área de Luta.....	21
7.2 - 7.1 - Mesas de controle de pontuação.....	22
7.3 - Mesa Central.....	22
Artigo 8º - Kimonos, higiene e demais exigências.....	23
Artigo 9º - Exame Antidoping.....	24
Artigo 10º - Arbitragem.....	27
10.1 Autoridade durante a luta.....	28
10.2 Composição da arbitragem.....	28
10.3 Posicionamento e função do árbitro.....	28
10.4 Alterações de resultado.....	29
10.5 Gestos e comando verbal.....	32
	33

Artigo 11º - Decisão das lutas.....	39
11.1 Desistência.....	39
11.2 Interrupção.....	40
11.3 Desclassificação.....	41
11.4 Perda dos sentidos.....	41
11.5 Contagem do placar.....	41
11.6 Decisão do Árbitro.....	43
11.7 Sorteio.....	43
11.8 W.O.....	43
11.9 Decisão Médica.....	43
Artigo 12º - Pontuação.....	43
Artigo 13º - Posições de Pontuação.....	45
13.1 - Queda - 2 (dois) pontos.....	45
13.2 - Joelho no Abdome - 2 (dois) pontos.....	47
13.3 - Raspagem - 2 (dois) pontos.....	47
13.4 - Passagem de Guarda - 3 (três) pontos.....	48
13.5 - Pegada pelas Costas - 4 (quatro) pontos.....	49
13.6 - Montada e Montada pelas Costas - 4 (quatro) pontos.....	49
Artigo 14º - Vantagens.....	50
Artigo 15º - Faltas.....	52
15.1 Faltas Desclassificadoras Imediatas.....	53
15.2 - Faltas Técnicas (fases).....	53
Atualizações 2024.....	54



ÍNDICE

Artigo 1º - Categorias por faixa etária e duração das lutas.....	06
Artigo 2º - Chaves e chaveamento.....	16
Artigo 3º - Premiação.....	19
Artigo 4º - Disputa por Academias.....	19
Artigo 5º - Cursos de arbitragem e formação de árbitros.....	20
Artigo 6º - Modelo olímpico.....	20
Artigo 7º - Área de Competição.....	21
7.1 - Área de Luta.....	21
7.2 - 7.1 - Mesas de controle de pontuação.....	22
7.3 - Mesa Central.....	22
Artigo 8º - Kimonos, higiene e demais exigências.....	23
Artigo 9º - Exame Antidoping.....	24
Artigo 10º - Arbitragem.....	27
10.1 Autoridade durante a luta.....	28
10.2 Composição da arbitragem.....	28
10.3 Posicionamento e função do árbitro.....	28
10.4 Alterações de resultado.....	29
10.5 Gestos e comando verbal.....	32
	33

Artigo 11º - Decisão das lutas.....	39
11.1 Desistência.....	39
11.2 Interrupção.....	40
11.3 Desclassificação.....	41
11.4 Perda dos sentidos.....	41
11.5 Contagem do placar.....	41
11.6 Decisão do Árbitro.....	43
11.7 Sorteio.....	43
11.8 W.O.....	43
11.9 Decisão Médica.....	43
Artigo 12º - Pontuação.....	43
Artigo 13º - Posições de Pontuação.....	45
13.1 - Queda - 2 (dois) pontos.....	45
13.2 - Joelho no Abdome - 2 (dois) pontos.....	47
13.3 - Raspagem - 2 (dois) pontos.....	47
13.4 - Passagem de Guarda - 3 (três) pontos.....	48
13.5 - Pegada pelas Costas - 4 (quatro) pontos.....	49
13.6 - Montada e Montada pelas Costas - 4 (quatro) pontos.....	49
Artigo 14º - Vantagens.....	50
Artigo 15º - Faltas.....	52
15.1 Faltas Desclassificadoras Imediatas.....	53
15.2 - Faltas Técnicas (fases).....	53
Atualizações 2024.....	54



HISTÓRICO

As regras de Arbitragem no Brasil foram a princípio baseadas nos acordos e regras pré-estabelecidas em desafios, encontros e disputas entre academias. Eram muitas vezes realizadas por Mestres Japoneses: Conde Koma, Geo Omori, irmãos Ono e outros. Em 25 de Abril de 1967, Hélio Gracie fundou a primeira Federação de Jiu-Jítsu do Brasil, a Federação Guanabara de jiu-jítsu.

A partir desse momento, com as regras fundamentadas, passa a existir uma maior interação das diversas academias, assim como dos discípulos dos orientais nipônicos, da família Gracie e do Mestre Fadda. Passados os anos a regra teve inúmeras alterações, fundamentando-se na evolução técnica e diversidade dos golpes que os brasileiros por sua criatividade, em muito enriqueceram o jiu-jítsu. A regulamentação das regras com o tempo tornou-se necessária para preservar os praticantes das lesões graves, consequência de golpes letais, possibilitando assim que a modalidade se tornasse uma prática esportiva, saudável e acessível a todos.



A EVOLUÇÃO DA REGRA PONTUAÇÃO E VANTAGEM

A primeira regra era baseada na pontuação clássica:

- queda 2 pontos
- passagem 2 pontos
- joelho no abdômen 3 pontos
- montada 4 pontos

No desenvolver dos anos, foi necessário a revisão, no qual a passagem passou a 3 pontos e o joelho no abdômen a 2 pontos e quando esta não era concluída, se atribuía o numero correspondente de vantagens (exemplo: se o atleta “quase” montasse, receberia 4 vantagens).

REGRA DA COMBATIVIDADE

Foi retirado as vantagens e se aplicou a “combatividade”, quando os atletas empatavam na pontuação, se aplicava para o desempate, baseado em qual atleta buscava mais a iniciativa de luta. Época famosa onde se utilizavam 3 bandeiras para possíveis decisões.



REGRA MODERNA

Retornou a expressão e aplicação da vantagem e com uma grande importância na disputa evolutiva da luta, pois impõe mais punições e faltas, fazendo com que o atleta busque dinamizar as lutas, aumentando assim as “vantagens”, quando não se conquista a posição ou golpe efetivo! Codificando os gestos dos árbitros para melhor visualização do espectador e público em geral.

FILIAÇÃO, ATLETAS, PROFESSORES, ACADEMIAS:

As Entidades Oficiais executam o cadastramento destes, respeitando e normalizando a Faixa de Graduação e Categorias dos Atletas, com critérios de carência e observância em cada estágio do competidor. O Professor também é registrado Oficialmente, baseado em seu histórico e currículo de dedicação ao nosso esporte; evitando que falsos professores sejam vinculados a academias, agremiações e clubes.

Filiação atleta individual deve ser realizada antes de qualquer participação em campeonatos para validar a categoria pretendida em luta e apresentar no ato de checagem.

A filiação digital Professor e Atleta deve ser feita através do link www.cbjjj.com.br



CAMPEONATOS E TORNEIOS

São encontros esportivos entre atletas de diversas equipes e academias, que visam confrontos baseados em regras, para a evolução técnica dos mesmos.

INSCRIÇÃO EM COMPETIÇÃO

O Professor ou atleta, devidamente filiado, poderá se inscrever no referido campeonato em questão. Para isso deverá atender os seguintes itens:

- 1) Estar devidamente filiado em sua faixa de graduação e comprovada faixa etária, conforme requisitos exigidos para filiação no site da entidade www.cbjjju.com.br
- 2) O Professor ou técnico deverá orientar o aluno/atleta física e mentalmente para participar das competições, assim como, avaliar se este está preparado ou não para a competição. Além disso, deverá providenciar o exame médico para atestar que está apto e em boa saúde para as disputas.
- 3) É de inteira responsabilidade dos Atletas e Professores observar:
 - Data do Evento, data limite para realizar as inscrições, conferir as categorias de peso, idade e faixa do inscrito. - Local do evento.
 - A chegada do atleta deve ocorrer com 1 hora e 30 minutos de antecedência ao horário de luta divulgado no cronograma do evento.



- **Checagem** – A Organização disponibiliza alguns dias para a confirmação da inscrição que foi divulgada, da maneira como foi enviada. É importante que o inscrito faça a verificação na checagem para acompanhar a inscrição e minimizar possíveis contra tempos.
- **Chaveamento** – é caracterizado por disputa de vitória simples, ou seja, os vencedores permanecem e os perdedores são eliminados, não voltando as lutas, (com exceção da chave de 3). Os primeiros Atletas da chave, receberão premiação de medalhas.

DISPOSIÇÃO E FUNÇÃO DO ÁRBITRO

A PRIMEIRA PESSOA A INGRESSAR NA ÁREA DE LUTA É O ÁRBITRO!

ATLETAS EM DISPUTA

Os chamadores deverão direcionar os 2 atletas que irão se enfrentar para uma determinada área, na qual serão averiguadas sua identificação de faixa e pesagem oficial, realizada por especializados oficiais. Ao serem direcionados para a área de luta, o primeiro atleta da chave será colocado à direita do árbitro e o segundo à esquerda.

É de suma importância que a inscrição seja realizada adequadamente na categoria, pois o excesso de peso, no momento da pesagem, **desclassificará o atleta, impedindo-o de lutar.**



ARTIGO 1º - CATEGORIAS POR FAIXA ETÁRIA E DURAÇÃO DE LUTAS.

- I** - As categorias de idade são consideradas pela idade que o atleta completou ou irá completar no ano da competição. Por exemplo, um atleta que tem dezessete anos e completará dezoito anos em dezembro é considerado adulto.
- II** - Nas categorias adulto à máster não há limite máximo de idade, apenas limite mínimo, sendo assim, um atleta que seja máster poderá lutar na categoria adulto, porém, o atleta adulto não poderá lutar na categoria máster, por não ter a idade mínima.
- III** - Os atletas terão o tempo de luta da sua categoria como tempo de descanso entre uma luta e outra, até a semifinal. Nas lutas finais, os atletas terão o dobro do tempo de luta da sua categoria como tempo de descanso.
- IV** - Todo ordenamento de regras aplicado ao atletas competidores na categoria ADULTO FAIXA AZUL E ROXA será subsidiariamente aplicado aos atletas competidores da categoria JUVENIL FAIXA AZUL E ROXA. Na nova categoria INFANTO-JUVENIL B FAIXA AZUL, será aplicado as regras do JUVENIL AZUL.
(Ver tabela de golpes proibidos) **ATUALIZADO 2025**
- V** - O atleta disputará na categoria conforme comprovação de documento com foto oficial.
- VI** - O tempo de luta é igual para categorias masculinas e femininas.
- VII** - Segue categorias de idade juntamente com os tempos de luta: **página 10**



CATEGORIA	IDADE	TEMPO DE LUTA
PRÉ-MIRIM	4 e 5 anos	2 min - Branca e Cinza (eventos específicos)
MIRIM	6 e 7 anos	2 min - Branca, Cinza, Amarela
INFANTIL A	8 e 9 anos	3 min - Branca, Cinza, Amarela, Laranja
INFANTIL B	10 e 11 anos	3 min - Branca, Cinza, Amarela, Laranja, Verde
INFANTO JUV.A	12 e 13 anos	3 min e meio - Branca, Cinza, Amarela, Laranja, Verde
INFANTO JUV.B	14 e 15 anos	4 min - Branca, Cinza, Amarela, Laranja, Verde 5 min - Azul

JUVENIL	16 e 17 anos	4 min - Branca 5 min - Azul 5 min - Branca 6 min - Roxa
ADULTO	18 a 29 anos	6 min - Azul 7 min - Roxa 8 min - Marrom 8 min - Preta (nova alteração)
MASTER 1	30 a 35	5 min - Branca e Azul 6 min - Roxa, Marrom e Preta
MASTER 2	36 a 40	4 min - Branca e Azul 5 min - Roxa, Marrom e Preta
MASTER 3	41 a 45	
MASTER 4	46 a 50	
MASTER 5	51 a 55	
MASTER 6	56 a 60	
MASTER 7	acima de 60	3 min - Branca e Azul 4 min Roxa Preta



A CATEGORIA PRÉ-MIRIM SERÁ ACEITA EM ALGUNS EVENTOS DE ACORDO COM O EDITAL.

As categorias* Pré-Mirim, Mirim, Infantil “A” e “B” e Infanto-Juvenil “A” e “B”, serão separadas em três categorias: (de acordo com a idade mínima para cada faixa)

- Faixa Branca
- Faixa Cinza/**Amarela**
- Faixa **Laranja**/**Verde**.
- Faixa **Azul**

SISTEMA DE GRADUAÇÃO DE FAIXAS - CBJJE

FAIXA BRANCA

Para iniciantes de todas as idades. Observe que nesta faixa de graduação existem as maiores das restrições de aplicação de golpes, e nenhum competidor poderá ultrapassar a estadia de 2 (dois) anos nesta graduação.

FAIXA CINZA - 4 A 6 ANOS | FAIXA INFANTIL

Utilizada como faixa estimulante e opcional para crianças que se encontram tecnicamente entre a branca e amarela.

FAIXA AMARELA - 7 A 15 ANOS | FAIXA INFANTIL:

Observando que esta faixa de graduação só pode ser recebida no ano que o aluno completa 7 anos

FAIXA LARANJA - 9 A 15 ANOS | FAIXA INFANTIL:

Poderá ser recebida quando o aluno completa 9 (nove) anos.



FAIXA VERDE - 11 A 15 ANOS | FAIXA INFANTIL:

Pode ser recebida no ano que o aluno completa 11 anos ou mais.

FAIXA AZUL - A PARTIR DE 14 ANOS |

FAIXA DE INFANTO-JUVENIL B, JUVENIL OU ADULTO:

Observando que esta faixa poderá ser usada a partir dos 14 anos.

FAIXA ROXA - A PARTIR DE 16 ANOS | FAIXA DE JUVENIL OU ADULTO:

Observando que esta faixa poderá ser usada a partir dos 16 anos.

FAIXA MARROM - A PARTIR DE 18 ANOS | FAIXA DE ADULTO:

Importante graduação que se pode usar a partir de 18 anos (ano que completa).

FAIXA PRETA - A PARTIR DE 18 ANOS | FAIXA DE ADULTO:

Graduação máxima no curso técnico competitivo onde tem a maior liberdade de golpes aplicáveis. Importante salientar que somente pode receber uma faixa de alta responsabilidade se o aluno=atleta tem ótima índole e jamais seja culposos ou dolosos por qualquer crime que o mesmo esteja respondendo, ou declarado culpado.

Importante observar que todas as faixas até a marrom podem se compor de 4 (quatro) graus.

CARÊNCIA MÍNIMA EM CADA FAIXA PARA PRÓXIMA GRADUAÇÃO.

Juvenil à Adulto

- Branca 12 meses
- Azul 18 meses
- Roxa 18 meses
- Marrom 24 meses.



Preta Professor a partir de **20 anos**: importante o professor faixa preta ter no mínimo 1 (um) ano no estágio, pela grande responsabilidade de ministrar aula.

Preta 1º Grau a partir de **23 anos**: ter a carência mínima de 3 (três) anos na faixa preta.

Preta 2 graus a partir de **26 anos**: ter a carência mínima de 3 (três) na faixa preta 1 grau.

Preta 3 graus a partir de **29 anos**: ter a carência mínima de 3 (três) anos na faixa preta 2 graus.

Preta 4 graus a partir de **33 anos**: ter a carência mínima de 4 (quatro) anos na faixa preta 3 graus.

Preta 5 graus a partir de **38 anos**: ter a carência mínima de 5 (cinco) anos na faixa preta 4 graus.

Preta 6 graus a partir de **43 anos**: ter carência mínima de 5 (cinco) na faixa preta 5 graus.

Coral 7 graus a partir de **48/50 anos**: ter a carência mínima de 5 (cinco) anos na faixa preta 6 graus e estar ativo no menos de 30 anos na faixa preta.

Coral 8 graus idade mínima 53 anos: ter a carência mínima de 6 (seis) anos na faixa coral 7 graus e estar ativo no Jiu Jítsu ao menos 32 anos.

Vermelha 9 graus idade mínima 60 anos: ter a carência mínima de 7 (sete) anos na coral 8 graus e estar no esporte adiante no menos 45 anos.

Dourada 10 graus idade mínima 72 anos: ter a Carência mínima de 10 anos na faixa preta 9 graus, praticar a modalidade ao menos 60 anos, ser um ícone no esporte. Reconhecido no jiu jitsu por importantes e relevantes trabalhos em prol da comunidade marcial e especificamente dentro do jiu jitsu.

Todas as graduações devem ser comprovadas em documento.



PADRÕES DAS FAIXAS

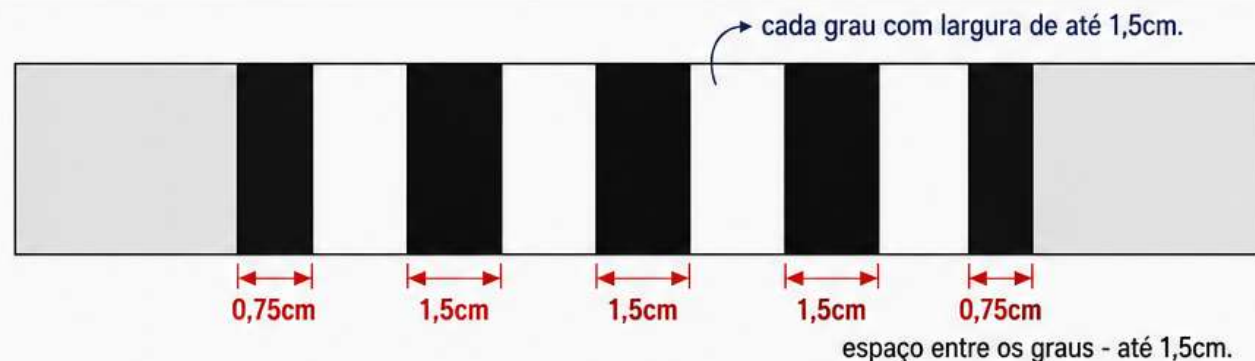
1 FAIXA PRETA (COMPETIDOR)

De faixa branca a preta, a ponta da faixa preta deve ter 12 cm.



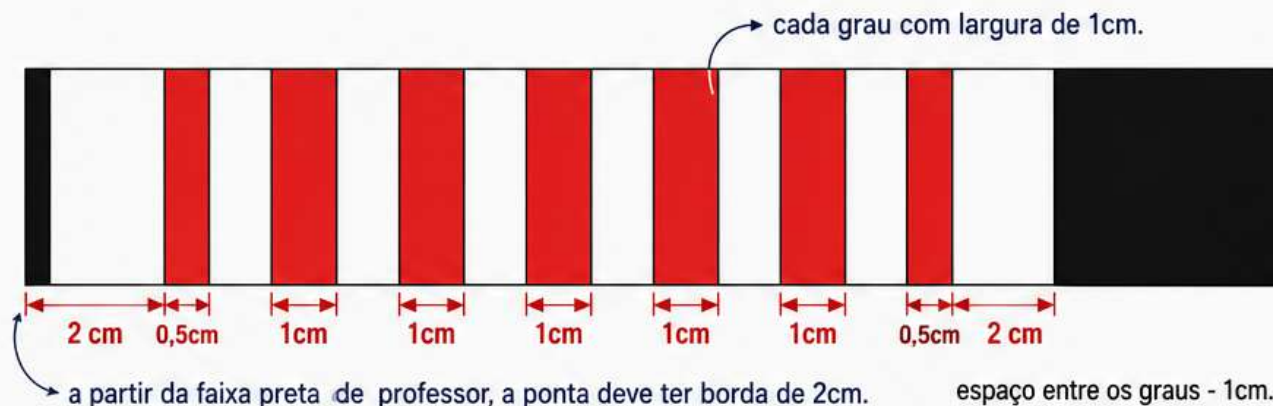
2 GRAUS (DE I A VI)

Cada grau com largura de até 1,5 cm. Espaço entre os graus de até 1,5 cm.

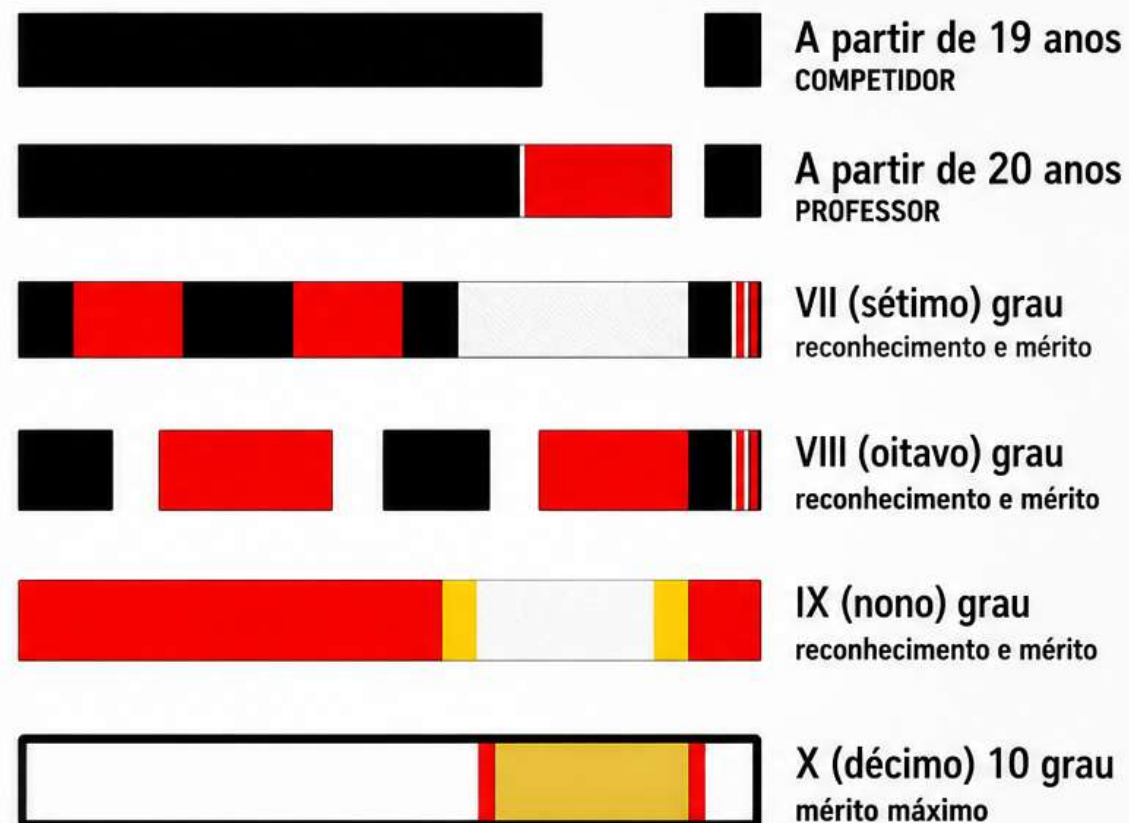


3 FAIXAS PRETAS (DE I A VI GRAU)

Cada grau com largura de 1 cm. A partir da faixa preta de professor, a ponta deve ter borda de 2 cm.



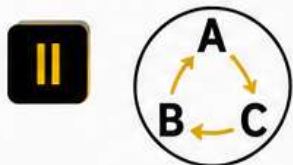
TEMPO CARÊNCIA FAIXAS



ARTIGO 2º - CHAVES E CHAVEAMENTO.



O chaveamento é de eliminatória simples, ou seja, o atleta derrotado está eliminado da disputa e o vencedor passará para a próxima fase da chave.



Exclusivamente no caso da chave de três atletas o atleta derrotado poderá lutar novamente, funcionando da seguinte forma: o atleta B é derrotado pelo atleta A, então enfrentará o atleta C que já estava aguardando, caso o atleta B vença o atleta C, a chave está encerrada, sendo o A campeão, B vice-campeão e C terceiro colocado. Porém, caso o atleta B perca para o atleta C, o mesmo terá de lutar a final com o atleta A.



Caso atletas da mesma equipe se enfrentem em uma disputa direta, a CBJJE não se responsabiliza, pois as chaves são geradas de forma aleatória por sorteio.



Equipes grandes poderão usar o critério de inscreverem seus atletas os dividindo em Equipe A, Equipe B e Equipe C, e assim sucessivamente, em caso de inscrever inúmeros atletas numa mesma categoria, pois deste modo os atletas da mesma “letra” só se enfrentarão na fase final, todavia, atletas de letras diferentes poderão se enfrentar em outras fases da chave.



O W.O. ou a desclassificação de um atleta não alterará a estrutura da chave, sendo assim, numa chave de quatro atletas, se ocorrer um W.O, ela não funcionará como chave de três, funcionará como uma chave de quatro atletas. A chave de luta que tiver 50% ou mais de atletas com W.O a chave será refeita.



O mesmo atleta não poderá inscrever-se em duas ou mais categorias de peso ou idade, somente uma categoria e um absoluto.



Nas categorias de Adulto a Máster somente serão aceitas inscrições nas faixas compreendidas nas seguintes faixas: branca, azul, roxa, marrom e preta.

Observação: o atleta faixa coral e faixa vermelha, que se inscreverem lutarão na categoria de faixas pretas. Caso a organização decida criar uma categoria específica para essas faixas de mestres, isto será antecipadamente informado.

IX **IX – Absolutos:** A organização não aceita inscrições de faixas brancas para estas categorias.

EXISTEM DUAS CLASSIFICAÇÕES DE ABSOLUTOS:



Absoluto Cruzador: Categorias de peso do Galo até Leve.



Absoluto Livre: Categorias de peso Médio ao Pesadíssimo



OBS: Quando a organização não definir os dois absolutos, tendo somente o Absoluto Livre só haverá uma classificação de absoluto aberta para todas categorias.

XII

XII - O Atleta inscrito nas categorias Absoluto Cruzador, e até o peso limite “leve”, uma vez já comprovada sua pesagem na categoria por peso, não necessitará ser submetido a nova pesagem para disputar a categoria Absoluto Cruzador

Exceção feita se o atleta competidor estiver inscrito somente na Categoria Absoluto Cruzador ou de WO na categoria de peso.

XIII

XIII - A regra supra também será aplicada aos atletas que estiverem inscritos na modalidade de kimono e sem kimono (no gi).



- A organização poderá relacionar a lista de inscritos no dia do evento e confirmará em horário pré-estipulado no cronograma com a presença do atleta para a definição do chaveamento destas categorias. O atleta que chegar após a chamada de confirmação dos absolutos, mesmo que tenha se inscrito devidamente para o evento, será desclassificado mesmo que a disputa das chaves não tenha sido iniciada.



Observação: a confirmação deverá ser: de corpo presente e apresentação de documentação com foto (carteira CBJJE).

XV



- Para gerar chave do absoluto, deverá ter no mínimo 4 atletas inscritos.





ARTIGO 3º - PREMIAÇÃO. I - Os 4 (quatro) primeiros colocados de cada categoria receberão uma medalha no pódio oficial do campeonato. O primeiro colocado receberá medalha de ouro, o vice-campeão receberá medalha de prata e os dois terceiros receberão medalha de bronze.



Atletas que sofrerem W.O. ou desclassificação disciplinar não receberão premiação e o nome de ambos não constará no resultado final a ser divulgado pela C.B.J.J.E.



Em caso de haver apenas um atleta inscrito em uma categoria, o mesmo deverá ter seu kimono checado, ser pesado e aprovado para que possa receber a devida premiação. No caso da categoria pesadíssimo, o mesmo atleta deve ter seu kimono checado e aprovado para que possa receber a devida premiação.



Os atletas competidores, que ao final da categoria estiverem classificados como 4º colocado, deverão obrigatoriamente receber e retirar a medalha de bronze no dia do evento.



ARTIGO 4º - DISPUTA POR ACADEMIAS. I - As disputas por academias funcionam da seguinte forma, cada alta campeão receberá 10 (dez) pontos por sua vitória, vice-campeão receberá 5 (cinco) pontos e cada terceiro colocado receberá 2 (dois) pontos, esses pontos serão computados no final do evento para a equipe que o atleta defende. No final, depois de somados os pontos, haverá o resultado oficial por equipe.



I - Se a equipe ou o atleta não retirar o troféu, medalha ou qualquer outra premiação no dia do evento, será considerado como desistência da premiação, e a CBJJE não se responsabilizará pela entrega posterior.



II - Em caso de empate, será considerada campeã a equipe que, nesta ordem, possuir:

- a)** o maior número de medalhas de ouro;
- b)** o maior número de medalhas de prata;
- c)** o maior número de campeões graduados.



III - Havendo somente um atleta para competir na categoria, este receberá medalha de campeão, e a pontuação normal de 10 pontos.



- IV** - O W.O. ou a desclassificação de um atleta não alterará a contagem de pontos da chave.
- V** - O atleta que sofreu W.O. ou o atleta desclassificado não receberá pontos para sua equipe. O atleta que receber W.O. após ter feito uma luta terá seus pontos computados, caso esteja classificado entre os quatro finalistas.
- VI** - Nos absolutos; é extremamente proibida a disputa da categoria faixa branca.
- VII** - Nas outras categorias, para haver o resultado final ou mesmo ranking, deve se ter 4 (quatro) atletas.



ARTIGO 5º - CURSOS DE ARBITRAGEM E FORMAÇÃO DE ÁRBITROS.



I - Somente poderá realizar cursos nacionais e internacionais em nome da CBJJE, diretores denominados oficialmente pela entidade.



II - As federações estaduais, e as entidades afiliadas a CBJJE poderão dar cursos em nome de suas instituições, desde que o palestrante ou diretor de arbitragem esteja atualizado e certificado em cursos oficiais da CBJJE. Estes cursos serão válidos em seus específicos estados do ano vigente.



III - A argumentação arbitral, somente poderá ser efetuada a um diretor de arbitragem presente no evento, desde que este reivindicante tenha feito um curso de arbitragem nos últimos 6 (seis) meses.



IV - As reclamações, insatisfações, discordâncias e requerimentos para verificação e apuração de possíveis falhas ou erros, só poderão ser realizados por escrito, através de um professor faixa preta, comprovadamente com curso de arbitragem do ano vigente, com provas e comprovações das alegações, através de vídeos ou reproduções tecnicamente possíveis.



Vídeos, reproduções fotográficas e outros sem qualidade de reprodução ou observação não serão aceitos



Essa norma é imprescindível ser considerada de caráter relevância, devido ao enorme desencontro de articulação verbal que muitos reclamantes não conseguem acompanhar a interpretação arbitral, mesmo sendo professores ou mestres, pois o tema arbitragem é anualmente revisado e modificado para a melhor atuação dos atletas, árbitros e todos envolvidos no evento.



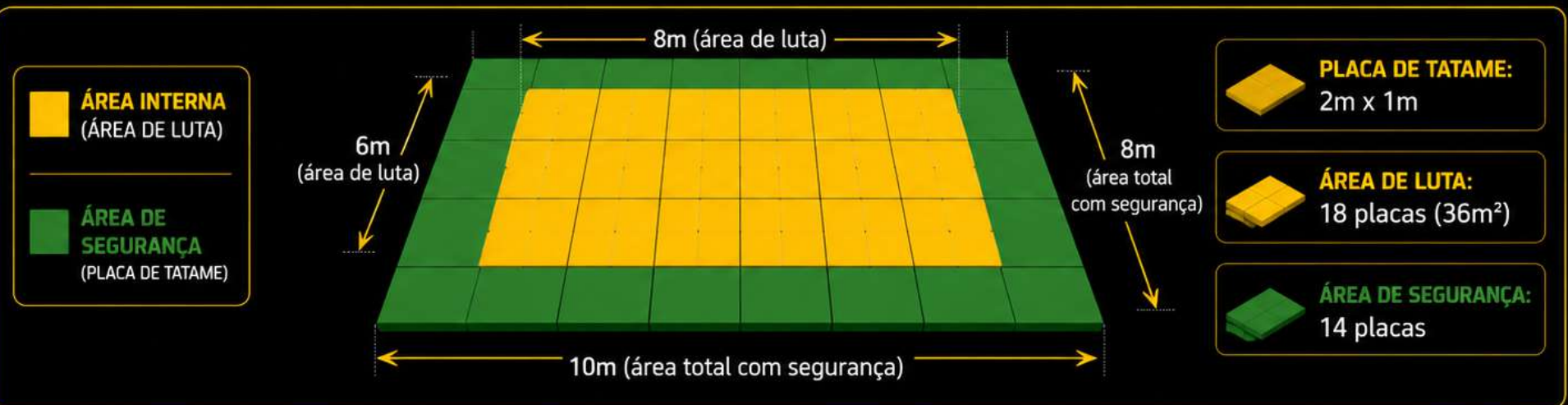
ARTIGO 7º – ÁREA DE COMPETIÇÃO.



7.1 – ÁREA DE LUTA:

Cada área (ringue) será composta de no mínimo **64m²** e no máximo de **100m²**. A área de **64m²** será dividida da seguinte forma: área interna (área de luta) com **36m²**; área de segurança, composta na área de placas de tatames em volta da área de luta, sendo de cor diferente.

Vale esclarecer, no caso de placas de tatames **2m x 1m**, serão dezoito placas na área de luta e catorze placas na área de segurança, conforme desenho abaixo: (a organização poderá modificar o tamanho da área, principalmente nas categorias menores ou ainda em modelos olímpicos, de maneira que nunca prejudique o bom andamento do combate).



7.2 – MESAS DE CONTROLE DE PONTUAÇÃO:

- I Para cada área haverá uma mesa com dois placares manuais ou um placar para dois atletas, podendo ser manual ou eletrônico e um cronômetro manual (e um reserva) ou eletrônico. O placar poderá ser visualizado pelo árbitro, mesários, organização e público.
- II A pontuação do placar seguirá de acordo com o artigo 12º (pontuação), sendo o tempo atualizado a cada minuto, o placar será apresentado da seguinte forma horizontal:

TEMPO  Tempo atualizado a cada minuto	4 PONTOS • Montada • Pegada pelas Costas	3 PONTOS • Passagem de Guarda	2 PONTOS • Queda • Joelho na Barriga • Raspagem	1 VANTAGEM	-1 PUNIÇÃO • Punição
--	---	---	---	--	--





7.3 – MESA CENTRAL:



I – Será a mesa de direção dos trabalhos da competição, onde ficará somente o controlador das chaves e autoridades competentes; ficará ela localizada à frente das áreas de luta.

Juntamente à mesa central ficarão as cadeiras para os árbitros e anotadores e somente eles poderão ocupar esse espaço, ainda, ao lado das cadeiras dos árbitros, estará a mesa que será ocupada pelo fiscal da arbitragem.

Cabe ao fiscal de arbitragem fiscalizar o bom andamento da arbitragem, também fiscalizará as credenciais dos atletas da competição. Excepcionalmente a organização poderá modificar a localização destas mesas, conforme a arquitetura e composição do ginásio esportivo.



II – Haverá cadeiras laterais em posições estratégicas para o assentamento apenas da equipe de trabalho.



III – Todos aqueles que estiverem em função oficial na competição, como técnicos, professores, diretores, árbitros, anotadores e mesários, estarão sujeitos a punições caso resolvam dar instruções aos lutadores dentro da área demarcada de competição.



IV – É proibido falar com os mesários qualquer pessoa que não faça parte da organização do evento.



ARTIGO 8º - KIMONOS, HIGIENE E DEMAIS EXIGÊNCIAS.



I – Os kimonos deverão ser de tecido resistente em 70% (mínimo) de algodão e 30% de material similar, em boas condições. O material não deverá ser muito espesso ou duro de modo a impedir que o oponente possa fazer a pegada, é obrigatório o uso de kimono trançado para as categorias juvenil, adulto e master.

Obs: Caso o kimono esteja sem etiqueta, para comprovar o material, será avaliado pelo verificador de kimono, árbitro ou diretor de arbitragem, ficando a critério de aprovação.



II – Os kimonos deverão ser nas cores: preta, azul ou branca.
Kimonos não podendo ser misturado, por exemplo: paletó azul e calça preta.



III – O paletó deverá ser suficientemente longo devendo ir até as coxas e no mínimo alcançar a altura dos punhos, estando os braços completamente estendidos à frente do corpo, num ângulo de 90° com o corpo. A manga deverá ter uma folga de acordo com a medida oficial da C.B.J.J.E. entre a manga e o braço em toda a extensão do braço.



IV – A faixa deverá ser resistente de 4 a 5 cm de largura, deverá ser usada sobre o paletó, na altura da cintura e amarrada com um nó duplo, suficientemente apertado para impedir que o paletó se solte. A faixa deverá, ainda, estar em bom estado.

A cor da faixa correspondente à graduação, com a ponta preta, até a faixa Marrom. Para atletas faixas Preta deverão ter a ponta branca ou vermelha.



V – É proibido ao atleta iniciar o combate com kimono rasgados ou com remendos, kimonos molhados, sujos ou apresentar odores fortes ou desagradáveis ou ainda fora dos padrões exigidos, ou seja, manga apertada ou curta no comprimento da saia ou da calça.





VI – É proibido o uso de kimonos pintados em qualquer parte a não ser que seja a logomarca de sua academia ou de seu patrocinador.



VII – Caso seja solicitado a troca de kimono, o tempo ficará a critério da arbitragem.



VIII – Casos específicos serão estudados e avaliados antes da inscrição. Nestes casos, os atletas devem entrar em contato antes para avaliação do departamento técnico.



IX – Os atletas deverão apresentar unhas das mãos e dos pés cortadas, cabelos longos deverão estar devidamente presos (sem o uso de tinturas que possam manchar o kimono do oponente).



X – O árbitro verificará antes da luta o comprimento das unhas das mãos e dos pés, cor e estado da faixa, o estado do kimono (que deverá passar pelo padrão exigido pelo medidor oficial da CBJJE), Tamanho do medidor:



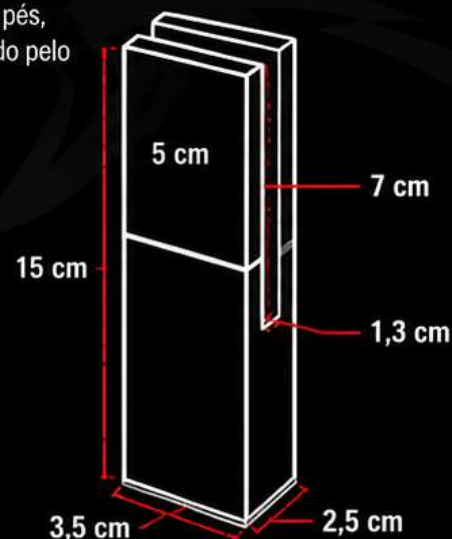
XI – É expressamente proibido o atleta competidor fazer uso de produtos para pintura de cabelo, pinturas faciais e outros que possam de alguma maneira causar danos ao adversário e seu kimono, sendo motivo para expressa desclassificação.



XII – Fica autorizado a utilização de máscara ou cobertura facial, única e exclusivamente para os atletas competidores que comprovadamente estão sob respaldo de questões religiosas e éticas.



Caberá à organização do evento, promover a verificação do documento oficial e do atleta que fizer uso do utensílio, em local absolutamente seguro reservado e por pessoa do mesmo sexo.



MEDIDOR OFICIAL DA CBJJE

Altura total do medidor: **15 cm**

Largura do medidor: **3,5 cm**

Tamanho da gola: **5 cm**

Largura da gola: **1,3 cm**

Largura da manga em todo o seu comprimento: 7 cm



XIII – A pesagem oficial será somente uma vez, não podendo o atleta sair e voltar à balança.

XIV – Após a primeira luta, o atleta tem a opção de solicitar ao Coordenador de área a substituição do kimono. O novo kimono deverá passar por uma nova verificação de medidas antes de ser utilizado.

- No caso do kimono rasgar, o atleta deverá trocá-lo com autorização do árbitro ou diretor de arbitragem dentro do prazo determinado por estes.

XV – Os locais para a colocação dos patches devem seguir a regra de acordo com o desenho abaixo e deverão ser de tecido de algodão ou tecido que não dificulte a pegada de seu oponente e deverão estar devidamente costurados, caso estejam descosturados ou em lugares não permitidos serão retirados pelos medidores ou diretor de arbitragem (conforme imagem abaixo)

O atleta que se recusar a retirar um descosturado ou não permitido ou solto não poderá lutar.



XVI – Nas disputas sem kimono é necessário vestimenta específica como: camisetas em tecido elástico (rashguard), short (sem zíper, bolso, etc), ou calça de tecido elástico/sintético. É proibido o uso de sungas, assim como de shorts ou calças brancas ou em tons claros. **ATUALIZAÇÃO 2026**

XVII – É proibido o uso de calçados na área de luta, porém o atleta deve utilizá-los durante o percurso até o limite da área.



XVIII – É proibido o uso de acessórios, incluindo brincos, piercings, joelheiras, cotoveleiras com material rígido ou qualquer outro item similar.



XIX – Nas competições sem kimono (no gi), o atleta competidor, a partir da categoria juvenil obrigatoriamente deverá utilizar camiseta “rash guard”, na cor predominante da graduação, sob pena de desclassificação.



VESTIMENTAS DE UTILIZAÇÃO POR BAIXO DO KIMONO



▪ **Rash guard manga curta:** será obrigado pela categoria “feminino”. A mesma deve ser elástica e aderente ao corpo (próprio para luta). Para a categoria “masculina” poderá utilizar por baixo do kimono, obrigatoriamente de manga curta.



▪ **Calça elástica ou térmica:** proibido para usar embaixo do kimono (com exceção de campeonatos de submissão e no-gi);



▪ **Shorts:** os shorts poderão ser utilizados embaixo do kimono, desde que não ultrapasse a linha dos joelhos.



▪ **Uso de roupa íntima:** os atletas deverão utilizar sempre vestimenta abaixo da calça para se prevenir de possível rasgo do kimono.



ARTIGO 9º - EXAME ANTIDOPING.

I – É expressamente proibido aos competidores utilizar qualquer substância química que altere suas condições físicas e mentais antes e durante o evento.

II – Caso o evento sorteie ou escolha determinado atleta, estes deverão se submeter a teste solicitado pela C.B.J.J.U

III – O resultado sendo positivo, o atleta será determinantemente desclassificado do seu resultado e deverá devolver qualquer premiação e vantagens que tenha obtido com sua colocação.

IV – A organização do evento deverá estudar junto à diretoria da C.B.J.J.E. se deixará o resultado indeferido ou se remanejará as posições do resultado.



V – Cabe a C.B.J.J.U. determinar uma punição ao atleta que for confirmado por exames o uso de substância química consideradas proibidas pela especificação do esporte mundial.



ARTIGO 10º - ARBITRAGEM

10.1 AUTORIDADE DURANTE A LUTA:

- I** – No exercício de execução das regras e sua interpretação, cabe ao árbitro definir o resultado da luta e suas pontuações, vantagens, advertências, faltas e até desclassificações.
- II** – Sendo autoridade máxima da luta, os atletas e marcadores do placar têm que acatar sua decisão.
- III** – O atleta competidor que durante a disputa apresentar cansaço excessivo, fadiga, incapacidade técnica ou física, poderá o árbitro a seu exclusivo critério interromper a luta, solicitar atendimento e verificação médica e no caso da equipe médica achar que o atleta está impossibilitado de continuar, o árbitro deve declarar o adversário vencedor.



10.2 COMPOSIÇÃO DA ARBITRAGEM:

- I** – O comando das áreas de luta poderá ser com 1 (um) ou 3 (três) árbitros conforme definição da comissão técnica.
- II** – No caso de serem 3 (três) árbitros, sendo 2 (dois) árbitros laterais, ambos permanecerão sentados em cadeira e o árbitro central deverá ficar em pé.
- III** – Os 3 (três) árbitros têm poderes iguais e toda marcação dada ou retirada deverá ter predominância de 2/3 (dois terços) dos árbitros e assim aceitos, incluindo a desclassificação.
- IV** – No caso de haver finalização não observada pelo árbitro central, os laterais poderão interromper a luta para que haja um consenso do ocorrido.
- V** – Concordando com o árbitro central, os árbitros em pé assinalarão se concordam utilizando gestos, conforme a regra.
- VI** – Discordando do árbitro central, os árbitros laterais em pé assinalarão a marcação que acham correta, utilizando gestos conforme a regra.



V – Cabe a C.B.J.J.U. determinar uma punição ao atleta que for confirmado por exames o uso de substância química consideradas proibidas pela especificação do esporte mundial.



ARTIGO 10º - ARBITRAGEM

10.1 AUTORIDADE DURANTE A LUTA:

- I** – No exercício de execução das regras e sua interpretação, cabe ao árbitro definir o resultado da luta e suas pontuações, vantagens, advertências, faltas e até desclassificações.
- II** – Sendo autoridade máxima da luta, os atletas e marcadores do placar têm que acatar sua decisão.
- III** – O atleta competidor que durante a disputa apresentar cansaço excessivo, fadiga, incapacidade técnica ou física, poderá o árbitro a seu exclusivo critério interromper a luta, solicitar atendimento e verificação médica e no caso da equipe médica achar que o atleta está impossibilitado de continuar, o árbitro deve declarar o adversário vencedor.



10.2 COMPOSIÇÃO DA ARBITRAGEM:

- I** – O comando das áreas de luta poderá ser com 1 (um) ou 3 (três) árbitros conforme definição da comissão técnica.
- II** – No caso de serem 3 (três) árbitros, sendo 2 (dois) árbitros laterais, ambos permanecerão sentados em cadeira e o árbitro central deverá ficar em pé.
- III** – Os 3 (três) árbitros têm poderes iguais e toda marcação dada ou retirada deverá ter predominância de 2/3 (dois terços) dos árbitros e assim aceitos, incluindo a desclassificação.
- IV** – No caso de haver finalização não observada pelo árbitro central, os laterais poderão interromper a luta para que haja um consenso do ocorrido.
- V** – Concordando com o árbitro central, os árbitros em pé assinalarão se concordam utilizando gestos, conforme a regra.
- VI** – Discordando do árbitro central, os árbitros laterais em pé assinalarão a marcação que acham correta, utilizando gestos conforme a regra.



VI - A marcação intermediária será considerada, caso haja três definições diferentes na interpretação dos árbitros. Mesmo assim os árbitros laterais deverão levantar interagindo na arbitragem.



Exemplo: O primeiro árbitro marca passagem de guarda, o segundo marca vantagem e o terceiro observa em pé, então a marcação intermediária é a vantagem.

VII - No empate da luta o resultado será definido pelos três árbitros, ou seja, o árbitro central gesticula a preparação dando um passo para trás gesticulando ambos os braços em supinação (conforme Figura 1), no segundo passo para trás os três levantam simultaneamente o braço correspondente ao vencedor (conforme Figura 2).



10.3 POSICIONAMENTO E FUNÇÃO DO ÁRBITRO:

- I** - O árbitro se posicionará em pé de frente para o placar no centro da área (caso haja mais 2 [dois] árbitros os mesmos permanecerão sentados nas laterais)
- II** - Os árbitros deverão portar o uniforme oficial da organização, cronometro e no braço direito uma identificação verde/amarela (braçadeira) e no braço esquerdo uma identificação branca (braçadeira) - * opcional.



III - É função do árbitro chamar os atletas para o centro da área de luta e posicioná-los de maneira correta conforme a cor do kimono que utilizam para a facilidade de pontuação do marcador;

IV - Kimonos brancos: caso os dois atletas estejam de kimono branco o 1º da chave de luta permanecerá à direita do árbitro e amarrará a faixa verde-amarela de identificação sobre a sua faixa;

V - Kimono branco e colorido: O colorido ficará à direita do árbitro.

VI - Kimonos coloridos: O azul prevalece permanecendo à direita do árbitro na sequência preto.

VII - É função do árbitro chamar os atletas para o combate posicioná-los e não explicar as regras, pois os atletas devem saber a regra previamente, para isso, mostrar neutralidade e está proibido de dar explicação de sua atuação antes, durante e ao término da luta.

VIII - É função do árbitro exigir que o atleta cumpra as exigências das regras, como vestimenta, higiene e outras em tempo hábil para não prejudicar o evento. O atleta não poderá se apresentar com odor forte que possa irritar o adversário, por exemplo, cigarro, álcool, pomadas e sprays analgésicos, entre outros.

IX - É função do árbitro dar início, término e interromper a luta.

X - É função do árbitro interromper quando a luta em pé ou no solo passarem 2/3 (dois terços) da linha limítrofe da área de luta. O combate reiniciará em posição idêntica na área central, isso quando a luta estiver em movimento.

XI - É função do árbitro solicitar a entrada da equipe médica para atendimento e permiti-la caso também seja solicitado pelo diretor de arbitragem ou comissão técnica.

XII - Em caso de atletas com deficiência visual, o árbitro permitirá que um técnico conduza o atleta até a área de luta e a mesma deve iniciar com as devidas pegadas de mão no kimono.



XIII – É função do árbitro encerrar a luta, assim que for informado do término de tempo do combate, proclamar o vencedor e levantar seu braço mesmo que sejam finalistas atletas da mesma equipe, pois só haverá um vencedor perante o marcador e público em geral.

XIV – O árbitro deve procurar manter a integridade física dos atletas na área de luta;

- O árbitro devera intervir em qualquer categoria, quando perceber que o golpe ou posição leva perigo grave de lesão ao atleta.

- Será aplicada uma punição ao atleta que realizar o movimento de pular na guarda fechando o cadeado nas seguintes categorias: pré-mirim, mirim (todas as faixas), infantil, infanto-juvenil, juvenil e adulto master faixa branca.

- No cruzamento da perna quando o adversário se defende de uma chave de joelho (leg lock) ou passagem de guarda, involuntariamente cai na posição de pé cruzado de fora para dentro ultrapassando a linha da virilha do adversário, posição de desclassificação.

Este atleta terá 3 (três) segundos para descruzar após a posição estabilizada, caso isso não ocorra ele será desclassificado, caso o pé esteja preso o árbitro solicitará o descruzamento da perna e a luta continuará a partir daí.

- Caso um dos atletas induza intencionalmente, que a perna do adversário cruze de fora para dentro (na posição que causa desclassificação). Nesta situação o árbitro desclassificará o atleta que está provocando a tentativa de desclassificação do seu adversário num artifício da regra

Observação: A cruzada de pernas, que é proibida, tem que se observar que ponta do pé não pode estar posicionada para o lado oposto desta perna que está cruzando, caracterizando assim a desclassificação - Exceto na Categoria adulto preta Sem Kimono (No Gi) **Atualizado 2026**



10.4 ALTERAÇÕES DE RESULTADO:

I - Alterações de resultados só poderão ser realizadas nos seguintes casos:

- Se o placar não apontar corretamente a pontuação do árbitro;
- Caso o vencedor tenha utilizado golpe proibido na categoria;
- O árbitro levantando o braço do derrotado ao invés do vencedor;
- Caso o marcador (mesário) anote o tempo menor da categoria, a luta retornará para cumprir o tempo restante, retornando a luta em pé. Caso o tempo marcado seja maior que tempo correto, o resultado será mantido, considerando o tempo aplicado a mais.

II - Caso haja alteração do resultado, considera-se:

- O árbitro como autoridade máxima da luta pode definir a alteração e pode também solicitar orientação do diretor de arbitragem.
- A chave de luta só é avançada com o resultado definitivo do árbitro
- O responsável pela arbitragem deve consultar a mesa central do evento para confirmar o progresso das chaves. Se as chaves já tiverem avançado para a próxima etapa ou as premiações das categorias já tiverem sido distribuídas, qualquer alteração nos resultados será inviável. **Mudança 2026**
- Caso haja erro no chaveamento, o atleta mesmo tendo vencido a luta terá que refazer a luta com o adversário correto, obedecendo ao critério de descanso.
- Se o atleta tiver sido desclassificado por ter aplicado golpe permitido, caracterizado por erro do árbitro, nesse caso, quando a interrupção da luta e a desclassificação acontecerem antes do atleta que sofreu o ataque ter batido, o combate retornará ao centro da área de luta e o atleta que aplicou o golpe receberá 2 (dois) pontos.

No caso do atleta que sofreu o golpe ter batido antes da interrupção da luta e da desclassificação, o atleta que aplicou o golpe será declarado vencedor.

- Em havendo desclassificação nas fases semi final e final, impreterivelmente deverá ocorrer a reclassificação e consequentemente a recolocação junto ao podium.



10.5 Gestos e comando verbal:

O árbitro através de sua postura, gestos, comando verbal, de interpretação internacional da modalidade. Facilitando assim a comunicação com atletas, marcadores, socorristas e público que poderá acompanhar melhor o ocorrido no combate.

**SITUAÇÃO DE LUTA:**

Início da luta.

GESTO: Braço estendido à frente seguido de movimento vertical do braço em direção ao solo.

ORDEM VERBAL: Combate!

**SITUAÇÃO DE LUTA:**

Chamar os atletas para dentro da área de luta.

GESTO: Braço flexionado em um ângulo de 90° fazendo movimentos de flexão em direção ao seu corpo.

**SITUAÇÃO DE LUTA:**

Interrupção da luta e do cronômetro e encerramento da luta.

GESTO: Braços abertos e elevados até a altura dos ombros.

ORDEM VERBAL: Parou!

**SITUAÇÃO DE LUTA:**

Punição para todas as faltas.

GESTO: Braço referente ao atleta a ser punido elevado à altura do ombro com o punho fechado.

**SITUAÇÃO DE LUTA:**

Desclassificação.

GESTO: Braços acima da cabeça com punhos cruzados e mãos fechadas, seguido de indicação do atleta desclassificado com o braço referente ao mesmo esticado em direção à faixa do atleta.

**SITUAÇÃO DE LUTA:**

Vantagem.

GESTO: Braço referente ao atleta que receberá vantagem, esticado paralelo ao ombro com a mão aberta e a palma da mão virada para o solo.



SITUAÇÃO DE LUTA:

Dois pontos: Queda, raspagem ou joelho no abdome.

GESTO: Braço referente ao atleta a receber os pontos, erguido com os dedos indicador e médio levantados.



SITUAÇÃO DE LUTA:

Três pontos: passagem de guarda.

GESTO: Braço referente ao atleta a receber os pontos, erguido com os dedos mínimos, médio e anelar levantados.



SITUAÇÃO DE LUTA:

Quatro pontos: montada e pegada pelas costas.

GESTO: Braço referente ao atleta a receber os pontos, erguido com os dedos indicador, médio, anelar e mínimo levantados.



SITUAÇÃO DE LUTA:

Retirada de pontos.

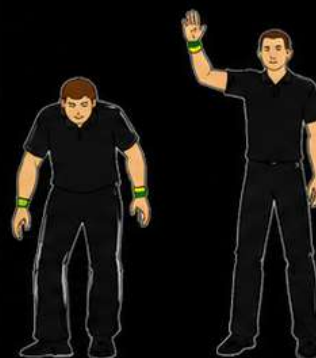
GESTO: Braço referente ao atleta que recebeu os pontos erguido e balançado com a mão espalmada na altura da cabeça.



SITUAÇÃO DE LUTA:

Advertir que o atleta deve se manter dentro da área de luta.

GESTO: Após indicar o atleta com o braço estendido em direção à cintura do mesmo, mãos na altura do ombro com dedo indicador estendido e fazendo movimentos circulares.

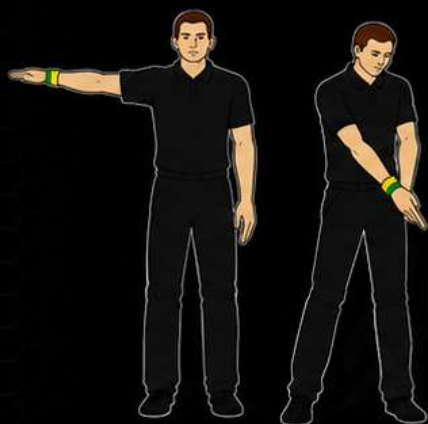


SITUAÇÃO DE LUTA:

Sinalizar que o atleta deve ficar em pé.

GESTO: Indicar o atleta com o braço estendido o atleta que deve se levantar seguido do mesmo braço elevado até a altura do ombro.



**SITUAÇÃO DE LUTA:**

Sinalizar que o atleta deve voltar à posição no solo determinada pelo árbitro após interrupção da luta.

GESTO: Indicar o atleta com o braço estendido na altura do ombro seguido do braço apontando o solo cruzando o corpo.

**SITUAÇÃO DE LUTA:**

Declaração do resultado da luta.

GESTO: Braço do atleta vencedor erguido de frente para a mesa de arbitragem mantendo o braço do atleta perdedor abaixado.

**SITUAÇÃO DE LUTA:**

Arrumação do kimono pelo atleta.

GESTO: Após indicar o atleta com o braço estendido em direção à cintura do mesmo, cruza os braços em direção ao solo na altura da cintura.

**SITUAÇÃO DE LUTA:**

Arrumação da faixa pelo atleta.

GESTO: Após indicar o atleta com o braço estendido em direção à cintura do mesmo, mãos na altura da cintura simulando o aperto de um nó em uma faixa imaginária.



ARTIGO 11º – DECISÃO DAS LUTAS.

As lutas serão decididas por uma das seguintes formas:

- 11.1** – Desistência;
- 11.2** – Interrupção;
- 11.3** – Desclassificação;
- 11.4** – Perda dos sentidos;
- 11.5** – Contagem do placar;
- 11.6** – Decisão do Árbitro;
- 11.7** – Sorteio;
- 11.8** – W.O.;
- 11.9** – Decisão médica.

11.1 Desistência:

Desistência é a superioridade técnica que um dos atletas impõe ao adversário decretando sua derrota.

Ela pode ocorrer nas seguintes hipóteses:

- I** – Quando o atleta dá duas batidas com as palmas da mão no adversário, no chão, ou em si próprio, de forma manifesta e visível.
- II** – Quando o atleta bate duas vezes com os pés no chão quando tem os braços presos pelo adversário
- III** – Quando o atleta anuncia sua desistência verbalmente ao árbitro, pedindo ao mesmo que interrompa a luta.
- IV** – Quando o atleta grita ou emite som que expressar dor ao ser vítima de um golpe encaixado.



11.2 Interrupção:

- I** – Quando um dos atletas alega estar sentindo câimbras, este será declarado perdedor da luta
- II** – Quando o árbitro percebe que um golpe encaixado pode expor o atleta a sérios danos físicos.
- III** – Quando médico declara que um dos atletas não tem condições de continuar no combate.
- IV** – Quando um atleta apresenta sangramento que não é possível ser estancado mesmo após os dois atendimentos médicos que cada atleta tem direito, que devem ser solicitados segundo avaliação do árbitro (este para preservação dos atletas). Se o árbitro achar que o atleta não tem condição física ou mental de continuar deverá interromper a luta.
- V** – Quando um dos atletas vomita ou perde o controle de suas necessidades fisiológicas, apresentando micção ou evacuação involuntária.
- VI** – Quando o atleta abandona deliberadamente a área de combate mesmo que seja para beber água ou outra ação que não seja autorizada pelo árbitro, sendo considerado fim de combate.
- VII** – O médico não poderá utilizar pomadas e sprays analgésicos na interrupção do combate e durante todas as lutas subsequentes.



11.3 Desclassificação:

- I** – Quando um ou dois atletas cometerem faltas desclassificadoras previstas no artigo 15º (faltas).
- II** – O atleta que por qualquer motivo previsto na regra for desclassificado da competição nas disputas com kimono, e, na mesma data ou evento estiver inscrito na modalidade sem kimono (no gi), estará também sumariamente desclassificado disciplinarmente
- III** – O atleta competidor que receber graduação superior àquela da inscrição, antes ou durante o campeonato ou evento, estará efetivamente proibido de competir na graduação anterior, estando sumariamente desclassificado.
- IV** – É expressamente proibido o atleta competidor já graduado marrom, preta ou equivalente com conhecimento profissional em outra modalidade de luta agarrada (WRESTLING, JUDÔ, LUTA LIVRE, GRAPPLING, SAMBO, JU-JITSU DIVERSOS E OUTRAS) lutar na categoria faixa branca, a omissão de informação acarretará em desclassificação sumária, bem como, poderá o atleta ser submetido a aplicação de penalidades **ATUALIZADO 2026**.



11.4 Perda dos sentidos:

- I** – O atleta será declarado perdedor da luta quando perder os sentidos por golpe legal aplicado pelo adversário ou por acidentes que não forem causados pelo adversário de forma ilegal.

Obs: O atleta que perder os sentidos por um trauma não poderá retornar a luta na mesma competição e será encaminhado para atendimento médico.

11.5 Contagem do placar:

- I** – Será declarado vencedor da luta o atleta que tiver mais pontos que o adversário ao término do tempo regulamentar de combate ou em caso de interrupção do combate por contusão dos dois atletas.
- II** – O árbitro concederá pontos para cada atleta de acordo com o posicionamento técnico aplicado, como mostra a tabela:

QUATRO PONTOS 4

MONTADA
MONTADA PELAS COSTAS
PEGADA PELAS COSTAS

TRÊS PONTOS 3

PASSAGEM DE GUARDA

DOIS PONTOS 2

QUEDA
RASPAGEM
JOELHO NO ABDÔMEN



11.6 Decisão do Árbitro:

I – Se ao término do combate os atletas apresentarem o mesmo número de pontos, vantagens e punições, cabe ao árbitro ou aos árbitros, quando a luta tiver três árbitros, declararem o vencedor.

II – Para determinar o vencedor, o árbitro deve observar qual atleta foi mais ofensivo durante a luta e chegou mais perto de conseguir posições passíveis de pontuação ou finalizações.

III – A categoria que os Atletas da mesma equipe chegam a final e não querem lutar, o chamador deve orienta-los que para complemento da chave os dois tem que subir no tatame e o árbitro apontar quem é o vencedor.

11.7 Sorteio:

I – Caso os dois atletas se acidentem em uma luta semifinal ou final sendo o resultado do placar **empate** e nenhum dos dois atletas tenham condição de continuar no combate, a mesma será decidida por sorteio.

Nota: O sorteio poderá ser no papel, na moeda, diante dos representantes da equipe.



11.8 W.O.:

I – O atleta será declarado perdedor quando não se apresentar no horário da categoria para pesagem e devida checagem de documento e kimono.

1. Aplicação de W.O.

Os atletas devem chegar ao ginásio com pelo menos 1h30 de antecedência em relação ao horário previsto no cronograma, para aguardar a chamada para a área de aquecimento.

O W.O. será liberado 20 minutos após o horário marcado no cronograma, com autorização da mesa central. Após esse período, o coordenador poderá desclassificar o atleta por W.O., especialmente se a ausência do competidor comprometer o andamento das chaves.

Esse procedimento visa garantir o cumprimento do cronograma e a fluidez do evento

2.Reconvocação e Desclassificação

O atleta convocado para sua próxima luta no horário programado será chamado individualmente pela mesa central por até duas vezes adicionais.

Caso não compareça após essas reconvocações, será anunciada sua desclassificação, a fim de evitar atrasos no andamento das chaves e garantir a fluidez do evento.

11.9 Decisão Médica:

I – O atleta será declarado perdedor quando avaliado pela equipe médica do evento e diagnosticado como incapaz de continuar no combate.

II – Tempo de atendimento médico por luta: o atleta tem direito a 2 tempos de até 5 minutos. Ou 1 tempo de até 10 minutos.

ARTIGO 12º - PONTUAÇÃO.

I – A pontuação será confirmada pelo árbitro, após estabilização de 3 (três) segundos. Com exceção da **"Projeção em Pé"**, onde ocorre a queda perfeita (o árbitro, neste caso, imediatamente, sinaliza os 2 (dois) pontos).

II – Quando ocorrer a saída da área de competição, com o golpe encaixado, pela defesa natural do oponente, receberá 2 (dois) pontos o atleta que aplicou o golpe de finalização, não haverá ponto quando, o atleta que aplicou o golpe, forçar a saída da área de luta, o árbitro deverá observar a consequência deste, caso a dinâmica do movimento esteja se direcionando para fora da área de segurança com uma saída legal, ele poderá parar a luta, reiniciando em pé no centro, e quem aplicou o golpe receberá 2 pontos - **Mudança 2026**



III – A luta de jiu-jitsu tem por característica uma movimentação progressiva em busca de finalização. Sendo assim, o atleta que já pontuou uma devida posição não poderá abandonar deliberadamente (voluntariamente) a posição para repeti-la com propósito de nova pontuação.

IV – Quando o atleta chegar em uma posição de pontuação e estiver sendo atacado com um golpe de finalização do seu oponente só receberá os pontos referentes à posição quando se livrar do golpe e estabilizar a posição por 3 (três) segundos.

No caso de ser uma queda, quando o oponente cair de costas ou de lado no solo após a saída do golpe os pontos serão marcados imediatamente sem a necessidade da estabilização.

Caso nestas condições termine o tempo, o atleta que estava com golpe encaixado recebe 1 (uma) vantagem. O atleta que realizou um ou mais movimentos de pontuação também será valorizado com 1 (uma) ou mais vantagens conforme a análise do árbitro.

V – Quando o atleta se defende de uma raspagem e projeta o oponente ao solo de costas ou de lado não recebe pontos referentes à queda.

VI – Serão marcados 2 (dois) pontos referentes ao movimento de queda quando o atleta se movimentar para derrubar seu oponente e o mesmo o pular para guarda. **Mudança 2026**

VII – Quando o atleta estiver fazendo pegada na calça do oponente e o mesmo pular para guarda, o atleta que fez a pegada receberá 2 (dois) pontos referentes à queda se o oponente cair com as costas no solo.

- Se o oponente cair sentado, os pontos somente serão marcados após 3 (três) segundos de estabilização.

- Se o atleta estiver segurando a calça do oponente e este puxar para a guarda, o atleta com a pegada na calça será premiado com dois pontos pela queda, desde que consiga estabilizar a posição superior no solo.

- Se atleta estiver segurando a calça do oponente e o mesmo pular para guarda fechada e ficar suspenso no ar, o atleta deverá colocá-lo de costas no chão em até 3 (três) segundos para receber os pontos referentes à queda.



VIII – O atleta poderá receber pontos cumulativos quando evoluir a movimentação através de diversas posições de pontuação no caso do domínio de 3 (três) segundos da última posição de pontuação representar também o domínio das posições de pontuação anteriores alcançadas na sequência.

Nesse caso, o juiz contará apenas 3 (três) segundos de domínio ao final da sequência para assinalar os pontos. (Exemplo: Passagem seguida de montada valerá 7 (sete) pontos).

IX – Quando o atleta passar da montada pelas costas para a montada pela frente ou vice-versa deverá receber 4 (quatro) pontos pela primeira montada e mais 4 (quatro) pontos pela segunda, por serem posições diferentes.

Se o atleta colocar os dois ganchos será considerada pegada pelas costas somando mais 4 (quatro) pontos, lembrando que há necessidade de estabilização de 3 (três) segundos entre as posições.

X – Caso o atleta esteja passando a guarda e o mesmo tente uma chave de pé, não conseguindo concluir o oponente vem pra cima, recebe os 2 (dois) pontos aquele que veio para cima e consegue permanecer por 3 (três) segundos após liberar o pé, e quem aplicou a chave de pé, recebe 1 (uma) vantagem se o golpe estiver encaixado com real perigo de finalização, caso contrário, só receberá 2 (dois) pontos aquele que veio para cima.

XI – Quando os dois atletas chamarem para a guarda, se posicionando ao mesmo tempo no chão. O primeiro que subir, permanecendo por cima por 3 (três) segundos receberá 2 (dois) pontos.

ARTIGO 13º - POSIÇÕES DE PONTUAÇÃO.

13.1 – Queda - 2 (dois) pontos:

I - O atleta que deverá estar com um ou os dois pés no chão, projetando seu oponente que deverá estar com um ou os dois pés no chão também, caindo de costas ou de lado.



II – No caso do atleta projetar seu oponente e fizer o mesmo cair sentado, o atleta que fez a projeção deverá estabilizar o oponente no chão por 3 (três) segundos para receber os 2 (dois) pontos referentes à queda.

III – No caso do atleta projetar seu oponente e fizer o mesmo cair de quatro apoios ou com abdome no chão, o atleta que fez a projeção deverá estabilizar por 3 (três) segundos o oponente com um ou os dois joelhos no chão, estando ao seu lado ou nas costas, caso contrário, na posição norte-sul só valerá vantagem (sem necessidade de colocar os ganchos), para receber os 2 (dois) pontos referentes à queda.

IV – O atleta que projeta o oponente para a área de segurança só receberá os 2 (dois) pontos referentes à queda se estiver com os dois pés dentro da área de luta. Se os atletas caírem na área de segurança em posição estabilizada, a luta será reiniciada na posição do momento da interrupção no centro da área de luta.

V – O atleta que projeta o oponente utilizando a baiana ou single leg e é contra golpeado (com outra queda) e cai no chão não recebe os pontos da baiana ou single leg e somente o atleta que contra golpeou (numa queda ou raspagem bem sucedida) recebe os 2 (dois) pontos referentes ao contragolpe.

VI – O atleta que projeta o oponente utilizando qualquer técnica e cai na guarda ou na meia-guarda e imediatamente é raspado pelo oponente receberá os 2 (dois) pontos referentes à queda e o oponente receberá os 2 (dois) pontos da raspagem.

VII – Não receberá a pontuação referente ao movimento de queda o atleta que se movimentar para projetar o oponente após ter sido puxado para a guarda.



13.2 – Joelho no Abdômen – 2 (dois) pontos:

I – O atleta que está na posição superior controla o oponente que está por baixo ao posicionar o joelho sobre o abdômen, peito ou costelas. Simultaneamente, mantém o joelho da outra perna fora do chão, e o corpo direcionado para a cabeça do oponente. Para a pontuação, a posição deve ser estabilizada por 3 (três) segundos.

II – Não há pontuação ou vantagem quando o atleta que está por cima coloca o joelho no abdome, peito ou sobre as costelas e mantém o outro joelho no solo ou quando o atleta mantém o corpo virado com a cabeça em direção às pernas do oponente.

13.3 – Raspagem – 2 (dois) pontos:

I – O atleta que está por baixo com o oponente em sua guarda ou “meia-guarda” consegue inverter a posição de forma que seu oponente fique por baixo e o estabiliza nesta posição por 3 (três) segundos.

II – O atleta que está por baixo com o oponente em sua guarda ou “meia-guarda” em pé consegue inverter a posição com ou sem o uso de pegadas de forma que o oponente fique por baixo e o estabiliza nesta posição por 3 (três) segundos.

III – No caso do atleta executar uma raspagem e o atleta que sofreu a raspagem ficar em pé, será computado somente 4 (quatro) pontos da pegada pelas costas após a colocação dos dois ganchos e estabilização de 3 (três) segundos.



III – No caso do atleta que está por baixo com o oponente em sua guarda ou meia-guarda conseguir inverter a posição e o seu oponente virar de quatro apoios, o atleta que iniciou a raspagem só receberá os pontos da raspagem se conseguir controlar as costas do oponente (de lado ou nas costas, sem a necessidade de colocar os ganchos) e mantê-lo com um ou dois joelhos no chão por 3 (três) segundos.

IV – No caso do atleta executar uma raspagem e o oponente ficar de quatro apoios o atleta que executou a raspagem pegar as costas, será pontuação acumulativa: 2 (dois) pontos para raspagem, 4 (quatro) pontos para pegada pelas costas após 3 (três) segundos de estabilização da última posição.

V – Quando o atleta inicia uma raspagem e o oponente defende, mas, na sequência do movimento de retorno ao solo, o oponente acaba na posição de imobilização lateral (100 quilos), o árbitro atribuirá 3 pontos correspondentes à passagem de guarda. Caso, na mesma situação, o oponente termine na posição de montada, serão concedidos 3 pontos pela passagem de guarda e 4 pontos pela montada.

Exceto nos casos em que o atleta permaneça de joelhos ou com um joelho no chão por mais de 3 segundos, situação que será definida como posição neutra. Caso o atleta permaneça em pé por mais de 3 segundos, a posição será considerada como disputa em pé ou de queda.

13.4 – Passagem de Guarda - 3 (três) pontos:

I – Quando o atleta que está por cima passa (da guarda ou da meia-guarda) para o lado do oponente, ficando na posição transversal ou longitudinal, do tronco, mantendo o seu oponente dominado, segurando o braço, a cabeça ou mesmo o tronco do oponente e este sem sair deste domínio estando de lado ou de costas no solo, estabilizando esta posição por três segundos.

Observação 1: A guarda define-se pelo uso de uma ou das duas pernas para impedir que o adversário atinja o controle transversal ou longitudinal do atleta que está por baixo.

Observação 2: A meia-guarda é a guarda onde o atleta por baixo está deitado de costas ou de lado e aprisiona apenas uma das pernas do adversário que está por cima impedindo que o mesmo alcance o controle transversal ou longitudinal do mesmo de costas ou de lado no solo por 3 (três) segundos, configurando a vantagem.



13.5 – PEGADA PELAS COSTAS – 4 (QUATRO) PONTOS:

I – O atleta coloca seus calcanhares na parte interna das coxas do oponente com até um dos braços do oponente presos com o uso da perna do mesmo lado do braço, mantendo o atleta nesta posição por 3 (três) segundos.

II – Não há pontuação quando o atleta cruza as pernas após colocá-las na parte interna das coxas do oponente ou quando os dois braços do oponente ficam presos pelas pernas do atleta que domina as costas ou quando o atleta que domina as costas fecha as pernas sobre a barriga do adversário formando o triângulo (vantagem).

13.6 – MONTADA E MONTADA PELAS COSTAS – 4 (QUATRO) PONTOS:

I – O atleta que está por cima senta sobre o tronco do oponente e mantém os dois joelhos no solo ou um pé e um joelho no solo, podendo prender até um dos braços com a montada e o corpo virado para a cabeça do oponente, estabilizando desta forma por 3 (três) segundos.

II – Quando um dos braços do atleta que está por baixo fica preso nas pernas do atleta que está por cima, o atleta que está por cima deverá estar com os joelhos no chão sem ultrapassar a linha do ombro do atleta que está por baixo.

III – No caso do atleta cair por cima do oponente com triângulo encaixado no mesmo não há pontuação. Obs. Montada ou montada invertida com os dois braços presos vale apenas 1 (uma) vantagem.



VII – Vantagem de queda:

- O atleta projeta seu oponente e o mesmo não cai de lado ou costas e levanta antes dos 3 (três) segundos necessários.
- Quando o atleta na tentativa de um single-leg aprisiona uma perna do oponente e leva-o ao solo e este fugir para fora da área de luta para evitar ser derrubado, obrigando o árbitro a interromper o combate.

VIII – Vantagem de passagem de guarda:

- Se o atleta tenta a passagem de guarda e seu oponente se vira ficando de quatro apoios.
- Quando a posição for iniciada a partir da guarda (ou de um movimento para puxar a guarda). Caso o atleta estabeleça e controle a posição de meia-guarda (com exceção da meia-guarda invertida, que não gera pontuação), o árbitro poderá conceder uma vantagem apenas se o atleta não tiver mais possibilidade de progredir para uma posição que resulte em pontuação. - **Atualizado 2026**

IX – Vantagem de raspagem:

- Se o atleta desequilibra o oponente e no momento de terminar o movimento para a raspagem leva o oponente para fora da área de luta.
- Se o atleta tenta a raspagem da guarda fechada, derruba o oponente e abre sua guarda para tentar ir para cima, mas não consegue completar o movimento de raspagem.

X – Casos em que não há vantagem:

- Se o atleta que estiver montado ou em posição de imobilização e repor a meia-guarda não receberá vantagem, visto que a luta não pode regredir.
- Se o atleta que sofre uma queda do oponente e consegue dar um rolamento terminando o movimento por cima.
- Se o atleta que iniciar uma raspagem, mas não completá-la para se preservar numa posição de defesa.

ARTIGO 14º – VANTAGENS.

- I** – A vantagem se caracteriza quando o atleta conquista uma posição que há pontuação e não consegue estabilizar o oponente na posição por no mínimo 3 (três) segundos.
- II** – Caracteriza-se vantagem quando o atleta não consegue completar uma movimentação de uma posição passível de pontuação, neste caso, cabe ao árbitro decidir se o atleta deve receber a vantagem avaliando se o mesmo chegou realmente próximo a conseguir a posição.
- III** – A vantagem se caracteriza quando o atleta encaixa um golpe/finalização que oferece perigo ao oponente e não a completa, neste caso, cabe o árbitro decidir se o atleta deve receber a vantagem avaliando se o mesmo chegou realmente próximo a finalização.
- IV** – A vantagem pode ser assinalada ao final da luta ou após o término da mesma desde que seja antes do árbitro declarar o resultado.
- V** – A vantagem deverá ser assinalada quando não houver chance do atleta conseguir a posição de pontuação.
- VI** – Se o atleta chegar a uma posição onde há pontuação e estiver sendo atacado por um golpe de finalização e não conseguir sair do mesmo até o final da luta receberá uma vantagem.

15.1 - FALTAS DESCLASSIFICATÓRIAS IMEDIATAS:

A - Técnicas

I – Quando o atleta usar um kimono fora dos padrões da regra ou com odor exacerbado e não efetuar a troca por um kimono novo no prazo determinado pelo árbitro, com o objetivo de se evitar a interrupção excessiva da luta.

II – Quando o atleta tendo um golpe encaixado e para evitar desistir (bater) e assim perder o combate, foge deliberadamente para fora da área de combate.

III – Quando o responsável pela checagem ou o árbitro notar que o atleta que não estiver utilizando cueca, sunga, calcinha ou short por baixo da calça do kimono.

IV – Em disputas de submissão (disputas sem kimono), será considerada falta técnica a utilização de produtos, em qualquer parte do corpo que deixe a pele escorregadia, exemplo, hidratantes, óleos, gel, entre outros.

V – O atleta que fizer uso de produtos que aumentem a aderência em qualquer parte do corpo.

VI – O atleta que fizer uso de produtos que deixem o kimono escorregado.

VII – Quando o atleta se defende da pegada pelas costas projetando seu oponente que tem um ou dois ganchos encaixados e não tem nenhum dos pés no solo não recebe os pontos referentes à queda. No caso do atleta atacante estar com dois ganchos encaixados, o defensor não poderá se jogar ao solo.

XI – Vantagem da montada:

- O atleta que está por cima senta sobre o tronco do oponente e mantém os dois joelhos no solo ou um pé e um joelho no solo e os dois braços do oponente preso pelas pernas, abaixo da linha do ombro.

XII – Vantagem de pegada pelas costas:

- O atleta coloca seus calcanhares na parte interna das coxas do oponente e prende os dois braços do oponente presos com o uso da própria perna.

- O atleta cruza as pernas após colocá-las na parte interna das coxas do oponente ou fecha um triângulo.

- O atleta coloca apenas um dos calcanhares na parte interna das coxas do oponente.

Artigo 15º - Faltas.

Faltas são infrações, técnica ou disciplinar, que os atletas podem cometer antes, durante ou depois das lutas. São divididas em:

15.1 - Faltas Desclassificadoras Imediatas:

A - Técnicas B- Disciplinares

15.2 - Faltas Técnicas (4 fases);

VIII – Quando o adversário estiver com os pés cruzados (pegada pelas costas) o defensor aplicar a chave nos pés (**válido para todos**). Caso a chave evolua para aplicação em um só pé será caracterizado como uma chave de joelho que é proibida, devendo ser desclassificado (quando abrir o cadeado).

IX – Na luta o atleta pode girar o corpo para dentro do adversário na De La Riva com a pegada laçada no pé com a finalidade de raspar, porém, o movimento se torna uma falta desclassificatória quando o atleta força o joelho.
(exceto na categoria adulto preta No Gi / Sem Kimono)

X – Haverá desclassificação imediata na posição que o atleta atravessar o pé na linha da crista ilíaca do adversário, provocando torção no joelho. (exceto na categoria adulto preta No Gi / Sem Kimono)

XI – Será solicitada a retirada do técnico ou atleta que estiver orientando seus companheiros ou alunos, com palavras obscenas, intimidação verbal aos árbitros e coordenadores, ou qualquer ato que seja interpretado como ofensivo à organização. Este deverá se retirar do ginásio que se realiza o evento conforme orientação da coordenação arbitral.

XII – Quando o atleta aplicar algum dos golpes abaixo de acordo com a sua faixa etária, (Golpes Proibidos).



15.1 - FALTAS DESCLASSIFICATÓRIAS IMEDIATAS:**B - Disciplinares**

I – O atleta que proferir palavras obscenas, de baixo calão, gestos obscenos ou atitudes acintosas de imoralidade ou desrespeito em direção ao oponente, à mesa central, aos mesários, ao árbitro, aos organizadores ou ao público, antes, durante ou após o combate, e no caso do atleta se expressar de forma ofensiva ao comemorar sua vitória também será considerado falta disciplinar.

II – O atleta que fizer uso de violência/agressão ao oponente, árbitro, organizadores ou ao público.

III – O atleta que morder, puxar cabelos, aplicar golpes nos órgãos genitais, olhos ou qualquer outro golpe traumático intencional, como soco, cotovelada, joelhada, cabeçada, entre outros.

15.2 - FALTAS TÉCNICAS (ATÉ 4 FASES):

Estas são as faltas cometidas durante a luta, que irão progredir em fases e serão assim punidas:

- Para as categorias a partir de Infante-Juvenil B Azul e Juvenil **4ª** fases:

- 1º** Falta – Punição no placar;
- 2º** Falta – Punição no placar + 1 (uma) vantagem para o oponente;
- 3º** Falta – Punição no placar + 2 (dois) pontos para o oponente;
- 4º** Falta – Desclassificação.

- Para as categorias *Pré-Mirim, Mirim, Infantil e Infante-Juvenil (até a faixa Verde) **5ª** fases:

- 1º** Falta – Punição no placar;
- 2º** Falta – Punição no placar + 1 (uma) vantagem para o oponente;
- 3º** Falta – Punição no placar + 2 (dois) pontos para o oponente;
- 4º** Falta – Punição no placar + 2 (dois) pontos para o oponente;
- 5º** Falta – Desclassificação.

• É estritamente proibido para atletas de todas as categorias de peso e idade na faixa branca executar golpes que possam comprometer a integridade física própria ou do oponente, entre os **movimentos proibidos** estão:

- Salto para o triângulo
- Salto para armlock
- Salto na guarda
- Tentativa ou execução de qualquer um desses golpes sofrerá uma punição no placar e a luta irá reiniciar em pé.

• **Atualizado 2026**



I – É estritamente proibido para atletas de todas as categorias de peso e idade na faixa branca executar golpes que possam comprometer a integridade física própria ou a do oponente, entre os **movimentos proibidos** estão:

- Salto para o triângulo
- Salto para arm lock
- Salto na guarda
- **Atualizado 2026**
- A tentativa ou execução de qualquer um desses golpes sofrerá uma punição no placar e a luta irá reiniciar em pé.

II – O atleta que se senta ou se ajoelha na luta sem fazer qualquer tipo de pegada.

III – O atleta que em pé foge da área de luta para evitar o combate com o oponente.

IV – O atleta que empurrar seu adversário para fora da área de luta sem intenção de finalizar ou pontuar.

V – O atleta que estiver no chão fugir (se arrastando) ou se levantar e sair da área de luta para evitar o combate com o oponente.

VI – O atleta que tira a pegada do oponente que o puxa para a guarda e evita a luta no chão.

VII – O atleta que retira seu kimono ou faixa para causar interrupção da luta.

VIII – O atleta que faz pegada na boca da calça ou nas mangas do paletó do oponente (mesmo que seja para fazer algum tipo de movimentação).

IX – O atleta que desobedece ao árbitro.

X – O atleta que sai da área de luta antes da proclamação do resultado pelo árbitro, mesmo que seja para comemorar. Neste caso, não haverá punição gestual, porém, o árbitro deverá conceder uma punição ao atleta que saiu da área de luta e ao menos 1 (uma) vantagem ao oponente.

XI – O atleta que fugir da área de luta para evitar que seja raspado pelo oponente. Neste caso, o atleta que fugiu da raspagem receberá uma punição e o oponente receberá 2 (dois) pontos.



XII – Em disputas de submissão (disputas sem kimono), será considerada falta grave, o atleta que fizer pegada em sua vestimenta ou na vestimenta do seu oponente.

XIII – O atleta que coloca a mão ou pé no rosto do oponente.

XIV – O atleta que prende seu pé na faixa do adversário de propósito.

XV – O atleta que coloca o pé na lapela do oponente sem pegada na mesma.

XVI – O atleta que utilizar a própria faixa ou a do oponente quando desamarrada para auxiliar durante a luta.

XVII – O atleta que estrangular o oponente sem o uso do kimono, circundando o pescoço do oponente com ambas as mãos ou ainda o atleta que pressionar a cartilagem tireoide (pomo de adão), com o polegar, o famoso esganamento.

XVIII – O atleta que tapa o nariz ou a boca do oponente com alguma parte do seu corpo (exceto quando o adversário se defende causando o próprio aprisionamento respiratório).

XIX – Se o atleta ultrapassar 20 segundos para ajustar seu uniforme, será penalizado de forma consecutiva. O tempo permitido inclui 20 segundos para organizar o paletó e a faixa, outros 20 segundos para ajustar a faixa de identificação e mais 20 segundos para amarrar a calça, caso seja necessário. · **Atualizado 2026**

XX – O atleta que se dirige e fala ao árbitro durante o combate.

XXI – O atleta que corre em volta da área ou em outras direções fugindo do contato com o oponente.



TABELA DE GOLPES PROIBIDOS COM KIMONO (GI)

	ADULTO MASTER Marrom Preta	ADULTO MASTER Azul Roxa	ADULTO MASTER Branca	JUVENIL Azul	JUVENIL Branca	INFANTIL INFANTO JUVENIL A e B Coloridas	INFANTO JUVENIL Branca	PRÉ MIRIM MIRIM INFANTIL A E B Branca
CHAVE DE VIRILIA		X	X	X	X	X	X	X
CHAVE DE CERVICAL	X	X	X	X	X	X	X	X
CHAVE DE PÉ RETA			X	X	X	X	X	X
EZEQUIEL						X	X	X
GRAVATA FRONTAL						X	X	X
CHAVE DE PÉ	X	X	X	X	X	X	X	X
TRIÂNGULO PUXANDO A CABEÇA					X	X	X	X
CHAVE DE RINS						X	X	X
CHAVE DE PUNHO			X	X	X	X	X	X
CHAVE DE BÍCEPS	X	X	X	X	X	X	X	X
CHAVE DE PANTURRILHA	X	X	X	X	X	X	X	X



TABELA DE GOLPES PROIBIDOS COM KIMONO (GI)

	ADULTO MASTER Marrom Preta	ADULTO MASTER Azul Roxa	ADULTO MASTER Branca	JUVENIL Azul	JUVENIL Branca	INFANTIL INFANTO JUVENIL A e B Coloridas	INFANTO JUVENIL Branca	PRÉ MIRIM MIRIM INFANTIL A e B Branca
CHAVE DE JOELHO RETA	X	X	X	X	X	X	X	X
CHAVE DE PÉ (TORÇÃO PRA DENTRO)	X	X	X	X	X	X	X	X
BATE ESTACA	X	X	X	X	X	X	X	X
CHAVE DE CALCANHAR	X	X	X	X	X	X	X	X
CHAVE (TORCE JOELHO P/FORA)	X	X	X	X	X	X	X	X
PROJEÇÃO TESOURA	X	X	X	X	X	X	X	X
TORCER DEDO P/ TRÁS	X	X	X	X	X	X	X	X
TORÇÃO DE COLUNA TWISTER	X	X	X	X	X	X	X	X
PROJETAR DE CABEÇA NA VERTICAL	X	X	X	X	X	X	X	X



GOLPES ATÉ 11 ANOS - OBSERVAÇÕES

PRÉ-MIRIM BRANCA, MIRIM BRANCA, INFANTIL BRANCA A E B

- I - As categorias: pré-mirim, mirim e infantis serão liberadas para finalizações válidas do infantil. Observando que golpe completamente encaixado e próximo do limite será interrompido e dada a vitória ao aplicador para manter a integridade da criança.

Regras para Jiu-Jitsu Sem Kimono (NoGi / Submission)

As competições de Jiu-Jitsu Sem Kimono seguem, essencialmente, as mesmas regras aplicadas às competições com kimono, promovendo uniformidade e consistência nas disputas.

Exceções:

Na categoria **adulto faixa preta**, são permitidas as seguintes técnicas:

- Cruzadas de perna que ultrapassem a linha do quadril (knee reaping)
- Chave de calcanhar (heel hook)
- Aoki Lock (botinha com calcanhar para fora)
- Junny Lock (chave forçando o joelho para a lateral com as mãos)
- Mikey Lock (chave de joelho, leg lock lateral)
- Banana Split (chave de quadril ou chave de virilha)

Essas técnicas devem ser aplicadas com precisão e sempre respeitando as normas de segurança, garantindo a proteção e a integridade física de todos os competidores.

Proibições:

As seguintes técnicas são estritamente proibidas:

- Kari Basami (tesoura)
- Twister
- Qualquer chave que envolva a cervical



XXII - Falta de combatibilidade são consideradas quando o atleta não demonstra desejo de progredir suas posições na luta e que também impede que o oponente a faça ou quando ambos os atletas demonstram falta de combatibilidade ao mesmo tempo em qualquer posição da luta.

Não será considerada falta de combatibilidade quando o atleta estiver se defendendo de ataques do seu oponente a partir da montada, pegada nas costas, em pé guarda, meia-guarda ou imobilizações (lateral ou norte-sul). Exemplos de falta de combatibilidade:

- O atleta que após dominar e estabilizar o oponente em qualquer posição de imobilização não busca a progressão da posição.
- O atleta que estiver na guarda fechada do oponente não buscar a passagem e evitar que o oponente busque progressão a partir da guarda.
- O atleta que fechar a guarda no seu oponente e puxar o mesmo para baixo, de modo que fiquem com o peito colado, sem a intenção de finalizar ou pontuar.
- O atleta que em pé segura a faixa do oponente (por mais de 20 [vinte] segundos) sem atacar de modo que impeça o oponente de completar o movimento de queda.
- Qualquer ato que tenha objetivo de causar a "amarração", ou seja, de maneira desportiva um atleta tente bloquear uma luta durante a competição.

Se o atleta estiver na posição 50/50 e realizar uma pegada na lapela ou na faixa do oponente, terá um prazo de 20 (vinte) segundos para buscar a progressão da posição na luta. Caso não consiga avançar após esse período, será aplicada uma penalidade por falta de combatibilidade, independentemente de sua intenção. **Atualizado 2026**

XXIII - Cadeado: Raspagem com os braços por dentro.

XXIV - Na abertura da guarda fechada ou triângulo, o atleta não poderá passar a perna por cima do tronco e sentar sobre a coluna do oponente sem o mesmo abrir a guarda ou o triângulo. O árbitro interromperá a ação, voltará a luta em pé e seguirá a sequência de punições para o atleta que realizou a ação.

XXV - Qualquer acessório observado durante a luta o atleta será punido com 1 falta.



TABELA DE GOLPES PROIBIDOS SEM KIMONO (NOGI)

	ADULTO Preta	ADULTO MASTER Marrom Preta	ADULTO MASTER Azul Roxa	ADULTO MASTER Branca	JUVENIL Azul	JUVENIL Branca	INFANTIL INFANTO JUVENIL A e B Coloridas	INFANTO JUVENIL Branca	PRÉ MIRIM MIRIM INFANTIL A e B Branca
CHAVE DE VIRLIA		X	X	X	X	X	X	X	X
CHAVE DE CERVICAL	X	X	X	X	X	X	X	X	X
CHAVE DE PÉ RETA				X	X	X	X	X	X
EZEQUEL							X	X	X
GRAVATA FRONTAL							X	X	X
CHAVE DE PÉ		X	X	X	X	X	X	X	X
TRIÂNGULO PUXANDO A CABEÇA					X	X	X	X	X
CHAVE DE RINS							X	X	X
CHAVE DE PUNHO			X		X	X	X	X	X
CHAVE DE BÍCEPS		X	X	X	X	X	X	X	X
CHAVE DE PANTURILHA		X	X	X	X	X	X	X	X



TABELA DE GOLPES PROIBIDOS SEM KIMONO (NOGI)

	ADULTO Preta	ADULTO MASTER Marrom Preta	ADULTO MASTER Azul Roxa	ADULTO MASTER Branca	JUVENIL Azul	JUVENIL Branca	INFANTE INFANTO JUVENIL A e B Coloridas	INFANTO JUVENIL Branca	PRÉ MIRIM MIRIM INFANTIL A E B Branca
CHAVE DE JOELHO RETA		X	X	X	X	X	X	X	X
CHAVE DE PÉ (TORÇÃO PRA CENTRO)	X	X	X	X	X	X	X	X	X
BATE ESTACA	X	X	X	X	X	X	X	X	X
CHAVE DE CALCANHAR		X	X	X	X	X	X	X	X
CHAVE (TORCE JOELHO PARA FORA)		X	X	X	X	X	X	X	X
PROJEÇÃO TESOURA	X	X	X	X	X	X	X	X	X
TORCER DEDO PI TRÁS	X	X	X	X	X	X	X	X	X
TORÇÃO DE COLUMNA TWISTER	X	X	X	X	X	X	X	X	X
PROJETAR DE CABEÇA NA VERTICAL	X	X	X	X	X	X	X	X	X





CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA
DE JIU JITSU UNIFICADA

DESDE 1999

27 ANOS DE HISTÓRIA, UNIÃO E EVOLUÇÃO

