

SISTEMA GERAL DE REGRAS



SUMÁRIO

CAPÍTULO I- REGRAS DE FILIAÇÃO E DIPLOMAÇÃO.....	3
CAPÍTULO 2- REGRAS DE ARBITRAGEM.....	5
2.1 Pontuação	5
Artigo 1º valor da Pontuação	5
Artigo 2º da vantagem	7
Artigo 3º da punição;.....	7
Artigo 4º desclassificação.....	7
Artigo 5º faltas graves.....	8
Artigo 6º golpes não válidos	8
Artigo 7º das projeções	8
Artigo 8º vitória/desistência/pontos/posições perigosas.....	8
Artigo 9º do absoluto.....	8
CAPÍTULO 3- REGRAS DE COMPETIÇÃO	9
3.1 Kimonos, higiene e demais exigências	9
3.2 Cor do Kimono.....	9
3.3 medidas do kimono	9
3.4 condições da faixa.....	9
3.5 condições do kimono	9
3.5 Higiene pessoal	10
3.5 Medidor	10
3.6 Tamanho do medidor	10
CAPÍTULO 4- SISTEMA DE GRADUAÇÃO	11
CAPÍTULO 5- REGRAS DE AGREMIÇÃO.....	12
CAPÍTULO 6- TABELA ÚNICA DE PESO GI e NO-GI.....	12

CAPÍTULO I- REGRAS DE FILIAÇÃO E DIPLOMAÇÃO

1- O atleta em dia com sua anuidade tem vários cursos de capacitação gratuito com certificado O Professor/atleta só poderá solicitar sua diplomação depois de filiado e aprovado; e os documento necessários são:

- 1.1 Foto do RG frente e verso;
 - 1.2 Endereço completo com CEP
 - 1.3 Foto 3x4
 - 1.4 Foto do diploma de faixa preta lisa emitida pelo professor; toda filiação só pode ser efetuada até a faixa preta, depois de filiado e aprovado poderá solicitar a atualização dos graus;
 - 1.5 O professor faixa preta é que pode filiar seus alunos diretamente em sua página.
 - 1.6 Toda a filiação inicial é na faixa preta para os faixa preta, depois que podem solicitar os graus.
- 2 A lbjpp entende que a filiação do atleta é individual, sem a necessidade de estar vinculado a uma equipe e a diplomações e filiações poderão ser solicitadas por qualquer atleta acima de 18 anos ou também pode ser solicitada pelo professor. Mas, todos deverão informar o professor atual ou seu último professor e equipe.
- 3 A Liga para dar concessão de graus na preta, a faz contando a partir da diplomação de faixa preta emitida pelo professor;
- 4 Depois de preenchido os documentos e enviados a aprovação é realizada depois de análise dos documentos enviado que poderá levar até 48h;
- 5 O faixa preta só poderá filiar seus alunos depois de diplomado pela LBJJP;
- 6 Caso a documentação em uma análise mais detalhada encontrar inconsistências (Falsificação) nas informações ou documentação, será reprovada e cancelada sem devolução do valor de filiação que foi pago. O que será feito depois de solicitar mais informações ou correções, e caso, não seja feita em até 5 dias uteis, será efetivado o cancelamento;
- 7 E para solicitar diplomação é necessário estar em dia nos últimos três anos, caso não esteja deverá pagar todas as anuidades atrasadas.
- 8 Para fazer os cursos gratuitos tem que estar em dia com sua anuidade, caso não esteja nos últimos 3 anos deverá pagar todas as atrasadas e estar com seu diploma dentro do prazo;



- 9 Dúvidas, antes de iniciar entrar em contato pelo WhatsApp 55+38-99173-8624 ou pelo e-mail lbjip.liga@gmail.com;
- 10 Caso o atleta tenha algum problema que gere impedimento de filiar entrar contato pelo WhatsApp 55+38-99173-8624 ou pelo e-mail lbjip.liga@gmail.com;

Ao dar início a filiação o atleta fica ciente que a falsidade dessa declaração e apresentação documental configura crime de falso testemunho, nos termos do art. 299 do Código Penal Brasileiro, e passível de apuração na forma da Lei. E Art. 298 - Falsificar, no todo ou em parte, documento particular ou alterar documento particular verdadeiro:

E não tendo nada mais a declarar, e ciente das responsabilidades pelas declarações prestadas e documentação apresentada, firmo e concordo com a política presente.

CAPÍTULO 2- REGRAS DE ARBITRAGEM

O objetivo das novas regras é evitar decisões da luta pelo árbitro, simplificar o entendimento das regras e tornar a competição mais dinâmica. Todo movimento fora dessa regra explicitada não vale ponto nem vantagem. E as regras serão divididas em:

2.1 Pontuação

- a) Pontuação;
- b) Punição;
- c) Desclassificação;
- d) Morte súbita;
- e) Golpes não válidos;
- f) Desistência ou finalização.

Artigo 1º valor da Pontuação:

Montada: **4 pontos**;

Projeção/Quedas: **2 pontos**;

Raspagem: **2 pontos**;

Pegada nas costas: **4 pontos**;

Passagem de guarda: **3 pontos**;

Inversão dos 100kg: **2 pontos**.

- a) **A montada**; será contada a pontuação quando o atleta colocar os dois joelhos livres no tatame; não podendo haver nenhum obstáculo com nenhum dos membros do adversário;
- b) **Projeção**; quando atleta projetar o adversário e esse ir ao solo em qualquer posição contará os pontos sem a necessidade estabilizar, e a projeção tem que ser iniciada dentro do tatame. Se o atleta der a queda e o que sofreu em qualquer movimento subsequente por exemplo tomou a

- queda, mas, em movimento simultâneo, ganhou uma posição que vale ponto será dados 4 pontos da queda e o oponente que alcançou uma posição que vale pontos receberá os pontos dessa posição. Detalhe se o atleta segurar na calça de seu oponente e ele for ao solo, não conta queda. Tem que haver o movimento da queda. A queda tem que ser nítida.
- c) **Raspagem**; o ponto da raspagem será quando o atleta estiver com seu oponente na guarda fechada, aberta e meia guarda e fizer qualquer movimento que inverta posição, para ambos os lados, para frente ou para trás. Sem a necessidade de estabilização; contará 2 pontos quando o atleta puxar o seu oponente sentando-se no tatame o levar para qualquer lado assumindo a posição por cima, estabilizando por 2 segundos também 2 pontos.
- d) **Pegada nas costas**; quando o atleta dominar seu oponente pelas costas seja com pernas em gancho, ou cruzada, desde que não comprima os rins do seu oponente. As mãos deverão estar em posição de dominação, com exceção de por as mãos sobre a boca, olho e nariz. As pernas não podem ter obstáculos dos braços ou pernas do oponente para valer os 4 pontos.
- e) **Passagem de guarda**; quando o atleta for puxado para, estando na guarda aberta ou fechada se desvencilhar para a posição lateral ou dos 100kg, sem a necessidade estabilizar bastando coloca os dois joelhos na lateral em posição estável (estabilizado por 2 segundos, mas, se durante essa passagem o oponente raspar depois de passado completamente ou não, contará 3 pontos da passagem e 2 pontos da raspagem.
- f) **Inversão dos 100kg**; quando o atleta estiver sendo dominado no 100 kg, e fizer inversão para posição contrária será considerado 2 pontos.
- g) **Meia guarda**: Não conta nada.
- h) **OBS**: Toda a movimentação de luta deverá permanecer dentro da área de luta. Todo movimento fora da área de luta, o árbitro deverá parar a luta e volta em pé ao centro, se o movimento que for iniciado dentro da área terminar fora em posição de pontuação, somente a primeira pontuação será dado o ponto e a luta volta em pé.

Artigo 2º da vantagem:

Não haverá vantagem em nenhuma hipótese, apenas ponto e finalização.

Artigo 3º da punição;

- a) **Até 9 anos** será dada cinco punições para desclassificação.
- b) **10 anos em diante;** 1ª punição 2 pontos para o adversário 2ª punição 1 punição e 2 pontos para oponente 3ª punição desclassificação;
- c) **Posição de domínio:** Qualquer posição de domínio, (montada, pegada nas costas e guarda) que passar de 10 segundos sem ataque, segue o artigo 3º a e b.
- d) **Joelho na barriga 2 pontos**
- e) **Desclassificação imediata**

Artigo 4º desclassificação e punição:

- a) **a desclassificação será sumária** quando; o atleta se dirigir ao público; árbitro; coordenação ao adversário ou qualquer pessoa dentro ou fora da área de luta, quando mesmo estiver dentro da área luta ou fora dela palavras ofensivas, gestos de deboche contra o oponente ou para o público; ou seja, e qualquer tipo de agressão física, o atleta ao terminar a luta deverá cumprimentar seu oponente respeitosamente curvando um para o outro e se abraçarem;
- b) **Sanções;** o atleta desclassificado segundo alínea a) deste artigo além da desclassificação da sua equipe perderá 9 pontos no rankiamento e o mesmo atleta poderá ser impedido de participar outras competições durante o ano da LBJJP.
- c) Independente de quem estiver puxando para fora ou empurrando para fora da área de luta. O árbitro para a luta dá uma punição pra cada e começa em pé no centro. Se isso acontece a segunda vez segue o mesmo processo. Na terceira o árbitro desclassifica os dois.
- d) **Saltar para buscar fazer guarda do oponente será punido conforme o artigo 3.d.** razão muitos acidentes com atletas que saltam no joelho do oponente). Mas, o atleta pode colocar um pé na cintura e puxar para a guarda.
- e) **E o atleta sentar no tatame e esperar o oponente será punido conforme o artigo 3.d**

Artigo 5º faltas graves:

Toda falta é grave, mas, as de ofensa e deboche será punida o atleta e a equipe.

Artigo 6º golpes não válidos:

Chave cervical, chave de rins, bate estaca, arm lock voadora, chave de joelho (punição conforme artigo 3.d, saltar na guarda Será punido de acordo com o artigo 3.d, ou seja, pode puxar para guarda menos pular para fazer guarda. para todas as idades; **guilhotina e puxar a cabeça no triângulo** somente a partir de 16. Mão de vaca a partir da faixa azul adulto. Será desclassificação imediata quem aplicar golpe não válido.

Artigo 7º das projeções:

Todas são válidas com exceção do suplex e tesoura que será proibida para todas as idades.

Artigo 8º vitória/desistência/pontos/posições perigosas:

- a) A vitória será por finalização, quando atleta desiste da luta batendo de forma visível ao arbitro com os pés ou mãos no atleta ou no tatame.
- b) Por pontos quando o atleta ao final somar mais pontos.
- c) Em caso de crianças até 14 anos o arbitro poderá e deverá parar a luta, nos seguintes casos; um golpe encaixado oferecendo perigo de lesão desmaio;
- d) Em caso de empate segue a morte súbita.
- e) Caso o atleta por qualquer razão não poder voltar ao combate será dado como desistente e não pontuará nem receberá medalha.
- f) Havendo empate segue o gold score/morte súbita.

Artigo 9º do absoluto:

- a) O absoluto só conta ponto e finalização, havendo empate segue para gold score (Ponto de ouro/morte súbita);

Artigo 10º chaves com 4 atletas em diante terá disputa de terceiro lugar. Não haverá dois terceiros.

CAPÍTULO 3- REGRAS DE COMPETIÇÃO

3.1 Kimonos, higiene e demais exigências.

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 juvenis, adultos e masters.

3.2 Cor do Kimono

Os kimonos deverão ser nas cores preta, azul ou branco, não podendo ser misturado, por exemplo, paletó azul e calça preta nem kimonos coloridos.

3.3 medidas do kimono

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 LBJJP entre a manga e o braço em toda a extensão do braço.

3.4 condições da faixa

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.

3.5 condições do kimono

- a) É proibido ao atleta iniciar o combate com kimono rasgados ou com remendos, kimonos molhados, sujos ou apresentar odores fortes ou desagradáveis e vestir uma camisa por baixo do kimono (com exceção da categoria feminina) ou ainda fora dos padrões exigidos, ou seja, manga apertada ou curta no comprimento da manga, da saia ou da calça.
- b) É proibido o uso de kimonos pintados em qualquer parte a não ser que seja a logomarca de sua academia ou de seu patrocinador.
- c) Caso seja solicitado à troca de kimono, o tempo ficará a critério da arbitragem.

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

3.5 Higiene pessoal

- a) 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), ou mesmo maquiagem.
- b) Não é permitido o uso anéis, brincos, piercing, relógios, pulseiras, tornozeleiras, sapatilhas, protetores de orelha, grampos de cabelo, coquilha (protetor genital), nem outros protetores ou adornos que possuam material rígido que possam causar lesões no oponente ou no próprio atleta. Também não é permitido uso de óculos, mesmo os especiais para a prática de esportes.

3.5 Medidor

O medidor 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 LBJP).

3.6 Tamanho do medidor:

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 manda em todo o seu comprimento: 7 cm

CAPÍTULO 4- SISTEMA DE GRADUAÇÃO



CAPÍTULO 5- REGRAS DE AGREMIACÃO

1. A LBJJP por entender que a filiação é individual, as equipes são serão cadastrada em razão e no momento das competições.

CAPÍTULO 6- TABELA ÚNICA DE PESO DE PESO GI e NO-GI

TABELA ÚNICA DE PESO GI e NO-GI (PESAGEM SEM KIMONO)

ATENÇÃO: A PESAGEM SEMPRE SERÁ 1H ANTES DO CRONOGRAMA DA CATEGORIA. O ATLETA QUE NÃO PESAR NO HORÁRIO SERÁ DESCLASSIFICADO.

ATENÇÃO: A PESAGEM SERÁ REALIZADA SEM KIMONO (NO-GI e GI) OU DE KIMONO DESDE QUE ESTEJA DENTRO DA TABELA, DE RASH E BERMUDA OU SHORT (SHORT DE NAYLON, ELANCA, E TECIDO FLEXIVEIS).

ATENÇÃO: O ATLETA PODERÁ LUTAR DE CAMISETA OU RAHS POR BAIXO DO KIMONO
Já está em vigor a nova categoria de peso e idade Juvenil/adulto de 18 anos incompletos a 20 anos para Gi e No-Gi. No entanto o atleta que desejar lutar no adulto poderá subir de categoria.

[illegible]