

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 filiação inicial é na faixa preta.
- 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.
- 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 lbjpp.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 lbjpp.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) Vantagem;
- c) Punição;
- d) Desclassificação;
- e) Morte súbita;
- f) Golpes não válidos;
- g) Desistência ou finalização.

Artigo 1º valor da Pontuação:

Montada: **4 pontos**;

Projeção/Quedas: **4 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 nitida.
- 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:

Somente golpe encaixado com perigo é **vantagem** para o atacante. Ataque de queda não contará vantagem somente o ponto da queda.

Artigo 3º da punição;

- a) **Até 9 anos** será dada três punições para desclassificação.
- b) **10 anos em diante;** 1ª punição 1 vantagem para o adversário 2ª punição 1 vantagem 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 segue o artigo 3º a e b.

Artigo 4º desclassificação:

- 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) Caso o atleta esteja empurrando o oponente para fora da área sem tentar com agressividade a queda real, será punido conforme o artigo 3.
- d) Se o atleta puxar o oponente para fora da área fingindo a queda, ou seja, sem perigo real de queda será punido conforme o artigo 3.
- e) Saltar para buscar fazer guarda do oponente será punido conforme o artigo 3. razão muitos acidentes com atletas que saltam no joelho do oponente).

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, saltar na guarda, ou seja, pode puxar para guarda menos pular para fazer guarda. para todas as idades; **guilhotina e puxar a cabeça no triangulo** somente a partir de 16. Será desclassificado quem aplicar golpe proibido.

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 a vitória será definida pelo árbitro que observará o atleta com maior combatividade que será o campeão.
- e) Caso o atleta por qualquer razão não poder voltar ao combate será dado como desistente então pontuará nem receberpa medalha.

Artigo 9º do absoluto:

- a) No final do 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 LBJJP).

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

	8° depois de 8 anos na vermelha e branca 8° grau, mínimo 64 anos de idade
	8° depois de 8 anos na vermelha e preta 7° grau, mínimo 58 anos de idade
	7° depois de 7 anos na preta 6° grau, mínimo 51 anos de idade
	6° depois de 6anos na preta 5° grau
	5° depois de 5 anos na preta 4° grau
	4° depois de 4 anos na preta 3° grau
	3° depois de 3 anos na preta 2° grau
	2° depois de 3 anos na preta 1° grau
	1° depois de 3 anos na preta lisa
	A parti de 18 anos
	A parti de 18 anos
	A parti de 16 anos
	A parti de 16 anos
	13- 15 anos
	10 - 15 anos
	7 - 15 anos
	4 - 15 anos
	Qual quer idade

CAPÍTULO 5- REGRAS DE AGREMIÇÃO

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), DE RASH E BERMUDA OU SHORT (SHORT DE NAYLON, ELANCA, E TECIDO FLEXIVEIS).

ATENÇÃO: O ATLETA PODERÁ DEVE 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.**

CLASSE	PRÉ-MIRIM	MIRIM	INFANTIL - A	INFANTIL - B	INF-JUVENIL - A	INF-JUVENIL - B	JUVENIL-MASC.	JUVENIL-FEM.	JUV/ADUL MASC.	JUV/ADUL FEM.	ADULTO MASC.	ADULTO FEM.
IDADE	4 e 5 anos	6 e 7 anos	8 e 9 anos	10 e 11 anos	12 e 13 anos	14 e 15 anos	16 e 17 anos	16 e 17 anos	18 a 20 anos	18 a 20 anos	+20 anos	+20 anos
CATEGORIA												
GALO	Até 14.700	Até 18.900	Até 24 kg	Até 30.200	Até 36.200	Até 44.300	Até 53.500	Até 44.300	Até 57.500	Até 48.500	Até 57.500	Até 48.500
PLUMA	Até 17.900	Até 21kg	Até 27kg	Até 33.200	Até 40.300	Até 48.300	Até 58.500	Até 48.300	Até 64kg	Até 53.500	Até 64kg	Até 53.500
PENA	Até 20kg	Até 24kg	Até 30.200	Até 36.200	Até 44.300	Até 52.500	Até 64kg	Até 52.500	Até 70kg	Até 58.500	Até 70kg	Até 58.500
LEVE	Até 24kg	Até 27kg	Até 33.200	Até 39.300	Até 48.300	Até 56.500	Até 69kg	Até 56.500	Até 76kg	Até 64kg	Até 76kg	Até 64kg
MÉDIO	Até 26kg	Até 30.200	Até 36.200	Até 42.300	Até 52.500	Até 60.500	Até 74kg	Até 60.500	Até 82.300	Até 69kg	Até 82.300	Até 69kg
MEIO PESADO	Até 29kg	Até 33.200	Até 39.300	Até 45.300	Até 56.500	Até 65kg	Até 79.300	Até 65kg	Até 88.300	Até 74kg	Até 88.300	Até 74kg
PESADO	Até 32kg	Até 36.200	Até 42.300	Até 48.300	Até 60.500	Até 69kg	Até 84.300	Até 69kg	Até 94.300	Até 79.300	Até 94.300	Até 79.300
SUPER-PESADO	Até 35kg	Até 39.300	Até 45.300	Até 51.500	Até 65kg	Até 73kg	Até 89.300	Até 73kg	Até 100.500	Até 84.300	Até 100.500	Até 84.300
PESADÍSSIMO	Acima de 35kg	Acima de 39.300	Acima de 45.300	Acima de 51.500	Acima de 65kg	Acima de 73kg	Acima de 89.300	Acima de 73kg	Acima de 100.500	Acima de 84.300	Acima de 100.500	Acima de 84.300

DURAÇÃO DAS LUTAS (MINUTOS)	PRÉ-MIRIM	MIRIM 1	MIRIM 2	INFANTIL 1	INFANTIL 2	INFANTO-JUVENIL	JUVENIL	ADULTO	MASTERS	FAIXAS
2	X	X	X							TODAS
3				X	X					
4						X	X	X	X	BRANCA
5							X	X		AZUL
5									X	AZUL E ACIMA
5								X		ROXA
6								X		MARROM
7								X		PRETA