



[LIVRO DE REGRAS]

AGOSTO, 2025

DIVISÕES DE CATEGORIAS E REGULAMENTO DAS COMPETIÇÕES

v4.0

PBJJF.COM

PROFESSIONAL BRAZILIAN JIU-JITSU FEDERATION



ELEVANDO O NÍVEL DO JIU-JITSU MUNDIAL

[RULES BOOK]

PROFESSIONAL BRAZILIAN JIU-JITSU FEDERATION

3. LIVRO DE REGRAS

37. DIVISÕES DE CATEGORIAS E REGULAMENTO DAS COMPETIÇÕES

v4.0

Portuguese version, Agosto de 2025

LIVRO DE REGRAS

1.1

Autoridade do Árbitro

1.1.1

Responsabilidade Suprema

O árbitro detém a autoridade máxima durante a luta.

1.1.2

Caráter Definitivo das Decisões

A decisão do árbitro quanto ao resultado da luta é final e irrevogável.

1.1.3

Condições para Revisão de um Resultado

Um resultado só pode ser alterado nas seguintes situações:

Erro na Interpretação da Pontuação: Se o árbitro interpretar incorretamente os pontos apresentados no placar.

Finalização Ilegal: Caso um atleta vença a luta com um golpe proibido que não tenha sido identificado durante a luta.

Desclassificação Equivocada: Se um atleta for desclassificado incorretamente por utilizar uma técnica permitida:

Se a luta for interrompida antes do adversário desistir, a luta será reiniciada no centro do tatame e o atleta atacante receberá dois pontos.

Se o adversário desistir antes da interrupção, a vitória será concedida ao atleta atacante.

Nota: A avaliação subjetiva do árbitro quanto à atribuição de pontos, vantagens ou punições permanece definitiva.

1.1.4

Procedimento para Revisão de Decisão

O árbitro pode consultar o Coordenador de Arbitragem do evento, mas a decisão final de manter ou alterar o resultado cabe ao árbitro responsável pela luta.

O Coordenador de Arbitragem pode verificar junto à equipe de chaves se o chaveamento avançou. Uma decisão só pode ser modificada se a próxima fase ainda não tiver sido iniciada.

Caso as premiações da categoria já tenham sido entregues, o resultado da luta não pode ser alterado.

1.2

Responsabilidades do Árbitro

1.2.1

Início da Luta

Cabe ao árbitro chamar os atletas para a área de competição para dar início à luta.

1.2.2

Verificação de Conformidade

Antes do início, o árbitro deve garantir que todos os competidores atendam aos padrões exigidos, incluindo uniformização e higiene. Caso haja inconformidades, ele decidirá se ajustes podem ser feitos dentro de um prazo estabelecido.

1.2.3

Posicionamento dos Atletas

O árbitro deve posicionar corretamente os competidores na área de competição.

Ao conceder pontos:

- Braço direito: indica o atleta à direita (com braçadeira preta e amarela), pontos registrados na seção preta/amarela do placar.
- Braço esquerdo: indica o atleta à esquerda (sem braçadeira), pontos registrados na seção branca do placar.

1.2.4

Posicionamento Baseado na Cor do Kimono

Para facilitar a identificação, o árbitro posiciona os atletas conforme a cor do kimono:

- Mesma cor: o primeiro chamado fica à direita e usa uma faixa preta para identificação.
- Azul x Branco: o de azul fica à direita.
- Azul x Preto: o de azul fica à direita.
- Branco x Preto: o de preto fica à direita.

- 1.2.5 Início da Luta**
O árbitro é responsável por dar a ordem de início da luta.
- 1.2.6 Intervenções Durante a Luta**
O árbitro pode interromper o combate quando necessário.
Nota: Se a luta for interrompida, os atletas devem manter suas posições até novas instruções.
- 1.2.7 Controle dos Limites da Área de Combate**
O árbitro deve assegurar que os atletas permaneçam na área de combate.
 - Se 2/3 dos corpos saírem em posição estabilizada: pausa e reinício no centro.
 - Se saírem em pé, sem ataque iniciado: reinício em pé.
 - Se houver evasão proposital para evitar finalização: reinício em pé e dois pontos ao adversário.
 - Se a saída ocorrer durante tentativa de finalização: o atacante pode receber uma vantagem.
- 1.2.8 Segurança dos "Jovens Atletas"**
Em lutas de atletas com menos de 12 anos, o árbitro deve garantir segurança extra em situações de projeções elevadas.
- 1.2.9 Indicação de Pontuação**
O árbitro deve sinalizar claramente pontos, vantagens e punições.
- 1.2.10 Aplicação das Regras e Desqualificações**
O árbitro é responsável por aplicar penalidades e desclassificações quando necessário.
 - Se um atleta, de forma não intencional, colocar o oponente em posição sujeita a penalidade (regra 6.2.2), sem tentativa de finalização: o árbitro interrompe, reinicia em posição neutra e aplica a punição.
 - No caso de single-leg com cabeça para fora:
 - Infantil 1, 2 e 3, faixas brancas: luta interrompida e reiniciada em pé, sem punição.
 - Demais categorias: luta segue normalmente.
- 1.2.11 Assistência Médica**
O árbitro deve acionar a equipe médica sempre que necessário para avaliar a condição do atleta.
- 1.2.12 Encerramento da Luta**
Ao término do tempo regulamentar, o árbitro encerrará oficialmente o combate.
- 1.2.13 Anúncio do Resultado**
O árbitro é responsável por declarar o vencedor da luta.
- 1.2.14 Reconhecimento do Vencedor**
Levanta o braço do vencedor

Para garantir uma comunicação clara entre árbitros, atletas e oficiais de mesa, os árbitros utilizam um conjunto padronizado de gestos manuais e comandos verbais durante as lutas. Abaixo está um guia detalhado desses sinais, categorizados de acordo com situações específicas do combate:

1.3 Sinais e Comandos Verbais do Árbitro

1.3.1



Circunstâncias do Combate:

Convocação dos Atletas para a Área de Luta

Gesto:

Braços levantados na altura dos ombros, dobrados em um ângulo de 90 graus, com as palmas voltadas para dentro. O movimento consiste em estender os braços para fora e, em seguida, retorná-los à posição original

Comando Verbal:

—



Circunstâncias do Combate:

Início do Combate

Gesto:

Um dos braços estendido à frente, depois abaixado até ficar apontado verticalmente para o chão

Comando Verbal:

"COMBATE!"



Circunstâncias do Combate:

Interrupção do Combate (Parada do Cronômetro ou Solicitação de Tempo)

Gesto:

Braços levantados e abertos na altura dos ombros.

Comando Verbal:

"PAROU!"



Circunstâncias do Combate:

Aplicação de Penalidade por Passividade ou Falta Grave

Gesto:

O árbitro aponta para o peito do atleta penalizado com o braço correspondente e, em seguida, levanta um punho cerrado até a altura do ombro.

Comando Verbal:

"LUTE!" – Utilizado para penalizar a falta de combatividade (passividade), acompanhado do gesto de apontar para o peito do atleta.

"FALTA!" – Utilizado para indicar uma falta grave, acompanhado do mesmo gesto de apontar para o peito do atleta.

**Circunstâncias do Combate:**

Aplicação de Penalidade Quando o Árbitro Não Consegue Indicar Claramente o Atleta

Gesto:

O árbitro dá um leve toque no ombro do atleta penalizado antes de levantar um punho cerrado até a altura do ombro.

Comando Verbal:

"LUTE!" - Utilizado para penalizar a falta de combatividade (passividade), acompanhado do toque no ombro do atleta.
 "FALTA!" - Utilizado para indicar uma falta grave, acompanhado do mesmo gesto de toque no ombro do atleta.

**Circunstâncias do Combate:**
Desclassificação**Gesto:**

Braços cruzados acima da cabeça com os punhos cerrados, seguido de um gesto apontando para a faixa do atleta desclassificado.

Comando Verbal:

Nenhum

**Circunstâncias do Combate:**
Concessão de Vantagem**Gesto:**

O braço correspondente ao atleta que recebe a vantagem é estendido paralelamente ao tatame, com a mão aberta e a palma voltada para baixo.

Comando Verbal:

Nenhum



Circunstâncias do Combate:

Concessão de Pontos

2 Pontos (Queda, Raspagem, Joelho na Barriga)

Gesto:

O braço correspondente ao atleta que recebe os pontos é levantado, com o dedo indicador e o dedo médio estendidos.

Comando Verbal:

Nenhum



Circunstâncias do Combate:

Concessão de Pontos

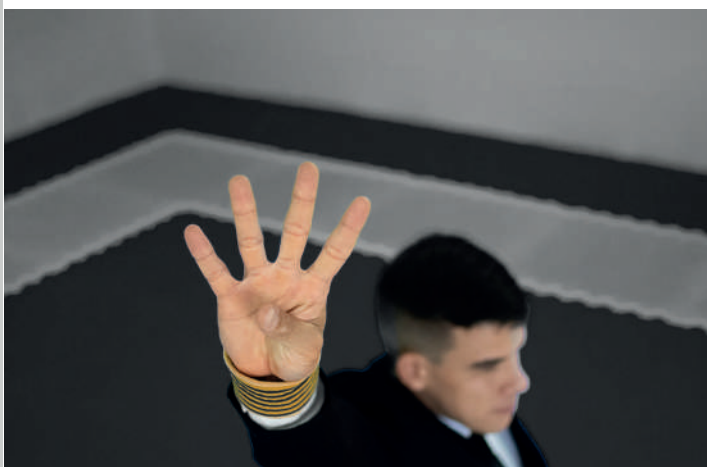
3 Pontos (passagem de guarda)

Gesto:

O braço correspondente ao atleta que recebe os pontos é levantado, com o dedo indicador, médio e anelar estendidos.

Comando Verbal:

Nenhum



Circunstâncias do Combate:

Concessão de Pontos

4 Pontos (Montada, Controle das Costas)

Gesto:

O braço correspondente ao atleta que recebe os pontos é levantado, com o dedo indicador, médio e anelar estendidos.

Comando Verbal:

Nenhum



Circunstâncias do Combate:
Dedução de Pontos

Gesto:
O braço correspondente ao atleta penalizado é levantado até a altura do ombro, com a mão aberta.

Comando Verbal:
Nenhum



Circunstâncias do Combate:
Anúncio do Vencedor

Gesto:
O árbitro levanta o braço do atleta vencedor enquanto está voltado para a mesa dos juízes, enquanto o braço do atleta derrotado permanece abaixado.

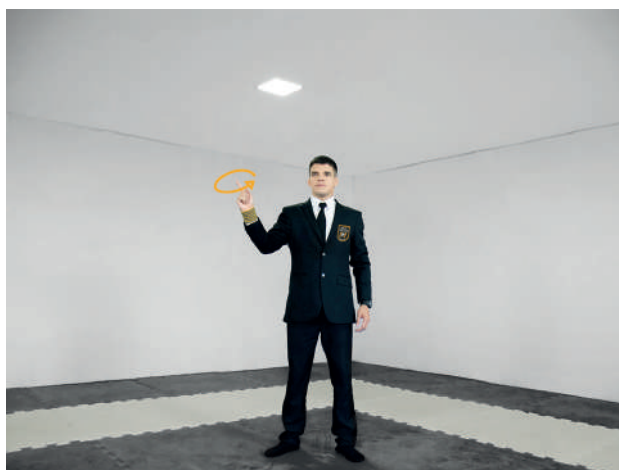
Comando Verbal:
Nenhum



Circunstâncias do Combate:
Instrução para o Atleta Ajustar o Kimono

Gesto:
Braços cruzados para baixo na altura da cintura, seguido da extensão de um dos braços para indicar a faixa do atleta.

Comando Verbal:
Nenhum



Circunstâncias do Combate:

Atleta Permanecer na Área de Luta

Gesto:

Após apontar para o atleta, o árbitro faz um movimento circular com a mão aberta na altura do ombro.

Comando Verbal:

Nenhum



Circunstâncias do Combate:

Instrução para o Atleta Levantar-se

Gesto:

O árbitro estende o braço em direção ao atleta designado, seguido de um movimento de elevação do braço até a altura do ombro.

Comando Verbal:

Nenhum



Circunstâncias do Combate:

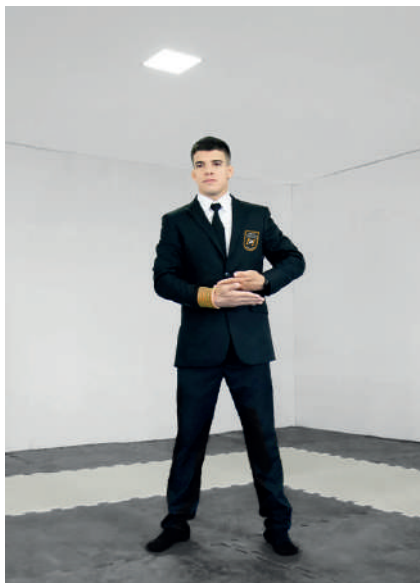
Instrução para o Atleta Retornar ao Solo em uma Posição Específica

Gesto:

O árbitro estende o braço em direção ao atleta designado na altura do ombro e, em seguida, aponta diagonalmente para o solo

Comando Verbal:

Nenhum

**Circunstâncias do Combate:**

Indicação de Pegada Ilegal nas Mangas ou Pernas do Oponente

Gesto:

Após apontar para o atleta, o árbitro faz um movimento circular com a mão aberta na altura do ombro.

Comando Verbal:

Nenhum

2 ARTIGO 2 - CRITÉRIOS DE DECISÃO DO COMBATE

Os resultados dos combates são determinados pelos seguintes métodos:

- Finalização
- Interrupção pelo árbitro
- Desclassificação
- Perda de consciência
- Vitória por pontuação
- Decisão do árbitro
- Seleção aleatória
- Regra do Golden Score

2.1

Finalização

- 2.1.1 O combate é encerrado por finalização quando o atleta bate claramente duas vezes com a mão no oponente, no tatame ou no próprio corpo.
- 2.1.2 O atleta bate no solo duas vezes com o pé enquanto seus braços estão imobilizados pelo oponente.
- 2.1.3 O atleta verbaliza a desistência, indicando sua retirada do combate.
- 2.1.4 O atleta expressa dor audivelmente, como gritando, enquanto está preso em uma finalização.

2.2

Interrupção pelo Árbitro

- 2.2.1 Se um atleta relatar sentir câibras, seu oponente será declarado vencedor.
- 2.2.2 Se o árbitro determinar que uma finalização pode causar uma lesão grave.
- 2.2.3 Se a equipe médica avaliar que um atleta não pode continuar devido a uma lesão sofrida em decorrência de uma técnica legal.
- 2.2.4 Se um atleta apresentar sangramento contínuo que permaneça incontrolável mesmo após duas intervenções médicas separadas. Cada competidor tem direito a atendimento médico duas vezes por lesão, conforme solicitado pelo árbitro.
- 2.2.5 Se um atleta vomitar ou perder o controle de funções corporais básicas, incluindo micção involuntária ou incontinência fecal.

2.3 Desclassificação

- 2.3.1 Um atleta pode ser desclassificado nas seguintes circunstâncias:
Caso cometa uma infração conforme definido no Artigo 6, o árbitro aplicará as penalidades descritas no Artigo 7.

2.4 Perda de Consciência

- 2.4.1 Um atleta será considerado derrotado se perder a consciência devido a uma finalização legal aplicada por seu oponente ou como resultado de um acidente que não envolva uma técnica ilegal.

Nota: Se um atleta perder a consciência devido a um trauma craniano, ele não poderá continuar competindo no mesmo torneio e deverá buscar avaliação médica.

2.5 Vitória por Pontuação

- 2.5.1 Se o combate atingir sua duração completa ou for interrompido devido a lesões de ambos os atletas, o competidor com a maior pontuação será declarado vencedor.
- 2.5.2 Os pontos são concedidos com base na dominância posicional, conforme descrito abaixo:

4 Pontos:

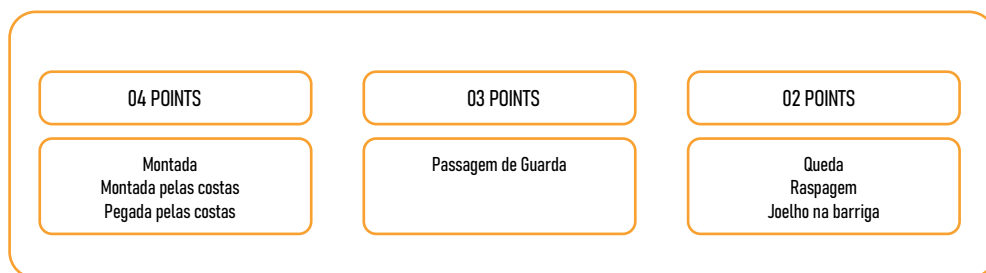
- Montada
- Montada pelas costas
- Pegada pelas costas

3 Pontos:

- Passagem de guarda

2 Pontos:

- Queda
- Raspagem
- Joelho na barriga



- 2.5.3 Se o combate terminar empatado, o atleta com o maior número de vantagens será o vencedor.
- 2.5.4 Se pontos e vantagens forem iguais, o competidor com menos penalidades será declarado vencedor.

2.6 Decisão do Árbitro

- 2.6.1 Se ambos os competidores tiverem pontuações, vantagens e penalidades idênticas ao final do combate, o árbitro (ou os árbitros, se aplicável) determinará o vencedor.
- 2.6.2 A decisão do árbitro será baseada no atleta que demonstrou maior intenção ofensiva e esteve mais próximo de alcançar posições de pontuação ou finalizações

2.7 Seleção Aleatória

- 2.7.1 Em uma final onde ambos os competidores sofrerem uma lesão acidental e o placar estiver empatado, impossibilitando a continuidade do combate, o vencedor será determinado por um processo de seleção aleatória.

2.8 Golden Score

- 2.8.1 A regra do Golden Score é aplicada apenas nas finais da divisão absoluto.
- 2.8.2 Se um combate terminar empatado, pode haver prorrogação com a regra do Golden Score, onde o primeiro atleta a pontuar será o vencedor
- 2.8.3 A duração máxima da prorrogação é de um minuto. Se nenhum atleta pontuar dentro desse período, o árbitro determinará o vencedor.

3 ARTIGO 3 – SISTEMA DE PONTUAÇÃO

3.1 Concessão de Pontos

O árbitro central é responsável por conceder pontos sempre que um atleta manter uma posição válida por três (3) segundos.

- 3.1.1 Se um competidor sair da área de luta ao executar uma defesa legítima para escapar de uma tentativa de finalização, dois (2) pontos serão concedidos ao atleta que iniciou a finalização, conforme estabelecido na seção 1.3.7.

3.2 Restrições para Repetição de Pontuação

Os combates são estruturados para incentivar a progressão técnica contínua em direção à finalização.

Competidores que abandonarem voluntariamente uma posição previamente pontuada para restabelecê-la não receberão pontos adicionais ao reconquistá-la.

3.3 Pontuação Durante uma Tentativa de Finalização

Se um atleta alcançar uma posição de pontuação enquanto está sob ataque de uma finalização, os pontos só serão concedidos se ele escapar completamente da finalização e estabilizar a posição por três (3) segundos.

Se um atleta conquistar uma posição de pontuação, mas escapar da finalização somente após perder a posição, nenhum ponto ou vantagem será concedido para essa sequência.

- 3.3.1 Se um atleta estabelecer uma ou mais posições de pontuação, mas seu oponente aplicar uma finalização durante a contagem dos três segundos, a contagem de estabilização será interrompida.

- 3.3.2 Nesse cenário, o atleta receberá uma vantagem para cada posição conquistada, mesmo que perca a posição antes de escapar da finalização ou antes do final do combate.

- 3.3.3 Se um atleta progredir por múltiplas posições de pontuação enquanto está sob ataque de uma finalização, mas não escapar antes do fim do combate, ele receberá apenas uma vantagem em vez da soma total de pontos

3.4 Pontuação Acumulada por Sequência de Posições

Os atletas podem acumular pontos ao progredirem através de múltiplas posições de pontuação de maneira controlada.

- Se a posição final da sequência for estabilizada por pelo menos três (3) segundos, os pontos serão concedidos para todas as posições anteriores que levaram a ela.
- Nesses casos, o árbitro só iniciará a contagem de três segundos ao final da sequência antes de conceder a pontuação total.

Exemplo:

Se um atleta passar a guarda (3 pontos) e imediatamente transicionar para a montada (4 pontos) enquanto mantém o controle, ele receberá um total de 7 pontos (3+4).

3.5 Situações de Guarda

Se ambos os atletas puxarem para a guarda simultaneamente, o primeiro competidor a estabelecer uma posição dominante por cima receberá uma vantagem.

Nota: Se um atleta alcançar a posição de controle lateral diretamente ao conquistar a posição por cima, ele não receberá pontos ou vantagem pela passagem de guarda.

4 ARTIGO 4 – POSIÇÕES DE PONTUAÇÃO

Em competições da PBJJF, os atletas acumulam pontos ao alcançar e manter posições dominantes por três (3) segundos. Abaixo estão os critérios para cada posição que concede pontuação.

4.1 Queda (2 Pontos)



- 4.1.1 Os pontos para a queda são concedidos se o atleta iniciar a projeção com ambos os pés no tatame e fizer seu oponente aterrissar de costas, de lado ou sentado, mantendo o controle por cima por três (3) segundos.



- 4.1.2 Se um atleta fizer seu oponente ficar de quatro apoios ou em posição prona (de barriga para baixo), os pontos só serão concedidos se o atleta controlar as costas do oponente por três (3) segundos, mantendo pelo menos um dos joelhos do adversário no solo, sem a necessidade de ganchos.
- 4.1.3 Se a queda ocorrer próximo à área de segurança, o competidor que executa a queda deve ter iniciado o movimento com ambos os pés dentro da área de luta. Caso a queda resulte em uma posição estabilizada, o árbitro aguardará três (3) segundos antes de interromper a luta, conceder os pontos e reiniciar o combate no centro do tatame, na mesma posição.
- 4.1.4 Se uma disputa em pé durar menos de três (3) segundos e o atleta que estava se defendendo conseguir projetar seu oponente no solo, nenhum ponto ou vantagem será concedido.
- 4.1.5 Se ambos os atletas permanecerem em pé por mais de três (3) segundos após uma troca de posição oriunda da guarda, a situação será considerada combate em pé.
- Nota: A contagem de três segundos começa quando um atleta estiver com ambos os pés no chão e o oponente tiver pelo menos um pé apoiado, sem que o joelho oposto toque o tatame.**
- 4.1.6 Se o oponente já estiver com um ou ambos os joelhos no solo, os pontos para a queda só serão concedidos se a técnica for executada por um atleta que esteja completamente em pé no momento do ataque e cumpra a regra de estabilização de três (3) segundos.
- Nota: Não são concedidos pontos para quedas realizadas a partir dos joelhos, independentemente de a ação ter se iniciado na guarda ou em outra posição no solo.**
- 4.1.7 Se um atleta executar uma queda de single-leg ou uma baiana, mas o oponente contragolpear com sucesso e reverter a queda, apenas o atleta que realizou o contragolpe receberá pontos, desde que estabilize a posição por três (3) segundos.
- 4.1.8 Se um atleta executar uma queda, mas cair dentro da guarda ou meia-guarda e for imediatamente raspado pelo oponente, o atleta que realizou a queda receberá uma vantagem, enquanto seu oponente receberá dois (2) pontos pela raspagem desde que estabilize a posição por três (3) segundos.

- 4.1.9 Se um atleta realizar uma queda enquanto defende uma tentativa de pegada pelas costas em pé, onde o oponente esteja com ambos os ganchos ou pelo menos um gancho inserido enquanto suspenso, nenhum ponto ou vantagem será concedido, mesmo que a queda seja estabilizada por três (3) segundos.
- 4.1.10 Se um atleta iniciar uma queda antes de seu oponente puxar para a guarda, ele receberá pontos ou vantagem.
- 4.1.11 Se um atleta iniciar uma queda após seu oponente já ter começado a puxar para a guarda, nenhum ponto ou vantagem será concedido.
- 4.1.12 Se um atleta estiver segurando a calça de seu oponente e este puxar para a guarda, dois (2) pontos serão concedidos se o atleta estabilizar a posição por cima por três (3) segundos.

Nota: Se o oponente puxar para a guarda fechada e permanecer suspenso no ar, o atleta por cima deverá fazer com que as costas do adversário toquem o solo dentro de três (3) segundos e estabilizar a posição por mais três (3) segundos para receber os pontos da queda.

4.2

Passagem de Guarda (3 Pontos)

Os pontos para a passagem de guarda são concedidos quando um atleta:

- Consegue superar as pernas do oponente enquanto estiver na posição superior.
- Alcança e mantém o controle lateral ou a posição norte-sul por três (3) segundos.

Definições:

- Guarda consiste em qualquer posição na qual um atleta utiliza uma ou ambas as pernas para impedir que seu oponente alcance o controle lateral ou a posição norte-sul.
- Meia-guarda ocorre quando o atleta por baixo mantém uma das pernas do oponente presa, evitando que este estabilize o controle lateral ou a posição norte-sul.



Controle Lateral



Controle Norte-Sul



Oponente deitado de lado

Notas Importantes:

A posição das pernas do atleta por cima determina se a posição é considerada meia-guarda tradicional ou meia-guarda reversa.



Exemplo 1: Se a perna direita do atleta por cima estiver presa, mas a perna esquerda estiver posicionada ao lado da perna direita do oponente, a posição será considerada meia-guarda tradicional.



Exemplo 2: Se a perna direita do atleta por cima estiver presa, mas a perna esquerda estiver posicionada ao lado da perna esquerda do oponente, a posição será considerada meia-guarda reversa.

Se um atleta estiver atacando por cima (por exemplo, tentando uma chave de braço) e acabar ficando por baixo sem utilizar as pernas para impedir que seu oponente passe a guarda, nenhum ponto ou vantagem será concedido pela passagem de guarda

4.3 Joelho na Barriga (2 Pontos)



4.4 Montada e Montada pelas Costas (4 pontos)

Montada pelas Costas

O atleta recebe 4 pontos quando:

- Está por cima, fora da guarda.
- O adversário está de bruços ou em quatro apoios.
- Posiciona os joelhos ao lado do quadril do adversário.
- Mantém o controle da posição por 3 segundos.

Pontos concedidos :

Posição Montada Tradicional



Posição Montada com os Pés Fora do Tatame



Posição Montada Lateral





Montada sobre um Braço



Montada pelas costas



Posição Montada Técnica

Vantagem Montada sobre ambos os braços



Não Pontua Montada Invertida



4.5 Controle de Costas (4 Pontos)

Os pontos para controle das costas são concedidos quando o atleta:

- Assume o controle das costas do oponente.
- Posiciona os calcanhares entre as coxas do adversário, sem cruzar as pernas.
- Pode prender um dos braços do oponente, desde que não esteja acima da linha dos ombros.
- Mantém essa posição por três (3) segundos.

Pontos Concedidos:



Controle de Costas Tradicional



Controle de Costas com um Braço Preso

Vantagem**Controle de Costas com as Pernas em Triângulo****Controle de Costas com os Pés Cruzados****Controle de Costas com Ambos os Braços Presos****4.6 Raspagem (2 Pontos)****4.6.1 Uma raspagem vale dois (2) pontos quando:**

- Atleta que está por baixo, utilizando a guarda ou meia-guarda, inverte a posição do oponente, fazendo com que este fique por baixo, e mantém o controle por cima por três (3) segundos.

**Cenários Adicionais de Raspagem:**

- 4.6.2** Se o oponente virar de quatro apoios, o atleta que executou a raspagem deve controlar as costas do adversário por três (3) segundos para receber os pontos.



- 4.6.3 Se um atleta se levantar a partir da posição por baixo, derrubar seu oponente e manter o controle por cima com pegadas adequadas, ele receberá dois (2) pontos

Nota: Os exemplos acima ilustram cenários comuns, mas não representam todas as possibilidades que podem ocorrer em competição.

5 ARTIGO 5 - VANTAGENS

5.1 Definição de Ponto de Vantagem

Um ponto de vantagem é concedido quando um atleta quase alcança uma posição de pontuação, que exige três (3) segundos de controle, mas não consegue mantê-la por toda a duração necessária.

5.2 Critérios para Concessão de Vantagem

Uma vantagem é concedida quando um atleta chega muito perto de estabelecer uma posição de pontuação. O árbitro deve avaliar:

- O oponente esteve em perigo real.
- O atleta demonstrou controle claro e quase completou uma transição bem-sucedida de posição.

5.3 Vantagem por Tentativa de Finalização

Um atleta recebe um ponto de vantagem quando tenta uma finalização que expõem o oponente ao perigo real de desistência. O árbitro deve considerar:

- Quão próxima a finalização esteve de ser completamente aplicada.
- Se o oponente precisou se defender ativamente para escapar.



Não é um risco real



É um risco real

5.4 Momento da Concessão da Vantagem

O árbitro pode conceder uma vantagem mesmo após o término do combate, desde que seja antes do anúncio oficial do vencedor.

5.5 Restrição na Concessão de Vantagens

Uma vantagem só pode ser concedido quando for evidente que o atleta não conseguirá mais progredir para uma posição que gere pontuação completa.

5.6 Exemplos de Situações de Vantagem**5.6.1 Vantagem por Quedas**

Se um atleta executar uma queda, mas seu oponente cair de costas, de lado ou sentado sem estabilização por três segundos.

Se um atleta iniciar uma queda ou uma sequência de tentativas de queda, mas o oponente retornar à posição em pé antes que o controle seja estabelecido no solo. A vantagem só será concedida após a oportunidade de completar a queda ter passado, conforme os Artigos 3.4 e 5.5.

5.6.2 Vantagem por Tentativas de Passagem de Guarda

Se o atleta que tenta passar empilhar seu oponente ou forçá-lo a rolar, assumindo o controle das costas na posição de quatro apoios, mantendo pelo menos um joelho no solo, sem necessidade de estabelecer ganchos.

Se um atleta iniciar uma passagem de guarda ou meia-guarda, mas não conseguir consolidar totalmente a posição, uma vantagem poderá ser concedida caso a tentativa demonstre progressão clara em direção ao controle lateral.

5.6.3 Vantagem por Joelho na Barriga

Se um atleta colocar o joelho sobre a barriga, o peito ou as costelas do oponente, mas não posicionar o pé da perna oposta no solo, impedindo a estabilização completa.

5.6.4 Vantagem por Tentativa de Montada

Se um atleta, estando livre da guarda ou meia-guarda, tentar sentar-se sobre o tronco do oponente com ambos os joelhos (ou um pé e um joelho) no tatame, voltado para a cabeça do adversário, mas os braços do oponente permanecerem presos sob suas pernas.

5.6.5 Vantagem por Tentativa de Controle de Costas

Se um atleta estabelecer controle das costas posicionando os calcanhares entre as coxas do adversário, mas prender ambos os braços do oponente.

Se um atleta assumir as costas do oponente, mas cruzar as pernas, aplicar um controle em "quatro" ao redor da cintura ou inserir apenas um calcanhar entre as coxas do adversário.

5.6.6 Vantagem por Tentativas de Raspagem

Se um atleta desequilibrar seu oponente com uma raspagem e alcançar a posição por cima, mas não conseguir manter o controle por três segundos e seu oponente ficar em pé ou voltar para a mesma origem da posição, ele receberá um a vantagem

Nota: Esses exemplos ilustram situações comuns, mas não abrangem todas as circunstâncias que podem resultar na concessão de pontos de vantagem.

6 ARTIGO 6 - FALTAS

As infrações nas competições da PBJJF são classificadas como disciplinares ou técnicas, podendo ocorrer antes, durante ou após um combate. Essas infrações resultam em penalidades que variam em gravidade, dependendo da natureza da violação.

6.1 Penalidades Disciplinares

As penalidades disciplinares são aplicadas em casos de comportamento antidesportivo, desrespeitoso ou inadequado no ambiente de competição. Essas infrações incluem:

6.1.1 O uso de linguagem ofensiva ou gestos desrespeitosos direcionados a adversários, árbitros, oficiais, público ou equipe do evento.

6.1.2 Comportamento agressivo ou hostil contra um oponente, árbitro, equipe do evento ou espectadores.

6.1.3 Conduta física inadequada, como morder, puxar cabelo, golpear, aplicar pressão nos genitais ou olhos, ou usar ataques contundentes como socos, cotoveladas, joelhadas, cabeçadas ou chutes.

6.1.4 Comportamento desrespeitoso, como gestos ou palavras ofensivas para um adversário ou público, seja durante o combate ou em comemorações pós-luta.

6.1.5 Simulação de combate ou falta de comprometimento sério com a competição.

6.1.6 Qualquer outra conduta considerada inaceitável no ambiente da competição, independentemente de ocorrer antes ou depois do combate.

6.2 Penalidades Técnicas

As penalidades técnicas são divididas em três categorias:

Falta de combatividade
Faltas graves
Faltas severas

6.2.1 Falta de Combatividade

A falta de combatividade ocorre quando um atleta não busca ações ofensivas ou não procura progredir em sua posição. Isso inclui:

- A) Sem o objetivo de avanços posicionais durante o combate.
- B) Quando ambos os competidores deixam de agir ofensivamente ao mesmo tempo.
- C) Se ambos os atletas puxarem para a guarda simultaneamente, inicia-se uma contagem de 20 segundos. e durante essa contagem ambos atletas não tomarem iniciativa, iniciare uma tentativa de finalização ou executare uma técnica que gere pontuação antes do tempo expirar, ambos receberão uma penalidade, e o combate será reiniciado em pé.
- D) Ação defensiva não será considerada passividade se um atleta estiver ativamente se defendendo da montada, controle das costas, controle lateral ou posição norte-sul.
- E) Se um atleta estiver na montada ou no controle das costas, a passividade não será aplicada enquanto o atleta mantiver as características da posição.
- F) Se um atleta estiver na guarda 50/50 segurando a lapela ou a faixa do adversário, terá 20 segundos para buscar progressão posicional. Caso contrário, será penalizado conforme a Regra 7.3.1.

Exemplos de Falta de Combatividade:

- Permanecer no controle lateral ou na posição norte-sul sem tentar avançar.
- Permanecer dentro da guarda fechada do oponente sem tentar passar, enquanto impede que o oponente ataque.
- O atleta por baixo na guarda fechada segurando o adversário sem tentar raspagem ou finalização.
- Um atleta em pé segurando a faixa do adversário para evitar uma queda, sem iniciar um ataque.

Nota: Os exemplos são ilustrativos e não abrangem todas as situações que podem ser consideradas falta de combatividade.

6.2.2 Faltas Graves

As faltas graves resultam em penalidades que podem levar à dedução de pontos ou desclassificação em caso de reincidência. Essas incluem:

- A) Puxar para a guarda sem estabelecer uma pegada.
- B) Sair da área de luta intencionalmente para evitar o combate.
- C) Empurrar o adversário para fora da área de luta sem tentar uma finalização ou técnica de pontuação.
- D) Movimentar-se para fora da área de combate intencionalmente enquanto estiver no solo para evitar o combate.
- E) Levantar-se do solo para escapar do combate sem voltar a engajar.
- F) Quebrar a pegada do oponente ao puxar guarda sem retornar imediatamente ao solo.
- G) Remover propositalmente seu próprio kimono ou faixa, causando interrupção do combate.

- H) Segurar a parte interna da manga ou da calça do adversário, mesmo ao realizar uma raspagem ou manobra.
- I) Segurar a parte interna do kimono do adversário, pisar dentro da jaqueta ou passar a mão pelo lado interno do kimono para segurar externamente.
- J) Contestar verbalmente ou por gestos uma decisão do árbitro.
- K) Desobedecer às instruções do árbitro.
- L) Deixar a área de luta antes do anúncio do resultado.
- M) Fugir intencionalmente para evitar conceder pontos ou uma posição desvantajosa. Neste caso, o adversário receberá dois pontos além da penalidade.
- N) Em divisões No-Gi, segurar seu próprio uniforme ou o do adversário.
- O) Colocar a mão ou o pé no rosto do adversário.
- P) Intencionalmente posicionar um pé dentro da faixa do adversário.
- Q) Colocar o pé na lapela do oponente sem uma pegada estabelecida para aplicar tração.
- R) Posicionar o pé atrás do pescoço do adversário enquanto segura a lapela.
- S) Utilizar a própria faixa ou a faixa do oponente para auxiliar em uma finalização quando a faixa estiver desamarrada.
- T) Levar mais de 20 segundos para ajustar o uniforme, com penalidades aplicadas consecutivamente em caso de demora excessiva.
- U) Correr ao redor da área de luta sem engajar no combate.
- V) Reagir de forma não intencional de maneira que coloque o adversário em uma posição ilegal.
- W) Em todas as divisões de faixa-branca e nas categorias Junior 1,2 e 3 (abaixo de 15 anos), é proibido pular para a guarda ou executar finalizações voadoras (ex.: triângulo voador, chave de braço voadora).

Nota: Se um atleta pular para a guarda ao defender uma tentativa de queda, o adversário receberá dois pontos.

X) Demonstrar comportamento inadequado durante o combate ou na comemoração, que não se enquadre como falta disciplinar (ex.: posturas exageradas, danças ou gestos provocativos direcionados ao adversário).

6.2.3 Faltas Severas

As faltas severas resultam em penalizações imediatas e, em alguns casos, desclassificação. Essas incluem:

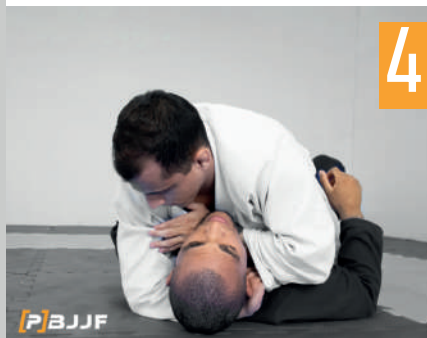
- A) Vestir um kimono danificado ou inutilizável e não substituí-lo dentro do tempo estipulado pelo árbitro.
- B) Fugir da área de luta intencionalmente para evitar uma finalização.
- C) Cometer uma infração enquanto estiver preso em uma finalização, forçando o árbitro a interromper o combate.
- D) Tentar deliberadamente desclassificar um adversário reagindo de forma a forçá-lo a uma posição ilegal.
- E) Não utilizar as vestimentas obrigatórias sob o kimono.
- F) Aplicar óleos, cremes ou substâncias que tornem a pele escorregadia.
- G) Utilizar qualquer substância adesiva ou que melhore a aderência nas mãos ou no corpo.
- H) Aplicar qualquer substância no kimono que o torne escorregadio ao toque.
- I) Aplicar pressão direta na garganta do adversário usando o polegar ou as mãos sem o auxílio do kimono.
- J) Bloquear o nariz ou a boca do adversário para restringir a respiração.
- K) Arremessar a cabeça do adversário contra o tatame ao defender uma queda de perna única (single-leg takedown).
- L) Executar um suplex que projete a cabeça ou o pescoço do adversário contra o solo.

Nota: Técnicas de suplex são permitidas apenas se não resultarem no impacto da cabeça ou pescoço do adversário contra o tatame.

M) Executar uma técnica proibida para a divisão do atleta, conforme descrito na tabela de técnicas ilegais da PBJJF*.

TABLE: Technical Fouls – Illegal Moves

	4 a 12 anos de idade	13 a 15 anos de idade	16 e 17 anos de idade (todas as categorias) e faixas brancas (adultos a master 7)	Adultos até Master 7 (Faixa azul e Roxa)	Adultos até Master 7 (Faixa marrom e preta) exceto Adult No Gi	Adultos (Faixa marrom e preta) No Gi	
1	●						Técnicas de submissão que esticam as pernas para os lados
2	●	●					Estrangulamento com torção da coluna
3	●	●					Chave de pé reta
4	●	●					Ezequiel (estrangulamento com a manga)
5	●	●					Guilhotina frontal
6	●	●					Omplata
7	●	●					Triângulo (puxando a cabeça)
8	●	●					Triângulo de braço
9	●	●	●				Trava dentro da guarda fechada com as pernas comprimindo os rins ou costelas
10	●	●	●				Chave de punho
11	●	●	●				Queda de perna simples com a cabeça do atacante fora do corpo do oponente (*)
12	●	●	●	●			Chave de bíceps
13	●	●	●	●			Chave de panturrilha (calf slicer)
14	●	●	●	●			Leg Lock (Chave de joelho reto)
15	●	●	●	●			Mata leão no pé (toe hold)
16	●	●	●	●			Na chave de pé reta, girar na direção do pé que não está sob ataque
17	●	●	●	●	●		Chave de calcanhar (heel hook)
18	●	●	●	●	●		Travas que torcem os joelhos
19	●	●	●	●	●		Reap do joelho (ver definição na página 32)
20	●	●	●	●	●		No toe hold, aplicar pressão para fora no pé
21	●	●	●	●	●	●	Bate estaca, projetando o atleta ao solo com agressividade (Slam)
22	●	●	●	●	●	●	Chave de cervical
23	●	●	●	●	●	●	Tesoura (queda com as pernas)
24	●	●	●	●	●	●	Dobrar os dedos para trás
25	●	●	●	●	●	●	Agarrar a faixa do oponente e jogá-lo de cabeça no chão ao defender uma entrada de perna única com a cabeça do oponente do lado de fora
26	●	●	●	●	●	●	Queda tipo suplex, com o oponente aterrissando com a cabeça ou pescoço no chão





SEE DEFINITION IN PAGE 32



FALTAS TÉCNICAS – MOVIMENTOS ILEGAIS

Cruzada de Perna (Imagem 19) **19**

A infração de cruzada de perna ocorre quando um atleta:
 Posiciona a coxa atrás da perna do adversário,
 Estende a panturrilha sobre o corpo do adversário acima do joelho,
 Coloca o pé além da linha vertical central do corpo do adversário,
 Aplica pressão de fora para dentro sobre o joelho do oponente,
 Prende o pé do adversário entre seu quadril e axila enquanto aplica força.

Considerações Importantes:

O pé é considerado preso mesmo que o atleta não o esteja segurando diretamente.

Se um atleta estiver em pé e sustentando peso sobre a mesma perna que está sob risco de torção, o pé também será considerado preso.

Regras da Cruzada de Perna por Nível de Faixa

Para Faixas Roxa e Inferiores:

-Se ambos os atletas estiverem sentados com as pernas cruzadas em uma posição legal, mas um deles se levantar, fazendo com que o oponente entre em uma posição ilegal, o árbitro deve intervir.

-Nesse caso, o pé que estava inicialmente livre, mas que agora está apoiado no solo, será considerado preso.



O árbitro deve parar a luta, reposicionar o Atleta B na posição sentada e colocar o Atleta A em pé, a uma distância suficiente para que novos grips sejam estabelecidos antes da retomada do combate.

Se a situação ocorrer após uma raspagem, o árbitro deve:

Aguardar três (3) segundos para avaliar a estabilização.
 Parar o combate e conceder dois (2) pontos ao Atleta A, que conquistou a posição por cima.

Reposicionar o Atleta B sentado e o Atleta A em pé, a uma distância apropriada, antes de reiniciar a luta.

Para Faixas Marrom e Preta:

O árbitro não interromperá a luta nesse cenário.
 Nenhuma penalidade será aplicada nesse caso específico.

Falta Severa

Uma falta severa ocorre quando:

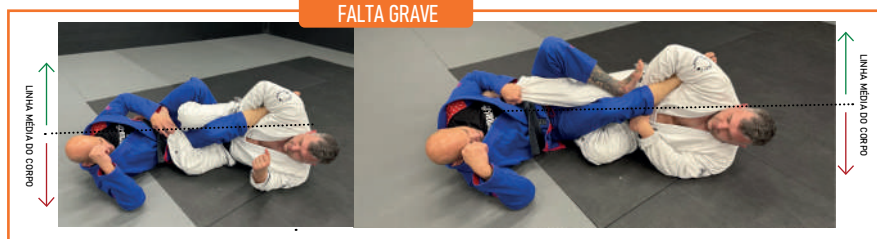
LINHA MÉDIA DO CORPO



FALTA GRAVE

Um atleta executa um movimento de cruzada de perna, cruzando o pé além do limite do corpo do adversário, conforme descrito acima.

FALTA GRAVE



Um competidor está com uma finalização encaixada, mas seu pé cruza a linha central do corpo do adversário em uma posição de cruzada de perna.



Um atleta inicia uma rotação a partir da guarda 50/50, e no início do movimento, seu adversário está com o pé que está na guarda apoiado no solo.

FALTA GRAVE



FALTA GRAVE

Quando o atleta executa o movimento nas características mencionadas acima, movendo seu pé através da linha média vertical do corpo do oponente. O árbitro deverá parar a luta, retornar à posição (se permitido) e aplicar uma penalidade aos atletas antes de reiniciar o combate.

NORMAL SITUATIONS

Não são consideradas faltas:



FALTA GRAVE



7 ARTIGO 7 – PENALIDADES

As penalidades são aplicadas pelos árbitros para garantir o bom andamento do combate e que os atletas sigam as regras da competição. As infrações são categorizadas da seguinte forma:

- » Faltas Severas
- » Faltas Graves
- » Penalidades por Falta de Combatividade

7.1 Faltas Severas

- Violações Técnicas: Desclassificação imediata do combate no momento em que a infração ocorre.
 - Violações Disciplinares: Desclassificação imediata tanto do combate quanto da competição no momento da infração.
- Se um atleta for desclassificado em um evento na modalidade de kimono e também estiver na modalidade sem kimono, ele será desclassificado de ambas as divisões.

7.2 Penalidades Graves

7.2.1 Sistema Progressivo de Penalidades

Os árbitros aplicarão a seguinte sequência de penalidades para infrações graves:

Primeira Penalidade: O árbitro emite um aviso, e a penalidade é registrada.

Segunda Penalidade: O adversário do atleta penalizado recebe uma vantagem, e a segunda penalidade é registrada no placar.

Terceira Penalidade: O adversário recebe dois pontos, e a terceira penalidade é registrada no placar.

Nota: Se ambos os atletas receberem a terceira penalidade por falta de combatividade, o combate será reiniciado na posição em pé.

Quarta Penalidade: O atleta penalizado será desclassificado do combate.

7.2.2 Efeito Acumulativo das Faltas Graves

- Penalidades graves são cumulativas, ou seja, diferentes infrações seguirão a sequência progressiva descrita na Regra 7.2.1.
- Se um atleta já recebeu penalizações por falta de combatividade, estas serão somadas às penalidades por faltas graves.

7.2.3 Regras Especiais para Atletas com Menos de 15 Anos

- Na quarta e quinta penalidade, o adversário receberá dois pontos, e a penalidade será registrada contra o atleta infrator.
- Somente na sexta penalidade, o atleta será desclassificado.

7.3 Penalidades por Falta de Combatividade

Processo Progressivo de Penalização por Falta de Combatividade

7.3.1 Quando um atleta for considerado não combativo, conforme descrito no Artigo 6.2.1, o árbitro seguirá os seguintes passos:

- O árbitro iniciará uma contagem de 10 segundos enquanto monitora a movimentação e engajamento.
- Se a passividade persistir, o árbitro emitirá o comando verbal "Lute!", sinalizando que o atleta deve engajar na luta.
- Se o atleta não responder com uma ação ativa, será aplicada a penalização correspondente, seguindo a sequência descrita na Regra 7.2.

7.3.2 Efeito Acumulativo com Faltas Graves

As penalidades por falta de combatividade serão somadas às penalidades graves, seguindo o sistema progressivo de punições.

Se um atleta já tiver penalidades por faltas graves, estas serão somadas às penalidades por falta de combatividade no placar.

8.1 Regulamentos de Uniforme para Kimono e Sem Kimono**8.1.1 Material do Kimono**

- O kimono deve ser feito de algodão ou material similar. Não pode ser excessivamente grosso ou rígido a ponto de impedir que o oponente consiga segurar as pegadas.
- Para as divisões juvenil, adulto e master é obrigatório o uso de kimono trançado.

8.1.2 Material da Gola

- Reforços internos de EVA ou material similar são permitidos na gola, desde que atendam aos padrões de tamanho e rigidez descritos neste regulamento.

8.1.3**Cores e Design do Kimono**

- Apenas kimonos brancos, azul-royal ou pretos são permitidos.
- Misturar jaquetas e calças de cores diferentes não é permitido.
- A cor da gola deve combinar com a cor da jaqueta.
- Camisetas não podem ser usadas sob o kimono, exceto para competidoras femininas.

8.1.4 Requisitos de Uniforme para Mulheres

- Mulheres devem obrigatoriamente usar uma lycra ajustada ao corpo ou camisa elástica sob o kimono.
- A camisa pode ter manga curta ou longa, sem exigência de cor específica.
- Maiôs de peça única ou tops de ginástica também são permitidos.

8.1.5 Regulamentos Adicionais para as Divisões de Faixa-Preta

Em divisões adultas de faixa-preta, os organizadores do evento podem exigir que os competidores tenham dois kimonos de cores diferentes (um branco e um azul-royal) para facilitar a distinção entre os atletas.

8.1.6 Requisitos Gerais para Condição do Kimono

- O kimono deve estar limpo, seco e sem rasgos ou danos.
- Uniformes com odores desagradáveis ou sujos resultarão em desclassificação.

8.1.7 Medidas e Ajuste do Kimono

- A jaqueta deve alcançar a altura da coxa do atleta, e as mangas não podem se estender mais de 2 cm do pulso quando os braços estiverem completamente estendidos.
- As calças não podem estar a mais de 2 cm acima do maléolo tibial (osso do tornozelo).

8.1.8 Regulamentos sobre a Faixa

- A faixa deve ter entre 4 e 5 cm de largura e corresponder à cor da graduação do atleta.
- A faixa deve ser amarrada duas vezes ao redor da cintura, fixada com um nó duplo e ter uma sobra de 20 a 30 cm de comprimento.

8.1.9 Modificações Proibidas no Kimono

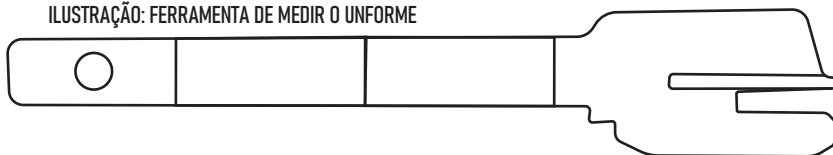
- Pinturas no kimono só são permitidas se fizerem parte do logotipo de um patrocinador ou academia e estiverem em uma área aprovada para patches.
- Se a tinta manchar o kimono do oponente, o atleta deverá trocar de kimono.

8.1.10 Inspeção do Kimono e Pesagem

Antes da pesagem, um fiscal oficial verificará a conformidade do uniforme.

- A inspeção final incluirá a verificação de:
- Comprimento das mangas e calças
- Largura da gola (máximo de 5 cm)
- Espessura da gola (máximo de 1,3 cm)
- Folga máxima na largura da manga (7 cm)
- Cada atleta terá três tentativas para aprovação do uniforme

ILUSTRAÇÃO: FERRAMENTA DE MEDIR O UNIFORME



8.1.11 Requisitos de Uniforme para a categoria Sem Kimono

Lycra (Masculino e Feminino):

- Deve ser justa ao corpo e longa o suficiente para cobrir o tronco até a cintura.
- Cores permitidas: Preto, branco, preto e branco, e com pelo menos 10% da cor correspondente à graduação do atleta.
- Lycra totalmente na cor da graduação do atleta é permitida.

Bermudas para Competições Sem Kimono:

- Devem ser pretas, brancas ou preto e branco.
- Sem bolsos, botões, zíperes ou elementos metálicos.
- O comprimento deve ser pelo menos até a metade da coxa e não pode estar a mais de 15 cm do joelho.

Shorts e Calças de Compressão (Masculino e Feminino):

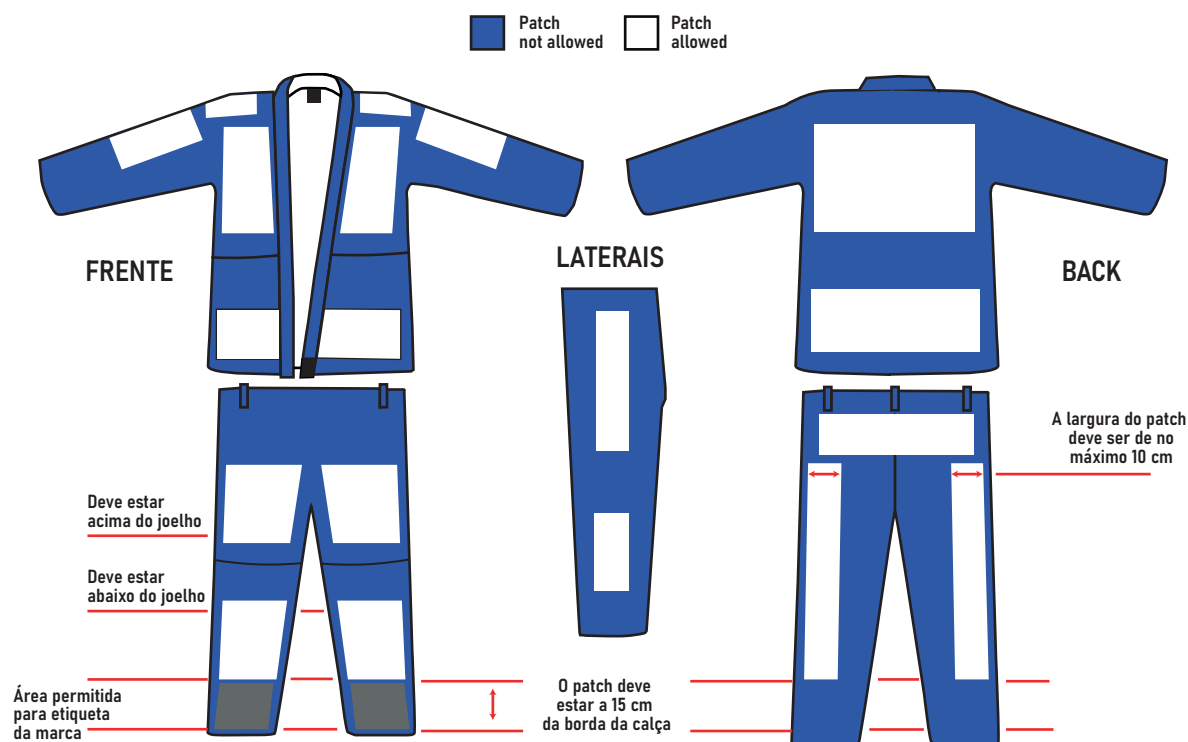
- Devem ser pretos, brancos ou preto e branco.
- Bolsos devem estar totalmente costurados sem partes metálicas ou plásticas.
- Peças de compressão ou leggings não podem ser usadas sozinhas; os atletas devem usar a bermuda de competição por cima das calças / shorts de compressão ou leggings.

8.2 Padrões de Higiene

- 8.2.1 Os atletas devem manter unhas das mãos e dos pés curtas e limpas.
- 8.2.2 Cabelos longos devem estar presos para evitar desconforto ao adversário.
- 8.2.3 O atleta será desclassificado se tinta de cabelo ou maquiagem manchar o kimono do oponente.
- 8.2.4 O uso de calçados é obrigatório fora da área de luta.
- 8.2.5 O Fiscal de Kimono verificará condições de pele antes do combate:
 - Se uma lesão for identificada, o atleta deverá ser avaliado pela equipe médica.
 - Será necessário um atestado médico confirmando que a condição não é contagiosa.
 - A decisão final sobre a participação do atleta caberá à equipe médica do evento.

8.3 Requisitos Adicionais para Competições

- 8.3.1 Cada atleta tem direito a apenas uma tentativa oficial de pesagem.
- 8.3.2 Caso necessário, joelheiras e cotoveleiras devem ser usadas durante a inspeção do kimono.
- 8.3.3 O uso de calçados e itens não aprovados não é permitido durante a pesagem.
- 8.3.4 Patches e bordados devem estar costurados em locais autorizados. Patches soltos ou não autorizados serão removidos pelos fiscais.



8.3.5 Restrições para Patches e Inscrições nos Uniformes

- Patches, bordados ou inscrições escritas à mão contendo mensagens políticas, slogans ou símbolos relacionados a gênero, orientação sexual, etnia, cultura ou religião não são permitidos caso sejam considerados ofensivos.
- Qualquer texto, símbolo ou imagem que promova violência, vandalismo, conteúdo explícito, drogas, álcool ou tabaco é estritamente proibido.

8.3.6 Marcas Autorizadas no Kimono

- Uma etiqueta de marca é permitida na parte frontal inferior das calças, conforme indicado nas diretrizes oficiais de uniformes.
- A etiqueta deve ser feita de tecido fino (não bordado) e não pode exceder 36 cm² de tamanho.

8.3.7 Equipamentos e Acessórios Proibidos

Os atletas não podem utilizar os seguintes itens durante a competição:

- Calçados, protetores de cabeça, presilhas de cabelo, joias ou equipamentos de proteção feitos de materiais rígidos que possam causar danos ao atleta ou ao adversário.
- Protetores genitais (coquilhas) são proibidos.
- Óculos, mesmo os projetados para esportes, não são permitidos

8.3.8 Regulamentação de Cobertura para a Cabeça em Atletas Femininas

Atletas femininas podem utilizar cobertura para a cabeça sob as seguintes condições:

- Deve ser ajustada firmemente e feita de tecido elástico ou possuir bordas elásticas.
- Não pode conter plástico ou materiais rígidos.
- Cordões, tiras ajustáveis ou qualquer tipo de fecho não são permitidos.
- A cobertura não pode conter logotipos, textos ou inscrições.
- Cores permitidas: preto, branco, preto e branco, ou na cor da graduação do atleta.

É permitido o uso de cobertura de peça única, desde que:

- Cubra o pescoço, as orelhas e todo o cabelo.
- Se assemelhe a uma cobertura de neoprene (estilo roupa de mergulho).
- Seja inteiramente preta, branca, preto e branca ou na cor da graduação do atleta.

8.3.9

Protetores Articulares

Joelheiras, cotoveleiras ou outros protetores articulares que modifiquem significativamente a forma do corpo e dificultem a pegada no kimono não são permitidos.

8.3.10

Uso Obrigatório de Roupas de Baixo

Os atletas devem utilizar roupas de baixo modelo slip (sungão) tanto nas divisões de kimono quanto de sem kimono. O descumprimento dessa regra será classificado como uma falta (Artigo 6.2.3E) e estará sujeito às penalidades descritas no Artigo 7.1.

9

ARTIGO 9 - UNIFORME NO GI

Regulamentos de Uniforme para Sem Kimono

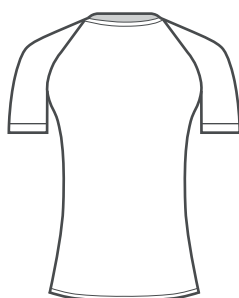
9.1

Vestimenta para Crianças na Categoria Sem Kimono (Todos os Gêneros)

- Os atletas devem usar uma lycra justa ao corpo, que se estenda até a cintura do shorts.
- Cores permitidas para a lycra: preto, branco, preto e branco ou com pelo menos 10% da cor correspondente à graduação do atleta.
- Também são permitidas lycras totalmente na cor da graduação do atleta.

9.2

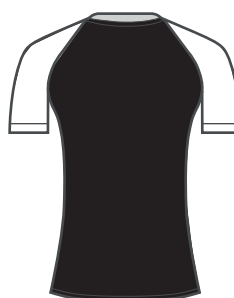
CORES DE RASH GUARD PERMITIDAS POR FAIXAS

☐ FAIXA BRANCA


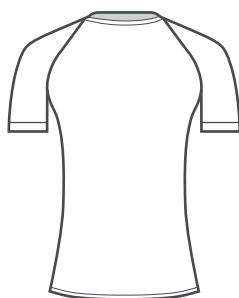
TODA BRANCA



TODA PRETA



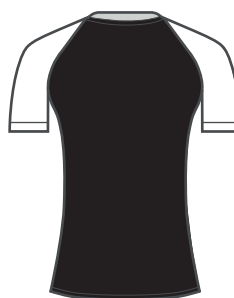
COMBINAÇÃO DE PRETO E BRANCO

☐ FAIXA CINZA


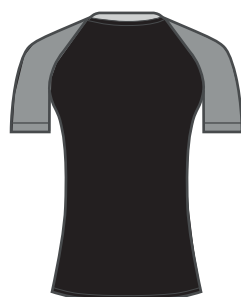
TODA BRANCA



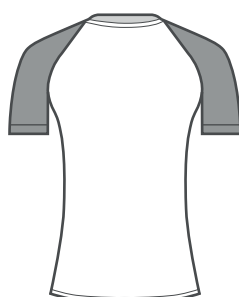
TODA PRETA



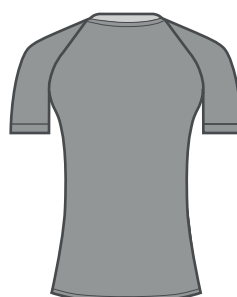
COMBINAÇÃO DE PRETO E BRANCO



PRETO Com pelo menos 10% CINZA

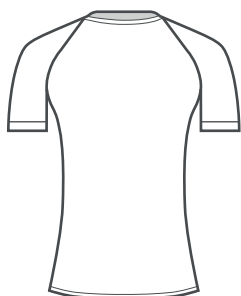


BRANCO com pelo menos 10% CINZA



TODA CINZA

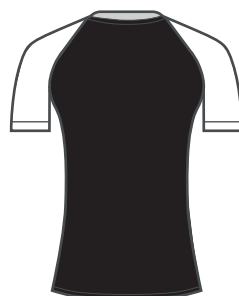
FAIXA AMARELA



TODA BRANCA



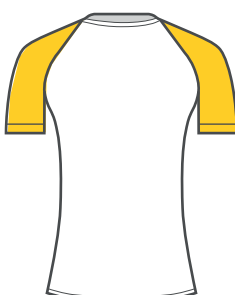
TODA PRETA



COMBINAÇÃO DE PRETO E BRANCO



PRETO Com pelo menos 10% AMARELO

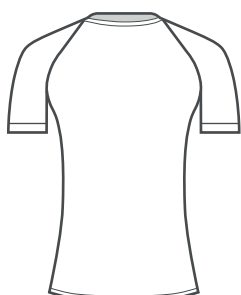


BRANCO com pelo menos 10% AMARELO



TODA AMARELA

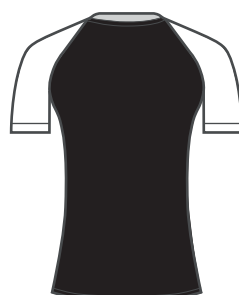
FAIXA LARANJA



TODA BRANCA



TODA PRETA



COMBINAÇÃO DE PRETO E BRANCO



PRETO Com pelo menos 10% LARANJA

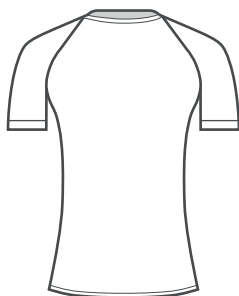


BRANCO com pelo menos 10% LARANJA



TODA LARANJA

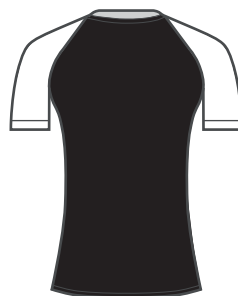
FAIXA VERDE



TODA BRANCA



TODA PRETA



COMBINAÇÃO DE PRETO E BRANCO



PRETO Com pelo menos 10% VERDE



BRANCO com pelo menos 10% VERDE

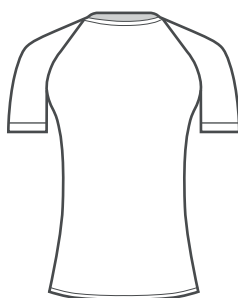


TODA VERDE

9.1 Vestimenta para Juvenil e Adulto na Categoria Sem Kimono (Todos os Gêneros)

- Os atletas devem usar uma lycra justa ao corpo, cobrindo o tronco até a cintura do shorts.
- Cores permitidas para a lycra na divisão de faixa-branca: preto, branco, preto e branco.
- Cores permitidas para a lycra nas divisões de faixa-azul, roxa e marrom: **PRETO OU BRANCO com pelo menos 10% da cor correspondente à graduação do atleta**, também são permitidas lycras totalmente na cor da graduação do atleta.
- Cores permitidas para a lycra na divisão de faixa-preta: preto, branco, preto e branco. Uma pequena área vermelha será tolerada, desde que não descaracterize a cor da graduação do atleta.
- Também são permitidas lycras totalmente na cor da graduação do atleta (a cor deve corresponder à sua faixa).

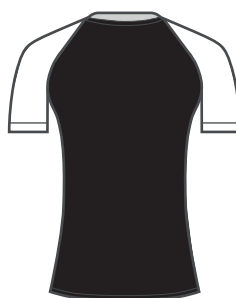
FAIXA BRANCA



TODA BRANCA



TODA PRETA



COMBINAÇÃO DE PRETO E BRANCO

FAIXA AZUL



PRETO Com pelo menos 10% AZUL



BRANCO com pelo menos 10% AZUL



TODA AZUL

FAIXA ROXA



PRETO Com pelo menos 10% ROXA



BRANCO com pelo menos 10% ROXA

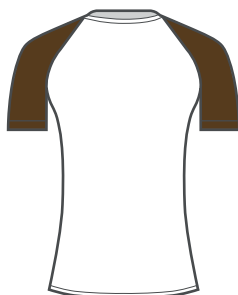


TODA ROXA

FAIXA MARROM



PRETO Com pelo menos 10% MARROM

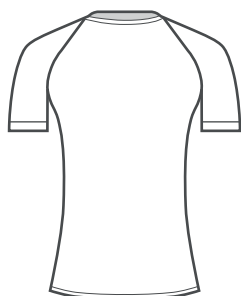


BRANCO com pelo menos 10% MARROM



TODA MARROM

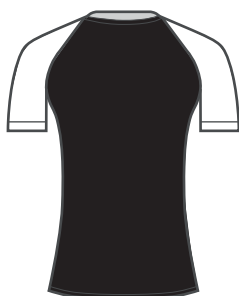
FAIXA PRETA



TODA BRANCA



TODA PRETA

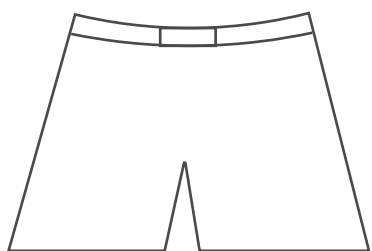


COMBINAÇÃO DE PRETO E BRANCO

Note: For black belts a small red area will be tolerated, but must not decharacterize the athlete's rank color.

Requisitos para Shorts (Masculino e Feminino / Crianças e Adultos)

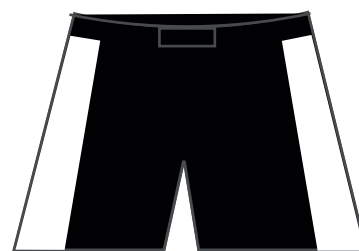
- Os shorts devem ser nas cores preto, branco ou preto e branco.
- Os shorts não podem ter bolsos ou devem ter os bolsos completamente costurados.
- Botões, cordões expostos, zíperes ou qualquer componente de plástico ou metal são proibidos.
- Os shorts devem cobrir pelo menos até a metade da coxa e não podem ultrapassar o joelho.
- Shorts de compressão ou calças leggings/spats podem ser usados sob os shorts de competição, mas devem ser nas cores preto, branco ou preto e branco.



TODO BRANCO



TODO PRETO



PRETO E BRANCO

Nota: O uso de shorts de competição é obrigatório. Os atletas não podem competir vestindo apenas shorts de compressão ou leggings.

DIVISÕES DE CATEGORIAS E REGULAMENTO DAS COMPETIÇÕES

TABELA DE PESO

GI / NO GI

6 a 15 anos / Masculino e Feminino

[P]BJJF

Mighty-Mite (4 + 5 anos)	Pee-Wee 1 (6 + 7 anos)	Pee-Wee 2 (8 anos)	Pee-Wee 3 (9 anos)	Junior 1 (10 + 11 anos)	Junior 2 (12 + 13 anos)	Junior 3 (14 +15 anos)
Até - 19kg	Até - 21kg	Até - 23kg	Até - 25Kg	Até - 30kg	Até - 36kg	Até - 44kg
Até - 23kg	Até - 25Kg	Até - 27kg	Até - 29Kg	Até - 36kg	Até - 44kg	Até - 52kg
Até - 27Kg	Até - 29Kg	Até - 31kg	Até - 33Kg	Até - 42kg	Até - 52kg	Até - 60kg
Até - 31Kg	Até - 33Kg	Até - 35kg	Até - 37Kg	Até - 48kg	Até - 60kg	Até - 69kg
Até - 35Kg	Até - 37Kg	Até - 39kg	Até - 41Kg	Até - 51kg	Até - 65kg	Até - 73kg
Até - 39Kg	Até - 41Kg	Até - 43kg	Até - 45Kg	Até - 57kg	Até - 70kg	Até - 78kg
Acima de 39Kg Não há limite de Peso	Acima de 41Kg Não há limite de Peso	Acima de 43kg Não há limite de Peso	Acima de 45Kg Não há limite de Peso	Acima de 57kg Não há limite de Peso	Acima de 70kg Não há limite de Peso	Acima de 78kg Não há limite de Peso

Os pesos descritos acima correspondem ao peso máximo de cada categoria.
Cada coluna corresponde a uma categoria de idade.
Os pesos estão em quilos.

Mighty-Mite
BRANCA;
CINZA
AMARELA

Pee-Wee 1,2 e 3
BRANCA;
CINZA
AMARELA

Junior 1,2 e 3
BRANCA
CINZA
AMARELA
LARANJA
VERDE

TABELA DE PESO

GI / NO GI

JUVENIL, ADULTO E MASTER / FEM. E MASC.

PBJJF

Divisão de peso	Juvenile Masculino	Adults e Masters Masculino	Adults e Masters Feminino	Juvenile Feminino
PESO MÁXIMO →		ATÉ 57Kg		
PESO MÁXIMO →	ATÉ 54Kg	ATÉ 63Kg	ATÉ 53Kg	
PESO MÁXIMO →	ATÉ 60Kg	ATÉ 69Kg	ATÉ 59Kg	ATÉ 45Kg
PESO MÁXIMO →	ATÉ 66Kg	ATÉ 75Kg	ATÉ 65Kg	ATÉ 51Kg
PESO MÁXIMO →	ATÉ 72Kg	ATÉ 81Kg	ATÉ 71Kg	ATÉ 57Kg
PESO MÁXIMO →	ATÉ 78Kg	ATÉ 87Kg	ATÉ 77Kg	ATÉ 63Kg
PESO MÁXIMO →	ATÉ 84Kg	ATÉ 93Kg	ATÉ 83Kg	ATÉ 69Kg
PESO MÁXIMO →	ATÉ 90Kg	ATÉ 99Kg	ATÉ 89Kg	ATÉ 75Kg
SEM PESO MÁXIMO →	ACIMA DE 90Kg	ACIMA DE 99Kg	ACIMA DE 89Kg	ACIMA DE 75Kg
ABSOLUTO	Confira as regras do campeonato	Confira as regras do campeonato	Confira as regras do campeonato	Confira as regras do campeonato

Os pesos descritos acima correspondem ao peso máximo de cada categoria.
Cada coluna corresponde a uma categoria de idade.
Os pesos estão em quilos.

PBJJF.COM

10 Divisões / Categorias

Mighty-Mite	_____	4 e 5 anos de idade
Pee-Wee 1	- _____	6 e 7 anos de idade
Pee-Wee 2	_____	8 anos de idade
Pee-Wee 3	_____	9 anos de idade
Junior 1	_____	10 e 11 anos de idade
Junior 2	_____	12 e 13 anos de idade
Junior 3	_____	14 e 15 anos de idade
Juvenile	_____	16 e 17 anos de idade
Adult	_____	18 anos de idade
Master	_____	Divisão para atletas com mais de 30 anos de idade

10.1 Classificação por Idade

A PBJJF determina as divisões dos atletas com base na idade exata no dia da competição, utilizando a data de nascimento para precisão. Esse método garante que os competidores sejam colocados na divisão apropriada, alinhando-se ao seu desenvolvimento físico e técnico.

10.2 Elegibilidade para a Divisão Juvenil

Atletas com 15 anos e que possuam faixa-azul podem competir na divisão Juvenil nas competições da PBJJF.

11 Critérios de Igualdade para Crianças

Para promover justiça, inclusão e competição equilibrada nas divisões infantis, aplica-se a seguinte regra:

Crianças de até 9 anos de idade (divisões Mighty-Mite 1, Pee-Wee 1, Pee-Wee 2 e Pee-Wee 3) competirão em lutas mistas (meninos e meninas juntos). Essa regra garante igualdade de oportunidades para todos os jovens atletas, considerando seu desenvolvimento físico e nível técnico nesta fase inicial.

A partir da divisão Junior 1 (10 anos ou mais), meninos e meninas competirão em divisões separadas.

Essa regulamentação existe para incentivar a participação, o desenvolvimento das habilidades e um ambiente competitivo seguro para todos os jovens atletas.

12 Tabela de tempo de luta

12.1 Veja a tabela de tempo de luta na próxima página.

TABELA DE TEMPO DE LUTA

Atleta com Kimono e NOGI

TODAS AS CATEGORIAS

PBJJF

CATEGORIA	FAIXA	TEMPO
Mighty-Mite, Pee-Wee 1, Pee-Wee 2 e Pee-Wee 3	BRANCA/CINZA/AMARELA	3 minutos
Junior 1 Junior 2	BRANCA/CINZA/AMARELA/ LARANJA/VERDE	3 minutos
Junior 3	BRANCA/CINZA/AMARELA/ LARANJA/VERDE	4 minutos
Juvenile	BRANCA/AZUL	4 minutos
Adult/Masters	BRANCA	4 minutos
Masters	AZUL/ROXA/MARROM/PRETA	5 minutos
Adult	AZUL	5 minutos
Adult	ROXA/MARROM/PRETA	6 minutos

PBJJF.COM

Todos os tempos e categorias acima é no Feminino e Masculino

- CATEGORIA E TEMPO REGULAMENTAR DE LUTA

Os tempos mínimo de descanso entre cada luta são:

LUTAS ATÉ A SEMIFINAL

- Igual ao tempo regulamentar de luta de cada categoria.

LUTAS FINAIS

- Dobro do tempo regulamentar de luta de cada categoria.

PBJJF.COM



PBJJF

PROFESSIONAL BRAZILIAN JIU-JITSU FEDERATION