

LIVRO DE REGRAS DO MORGANTI JU-JITSU



CBMJJ

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA
DE MORGANTI JU-JITSU



2024

SUMÁRIO

MORGANTI JU-JITSU ESPORTIVO.....	3
MORGANTI JU-JITSU DE CONTATO.....	12
CATEGORIAS DE KATA.....	20
SUBMISSION.....	24
TABELA DE REFERÊNCIA DE CATEGORIAS.....	30

MORGANTI JU-JITSU ESPORTIVO

1 - PROCEDIMENTOS INICIAIS

- O competidor deverá comparecer na área de competição (Shiai-jo) devidamente uniformizado, havendo tolerância de 1 minuto de espera a partir da primeira chamada.
- Em caso de não comparecimento, este será desclassificado da luta e o W.O será decretado.

2 - A VESTIMENTA E APRESENTAÇÃO DOS ATLETAS

- A vestimenta obrigatória do competidor de Morganti Ju-Jitsu é: Kimono completo, faixa, protetor de pé e canela.
 - É opcional o uso de protetor bucal, protetor de virilha e outros adereços adicionais de segurança.
 - É proibido no combate, a utilização de aparatos que prejudiquem o adversário.
 - No caso das mulheres, é obrigatório o uso de uma camiseta, top ou rash guard debaixo da jaqueta do kimono. Biquínis são proibidos.
 - O emblema nacional ou bandeira do país poderão ser usados no peito, do lado esquerdo da jaqueta, logos de seus estados e associações são permitidos.
 - A direção do Comitê poderá autorizar o uso de etiquetas ou marcas registradas especiais de patrocinadores aprovados.
 - A jaqueta do kimono, quando já estiver com a faixa na cintura, deverá ter comprimento mínimo que cubra os quadris, porém não superior a 3/4 (três quartos) da coxa.
 - O comprimento máximo das mangas da jaqueta não deverá ultrapassar 4 (quatro) dedos do pulso, nem ser menor do que a metade do antebraço.
 - As calças devem ter comprimento suficiente para cobrir, pelo menos, 2/3 (dois terços) da canela, não devendo ficar abaixo do tornozelo. As pernas das calças não poderão ser dobradas.
- Não são permitidas para os atletas, na vestimenta, manifestações religiosas ou de cunho político, e, não é permitido o uso de kimono com alusão a outra arte marcial.
- Um competidor deve usar uma faixa vermelha e o outro uma faixa branca (ou similar), designadas pelo comitê organizador.
- Os competidores terão de manter os cabelos limpos e presos com material que não machuque o oponente, unhas aparadas e não poderão utilizar metal ou outros objetos que possam vir a lesionar os oponentes. Em caso de piercing, brincos, ou anéis que não saiam dos dedos, os mesmos deverão ser protegidos com fita, e o lutador deverá estar ciente dos riscos da utilização do adereço e dos riscos de lutar com os mesmos, isentando seu oponente, árbitros e organização caso ocorra qualquer lesão ou complicação pelo uso de tal. Em último caso, os árbitros deverão avaliar os riscos e poderão desclassificar o atleta caso julguem impropriedade e inseguro o uso do adereço.

3 - TEMPO DE COMBATE

- Categoria festival e infantil: 1:30s
- Categoria juvenil masculino e feminino: 2:00
- Categorias adulto feminino: 2:30s
- Categorias adulto masculino: 3:00
- Categorias master masculino: 2:30s
- Categorias master feminino: 2:00

4 - PESAGEM

- A pesagem dos atletas ocorrerá no dia e no local da competição em horário preestabelecido pela organização do evento, sendo permitida também a pesagem na entrada da área de luta para a categoria.
- Todo atleta que se apresentar fora do peso de sua categoria será remanejado para a divisão correta.
- É proibido a qualquer atleta lutar em duas categorias na mesma competição.
- A divisão de categorias ficará a cargo do comitê, de acordo com o evento realizado, e, por falta de participantes de uma categoria, poder-se-á agrupar categorias.
- A pesagem somente é necessária para as categorias de combate.

5 - ÁREA DE COMPETIÇÃO

- A área de competição deverá ser plana e livre de obstáculos
- A área de competição deverá possuir um mínimo de 4m (quatro metros) de largura por 4m (quatro metros) de comprimento (área de luta) e um máximo de 9m (nove metros) de largura por 9m (nove metros) de comprimento e deverá, em todas as situações de dimensão, possuir uma área de escape adicional com no mínimo 1m (um metro)
 - A linha distante de 1m (um metro) da borda da área de competição deverá ser de cor diferente das demais linhas.
- O árbitro central deverá ficar entre os atletas para início do combate, e o árbitro auxiliar de frente para os atletas.
- Competidores deverão ficar frente a frente para início do combate
- O árbitro-mesário ficará sentado em uma pequena mesa fora da área de segurança, de frente para o árbitro central. Ele deverá portar uma bandeira vermelha e outra branca (ou similar), chave da competição, planilha da luta, placa para número de faltas (ou computador) e cronômetro. A colocação de um cronometrista ao lado do árbitro-mesário é aceitável.

6 - OS ÁRBITROS

- Para arbitrar os combates, o Coordenador de arbitragem do evento selecionará o quadro de arbitragem de acordo com o número de áreas de luta no evento,
 - Cada área de competição é formada por um árbitro central, um árbitro auxiliar e um mesário.

- É possível que a mesma pessoa realize, ao mesmo tempo, a função de mesário e árbitro auxiliar, desde que com liberação seja concedida pela coordenação do evento.
- O quadro de arbitragem deverá seguir as regras do Morganti Ju-Jitsu estabelecidas neste documento.
- Para evitar questões sobre a arbitragem, a organização da competição designará um coordenador para resolver quaisquer problemas relativos às decisões tomadas pelos árbitros.
 - O quadro de arbitragem justificará ou dará explicações somente ao coordenador de arbitragem do campeonato em questão.
- Não caberá à comissão de organização interferir na arbitragem, portanto, não sendo permitido a participação em decisões, desempatar, julgamentos ou desclassificações para com qualquer atleta.
- Os árbitros deverão usar o uniforme designado pelo Conselho de Arbitragem. Este uniforme deverá ser usado em todas as competições.
 - Calça ou camisa designada pela entidade.
 - É permitida aos árbitros a utilização de kimono, desde que autorizada pela comissão diretiva do evento, e atenda às seguintes especificações: Kimono completo, limpo, sem remendos ou rasgos.
 - Não são permitidas propagandas publicitárias, religiosas ou de cunho político, e, não é permitido kimono com alusão a outra arte marcial.

7 - CRITÉRIO DE VITÓRIA

- A vitória poderá se dar por: pontos, finalização, hantei, excesso de faltas seguido de desclassificação e desclassificação direta.

8 - SISTEMA DE PONTUAÇÃO

- Para vencer o combate, é necessário que o atleta pontue duas (2) vezes antes de seu oponente. O primeiro ponto de um atleta no combate é chamado de *wazari*, e segundo, que vem acompanhado da vitória, *shori*. A finalização concede dois pontos ao atleta e marca o fim da luta.
- As pontuações podem ocorrer nas três fases da luta, sendo que, apenas golpes de qualidade técnica excelente caracterizam um ponto.
 - Na luta traumatizante contabilizam pontos, por exemplo, *mawashi-geris* bem executados no rosto (sem carga, e, onde o pé faça contato com o rosto e retorne para a posição de origem), *yoko-geris* (sem contato excessivo) que desequilibrem o adversário, *gedan-geris* aplicados na forma de *ashi-barai*, ou seja, derrubando completamente o adversário no chão.
 - Na luta desequilibrante contabilizam pontos, em suma, golpes com execução técnica correta, com intenção de derrubar, e, que projetam o oponente com as costas ou lateral completa do corpo no chão.
 - Na luta de chão contabilizam pontos, os golpes "encaixados" que apresentem resistência para o oponente, que tenham chance e a intenção de finalizar e que cheguem perto desse momento final. O árbitro aplicará a marcação do ponto após ter certeza que o oponente não irá desistir e tenha escapado da iminente finalização.

9 - FALTAS

- Caracterizam faltas no Morganti Ju-Jitsu esportivo:
 - Excesso de contato nos golpes traumatizantes. (Sujeito a desclassificação).
 - Golpes propositais ou tentativa de golpear regiões proibidas (Sujeito a desclassificação).
 - Aplicação de golpe desequilibrante projetando o atleta de frente (Sujeito a desclassificação).
 - Se o árbitro pedir para parar (MATTE) e os oponentes continuarem lutando (Sujeito a desclassificação).
 - Segurar o kimono do adversário e golpeá-lo com golpes traumatizantes em seguida.
 - Golpear um adversário com um ou mais joelhos no chão com golpes traumatizantes.
 - Aplicação de qualquer técnica com intenção antidesportiva (Sujeito a desclassificação).
 - Saída intencional da área quando estiver em posição ou movimentação de defesa.
 - Falta de combatividade.
 - Falar durante o combate.
 - Manifestação do atleta ou qualquer um que o represente na competição, para com os árbitros, organizadores ou para com o seu adversário (Sujeito a desclassificação).
 - Manifestações excessivas de membros da equipe ou torcida (Sujeito a desclassificação).
 - Comemorações dentro da área de competição, mesmo após o decreto final da luta poderão ser feitas, desde que o atleta não mencione outras pessoas ou desrespeite seu adversário, resultando em desclassificação imediata.
 - Mesmo após o fim da luta, falar, abusivamente ou desrespeitar o árbitro ou qualquer oficial da modalidade, dentro ou fora da área de luta cometida pelo lutador, equipe técnica ou torcida do mesmo, acarretando sanções ao lutador e ao professor do mesmo. (Passível de punição escolhida pelo conselho de ética do Morganti Ju Jitsu)
 - Utilização de qualquer golpe proibido (**Seção 8**) (Sujeito a desclassificação).
 - Outros motivos que os árbitros entendam como falta na hora do combate. (Sujeito a desclassificação).

- Faltas são utilizadas como critério de desempate nos combates. Uma falta registrada será utilizável como vitória do oponente em caso de empate no tempo regular (sinalizado pelo mesário). A somatória de 2 (duas) faltas implica no acréscimo de 1 (um) ponto para o adversário. O acúmulo de 3 (três) faltas resulta na desclassificação do competidor. Nos casos de faltas para os dois lados, estas não são utilizadas como critério de desempate, apenas quando um dos lutadores tiver 1 (uma) falta e o outro nenhuma.
- Itens listados acima com os parênteses que indicam a possibilidade de desclassificação serão analisados caso-a-caso pelos árbitros, e, conforme a interpretação da equipe e constatação da intenção de dolo e ação antidesportiva por parte do competidor, a falta pode evoluir para uma imediata desclassificação.
- Quanto à desqualificação, caberá ao árbitro central anunciar tanto a desclassificação da luta quanto do torneio, sendo que, na desclassificação da luta, mesmo que o atleta desclassificado esteja ganhando o combate, será decretada a sua derrota.

- Problemas de conduta antidesportiva grave, deverão ser analisados, e, os envolvidos poderão ser excluídos das atividades da modalidade conforme a decisão do conselho de ética formado pelos mestres do estilo.

10 - TÉCNICAS PROIBIDAS

- Golpear com a mão ou o braço, do pescoço para cima, ou seja, pescoço, nuca e rosto em geral.
- Golpes na região genital.
- Usar a testa para golpear.
- Chutes no queixo.
- Chutes e socos frontais nas pernas e coxas.
- Chutes com o calcanhar na cabeça
- Colocar a mão ou os dedos no rosto, olhos, nariz e boca do oponente,
- Tapar a cabeça do oponente com a gola do kimono.
- Usar as unhas para machucar.
- Morder.
- Puxões de cabelo.
- Kansetsu-geri, Kin Geri, Keri age, Fumikomi, Hirabasami, Nihon Nukite, etc.
- Kubi-gatame, Nigiri-jime ou qualquer golpe usando as pontas dos dedos ou eles em forma de pinça, para ferir ou tentar estrangular o oponente e Tatte-hishigi (forçando a coluna).
- Chaves de punho ou de dedos.
- Estrangulamentos com a faixa que deem mais de uma volta ou cruzem uma parte sobre a outra.

11 - CATEGORIAS, CONTATO E ESPECIFICIDADES

- Fica descrito que as seguintes categorias devem aplicar somente os seguintes golpes na cabeça:
 - Faixas branca a laranja - TODAS AS IDADES: somente chutes tocando a cabeça com o peito dos pés.
 - Faixas vermelha a preta - 0 A 15 ANOS: somente chutes tocando a cabeça com o peito dos pés.
 - Faixas vermelha a roxa, e marrom e preta - 16 E 17 ANOS : somente chutes tocando a cabeça com o peito dos pés, e qualquer chute usando os pés e canelas que atravesse a guarda de luta sem que toque a cabeça.
 - Faixas vermelha a roxa - ADULTOS: somente chutes tocando a cabeça com o peito dos pés, e qualquer chute usando os pés e canelas que atravesse a guarda de luta sem que toque a cabeça.
 - Faixas marrom e preta - ADULTOS: Qualquer chute usando os pés e canelas desde que tocando o adversário com o protetor, ou chutes com a sola do pé, desde que controlados e sem contato do calcanhar.
- Todas as categorias de faixa, peso e idade devem utilizar ataques no tronco e na cabeça com controle, que deve ser avaliado pelos árbitros tanto para os critérios de vitória, quanto para penalizações.

- Nas categorias de faixas coloridas e mesmo faixas marrom e preta menores de 18 anos, os chutes nas coxas deverão ser com a mesma carga que no tronco. Em caso de excesso de contato, o árbitro deve advertir verbalmente o atacante para que reduza a carga dos futuros golpes, em caso de reincidência, uma falta será atribuída.

12 - EMPATE E CRITÉRIOS DE DESEMPATE

- Situação 1 (combate com presença de pontos):
 - Se os dois atletas em combate alcançarem apenas o *wazari* (um ponto), a luta estará empatada. O primeiro critério de desempate é no caso se um dos lutadores tem 1 (uma) falta. O atleta que cometeu 1 (uma) falta perde a luta. O cometimento de duas faltas resulta no acréscimo de 1 (um) ponto para o oponente, e, portanto, se o oponente já tiver um *wazari* a luta se encerra.
 - Se nenhum dos competidores houverem cometido faltas a luta recomeça para um round adicional de 1 (um) minuto.
 - No minuto de desempate, se nenhum atleta pontuar ou cometer infrações neste tempo adicional, a vitória é dada com base no segundo critério de desempate desta situação: quem marcou o primeiro *wazari* no tempo regulamentar.
- Situação 2 (combate sem presença de pontos):
 - Se nenhum dos dois atletas conseguirem pontuar dentro do tempo regulamentar do combate, a luta estará empatada. O primeiro critério de desempate é a falta. O atleta que cometeu 1 falta perde a luta.
 - Se nenhum dos competidores houverem cometido faltas a luta recomeça para um round adicional de 1 (um) minuto.
 - Se nenhum atleta pontuar ou cometer infrações no round adicional, a vitória será dada com base no segundo critério de desempate desta situação: quem buscou mais o combate e apresentou maior volume de luta.
 - Se não for possível se decidir, mais 1 (um) minuto extra pode ser solicitado na categoria de faixas colorida
 - Nas categorias de faixas marrom e preta, em caso de empate após um minuto de prorrogação, o segundo critério de desempate é a disputa de calejamento nas coxas.

13 - DISPUTA DE CALEJAMENTO

- A disputa de calejamento ocorre apenas na categoria de faixas marrom e preta, em situações onde não é possível utilizar nenhum critério de desempate anterior.
- Cada competidor possui até 5 (cinco) chutes disponíveis. No início da disputa, escolhe-se a perna que irá chutar, e se mantém assim até o final da disputa.
- Vence a luta o atleta que conseguir imputar a desistência em seu oponente, ou então, ao fim dos 5 (cinco) chutes, os árbitros escolherão o atleta que suportou mais e melhor os ataques demonstrando resistência e serenidade.
 - Em casos extraordinários onde não é possível definir um vencedor, os árbitros podem concordar em repetir mais 5 (cinco) chutes para cada atleta.

- Os dois atletas, no momento dos chutes, devem manter as pernas próximas, não mais que a abertura dos ombros, não podendo projetar os joelhos nem para fora e nem para dentro, devendo deixá-los alinhados com a linha do corpo e paralelos, as mãos deverão estar atrás na cabeça, para evitar acidentes. Não é permitido rotacionar o quadril durante os chutes, este ato concede uma advertência.
- Os chutes devem acertar a região lateral da coxa. Chutes frontais e nas articulações são proibidos na disputa de calejamento, e, se forem detectados pelo árbitro, poderão ocasionar em desclassificação. (Neste caso específico pode ser usado a tecnologia como auxílio, caso necessário).
- Qualquer atleta que descumpra o regulamento da disputa e receba duas advertências, automaticamente perde o combate.

14 - GESTUÁRIO

- **Árbitro Central:**
 - HAJIME: marca o início da luta - mão voltada entre os atletas e suspensas.
 - MATTE : marca o momento de parar a luta - palma da mão voltada para o árbitro-mesário.
 - PONTO:
 - Levanta para cima a mão com a pulseira condizente ao atleta que pontuou sinalizando a marcação do primeiro ponto (Wazari), ou do segundo e último ponto (Shori).
 - CONTAGEM DE 5 (CINCO) SEGUNDOS NO CHÃO: saindo do peito até ao lado do corpo, para cima ou para baixo; a cada contagem mostrar o número indicado nos dedos
 - VITÓRIA: indicar o lado vitorioso com a mão que corresponde à sinalização do lutador em questão.
 - PEDIDO DE TEMPO: mãos em forma de “T”.
 - FALTA: Gira a mão com a cor do atleta que cometeu a falta, aponta para o atleta, para a marcação do mesário e anuncia o motivo da falta e qual a punição, caso seja cabível.
- **Árbitro auxiliar/Árbitro-mesário:**
 - TEMPO MÉDICO: giro da bandeira ou das pulseiras em frente ao rosto.
 - FALTA: giro da bandeira ou das pulseiras acima da cabeça. (Caso necessário em ocasiões especiais, onde se faça necessário a interferência da arbitragem do Árbitro central)
 - PONTO: Levanta para cima a mão com a pulseira condizente ao atleta que pontuou.
 - FALTA DE MOVIMENTAÇÃO NO NE-WAZA: estender o braço à frente do corpo balançando a bandeira ou pulseiras lateralmente. (Apenas em casos necessários, onde será importante a interferência da arbitragem do Árbitro Central)
 - VITÓRIA: indicar o lado vitorioso com a mão ou bandeira que corresponde à sinalização do lutador em questão. No caso de Vitória por falta do oponente o árbitro mesário irá anunciar girando o braço por cima da cabeça, assinalando falta e aponta para o lutador que venceu, no critério de desempate falta.
 - FINAL DA LUTA: Arremessar a toalha ao final do combate (Mesário).

É função do Árbitro Auxiliar, decidir juntamente ao Árbitro central, os casos de desempate sem pontos, observar e pontuar sua opinião nas disputas de calejamento, além de cuidar da organização da área, dos locais dos técnicos, vestuário, unhas e condições de higiene, etc.

15 - DAS REGRAS DO ACOMPANHAMENTO

- Quando liberado pela organização do evento, o atleta poderá ser acompanhado por um técnico e este terá uma área reservada para orientar seu atleta .
- O técnico não poderá se exaltar ou desrespeitar seu atleta ou o adversário, podendo resultar em uma falta no combate, desclassificação e até mesmo expulsão do evento e avaliação de medidas disciplinares pela organização da modalidade. O mesmo vale para a torcida do competidor.
- Ao redor da área de luta será permitida somente a permanência dos atletas da categoria em questão, os árbitros, cronometristas e os membros da organização, o técnico apenas poderá estar na área reservada para sua função no momento da luta do respectivo atleta.
- O árbitro auxiliar deve observar e caso necessário, anunciar a falta caso algum técnico em torno da área de luta atrapalhe o bom andamento do combate. Será feita após a parada da luta, a retirada ou advertência, caso seja necessário.

16- PREMIAÇÃO

- Em via de regra, todos os participantes dos campeonatos recebem medalha. Os certificados de participação diferenciarão a divisão de 1º, 2º e 3º.
 - Entretanto, ficará a cargo da organização do evento o critério de premiação (obedecendo à hierarquia de colocação).
 - O uso do pódio ficará a critério da comissão organizadora.
- O atleta que desistir da competição não receberá nenhuma premiação salvo comprovação de lesão que o impossibilite, mas somente com avaliação do médico oficial do evento.
 - Caberá qualquer atleta pedir a sua desistência do combate, sendo que o motivo de sua desistência deverá ser apresentado ao árbitro central.

17 - SEGURANÇA E RESPONSABILIDADE

- Qualquer ação do adversário que leve o atleta a sangrar, devido a um golpe maldoso, deverá ser punida com desclassificação.
- Havendo sangramento ou qualquer lesão, a luta deverá ser paralisada e será autorizada a entrada de um pronto-socorrista ou médico designado pela organização do evento.
- Caberá ao árbitro decretar, por falta de condições, tanto técnicas como físicas, a interrupção da luta.
- Caberá somente ao pronto-socorrista ou médico o atendimento dos atletas e a decisão de seu estado físico assim como a capacidade de continuar ou não na luta. Uma vez decretada a desistência do atleta, ele não poderá mais retornar à luta durante o torneio.

- Em caso de falta de combate por lesão constatada pelo socorrista-médico, em caso de dolo será decretada a vitória do competidor lesionado, e, em caso de situação acidental, a vitória do competidor remanescente.
- Caberá ao Árbitro Central, durante estrangulamentos ou chaves, preservar a integridade física dos atletas. Caso haja falta de movimentação de quem está recebendo o golpe, sinal de desmaio (estrangulamento) ou de dor (chave), será decretada a vitória do oponente.
- Todos os atletas que se inscreverem nas competições da modalidade estão cientes dos riscos intrínsecos de uma competição de combate e se comprometem a ler e conhecer este regulamento e suas disposições.
- É responsabilidade das filiadas da modalidade e organizadores dos campeonatos, treinar rigorosamente todos seus árbitros para que conheçam as regras e coloquem sempre, em primeiro lugar, a saúde e integridade dos atletas.
- O Morganti Ju-Jitsu e todas suas filiadas não se responsabilizam por eventos isolados que possam causar danos físicos aos competidores. Todos os campeonatos precisam possuir equipes de paramédicos e socorristas, e, em situações de dolo evidente por parte do oponente e descumprimento das regras - que são criadas rigorosamente para proteger a integridade física dos praticantes - as organizações não tomarão partido em possíveis ações judiciais contra estes ou árbitros que agiram com condutas erradas, sendo responsabilidade individual de cada um, prezar pela sua própria saúde, a saúde de seu adversário e também, no caso dos árbitros, a saúde de ambos os atletas em combate.

18 - DISPOSIÇÕES FINAIS

- Quanto à localização, caberá à comissão organizadora fazer o evento em local arejado e de melhor acesso possível para os praticantes.
- Quanto à iluminação, o local de combate deverá ser bem iluminado, dando boas condições de visualização dos movimentos do combate, cabendo ao árbitro central interromper, ou não iniciar a luta caso boas condições não sejam fornecidas.
- Quanto à temperatura, caberá ao árbitro central parar o torneio em situações onde a temperatura ambiente do local de competição (ginásio, quadra, etc.) esteja acima de 42 (quarenta e dois) graus Celsius, e abaixo de 5 (cinco) graus Celsius.
- Qualquer regra não incluída neste livro ou qualquer circunstância ou situação alheia a este regulamento deverá ser julgada pelo presidente da organização ou dispositivo competente ao caso.

MORGANTI JU-JITSU DE CONTATO

1 - PROCEDIMENTOS INICIAIS

- O competidor deverá comparecer na área de competição (Shiai-jo) devidamente uniformizado, havendo tolerância de 1 minuto de espera a partir da primeira chamada.
- Em caso de não comparecimento, este será desclassificado da luta e o W.O será decretado.

2 - A VESTIMENTA E APRESENTAÇÃO DOS ATLETAS

- A vestimenta obrigatória do competidor de Morganti Ju-Jitsu é: Kimono completo e faixa
 - É opcional o uso de protetor bucal, protetor de virilha e outros adereços adicionais de segurança.
 - É proibido no combate, a utilização de aparatos que prejudiquem o adversário.
 - No caso das mulheres, é obrigatório o uso de uma camiseta, top ou rash guard debaixo da jaqueta do kimono. Biquínis são proibidos.
 - O emblema nacional ou bandeira do país poderão ser usados no peito, do lado esquerdo da jaqueta, logos de seus estados e associações são permitidos.
 - A direção do Comitê poderá autorizar o uso de etiquetas ou marcas registradas especiais de patrocinadores aprovados.
 - A jaqueta do kimono, quando já estiver com a faixa na cintura, deverá ter comprimento mínimo que cubra os quadris, porém não superior a 3/4 (três quartos) da coxa.
 - O comprimento máximo das mangas da jaqueta não deverá ultrapassar 4 (quatro) dedos do pulso, nem ser menor do que a metade do antebraço.
 - As calças devem ter comprimento suficiente para cobrir, pelo menos, 2/3 (dois terços) da canela, não devendo ficar abaixo do tornozelo. As pernas das calças não poderão ser dobradas.
- Não são permitidas para os atletas, na vestimenta, manifestações religiosas ou de cunho político, e, não é permitido o uso de kimono com alusão a outra arte marcial.
- Um competidor deve usar uma faixa vermelha e o outro uma faixa branca (ou similar), designadas pelo comitê organizador.
- Os competidores terão de manter os cabelos limpos e presos com material que não machuque o oponente, unhas aparadas e não poderão utilizar metal ou outros objetos que possam vir a lesionar os oponentes. Em caso de piercing, brincos, ou anéis que não saiam dos dedos, os mesmos deverão ser protegidos com fita, e o lutador deverá estar ciente dos riscos da utilização do adereço e dos riscos de lutar com os mesmos, isentando seu oponente, árbitros e organização caso ocorra qualquer lesão ou complicação pelo uso de tal. Em último caso, os árbitros deverão avaliar os riscos e poderão desclassificar o atleta caso julguem impropriedade e inseguro o uso do adereço.

3 - TEMPO DE COMBATE

- Categorias adulto feminino: 2:30s
- Categorias adulto masculino: 3:00
- Categorias master masculino: 2:30s
- Categorias master feminino: 2:00
- Categorias Especiais ou Super Lutas 5:00

4 - PESAGEM

- A pesagem dos atletas ocorrerá no dia e no local da competição em horário preestabelecido pela organização do evento, sendo permitida também a pesagem na entrada da área de luta para a categoria.
- Todo atleta que se apresentar fora do peso de sua categoria será remanejado para a divisão correta.
- É proibido a qualquer atleta lutar em duas categorias na mesma competição.
- A divisão de categorias ficará a cargo do comitê, de acordo com o evento realizado, e, por falta de participantes de uma categoria, poder-se-á agrupar categorias.
- A pesagem somente é necessária para as categorias de combate.

5 - ÁREA DE COMPETIÇÃO

- A área de competição deverá ser plana e livre de obstáculos
- A área de competição deverá possuir um mínimo de 4m (quatro metros) de largura por 4m (quatro metros) de comprimento (área de luta) e um máximo de 9m (nove metros) de largura por 9m (nove metros) de comprimento e deverá, em todas as situações de dimensão, possuir uma área de escape adicional com no mínimo 1m (um metro)
 - A linha distante de 1m (um metro) da borda da área de competição deverá ser de cor diferente das demais linhas.
- O árbitro central deverá ficar entre os atletas para início do combate, e o árbitro auxiliar de frente para os atletas.
- Competidores deverão ficar frente a frente para início do combate
- O árbitro-mesário ficará sentado em uma pequena mesa fora da área de segurança, de frente para o árbitro central. Ele deverá portar uma bandeira vermelha e outra branca (ou similar), chave da competição, planilha da luta, placa para número de faltas (ou computador) e cronômetro. A colocação de um cronometrista ao lado do árbitro-mesário é aceitável.

6 - OS ÁRBITROS

- Para arbitrar os combates, o Coordenador de arbitragem do evento selecionará o quadro de arbitragem de acordo com o número de áreas de luta no evento,
 - Cada área de competição é formada por um árbitro central, um árbitro auxiliar e um mesário.
 - É possível que a mesma pessoa realize, ao mesmo tempo, a função de mesário e árbitro auxiliar, desde que com liberação seja concedida pela coordenação do evento.

- O quadro de arbitragem deverá seguir as regras do Morganti Ju-Jitsu estabelecidas neste documento
- Para evitar questões sobre a arbitragem, a organização da competição designará um coordenador para resolver quaisquer problemas relativos às decisões tomadas pelos árbitros.
 - O quadro de arbitragem justificará ou dará explicações somente ao coordenador de arbitragem do campeonato em questão.
- Não caberá à comissão de organização interferir na arbitragem, portanto, não sendo permitido a participação em decisões, desempatar, julgamentos ou desclassificações para com qualquer atleta.
- Os árbitros deverão usar o uniforme designado pelo Conselho de Arbitragem. Este uniforme deverá ser usado em todas as competições.
 - Calça ou camisa designada pela entidade.
 - É permitida aos árbitros a utilização de kimono, desde que autorizada pela comissão diretiva do evento, e atenda às seguintes especificações: Kimono completo, limpo, sem remendos ou rasgos.
 - Não são permitidas propagandas publicitárias, religiosas ou de cunho político, e, não é permitido kimono com alusão a outra arte marcial.

7 - CRITÉRIO DE VITÓRIA

- A vitória poderá se dar por: pontos, finalização, hantei, excesso de faltas seguido de desclassificação e desclassificação direta.

8 - SISTEMA DE PONTUAÇÃO

- Para vencer o combate, é necessário que o atleta pontue duas (2) vezes antes de seu oponente. O primeiro ponto de um atleta no combate é chamado de *wazari*, e segundo, que vem acompanhado da vitória, *shori*. A finalização concede dois pontos ao atleta e marca o fim da luta.
- As pontuações podem ocorrer nas três fases da luta, sendo que, apenas golpes de qualidade técnica excelente caracterizam um ponto.
 - Na luta traumatizante contabilizam pontos, por exemplo, *mawashi-geris* bem executados no rosto (sem carga, e, onde o pé faça contato com o rosto e retorne para a posição de origem), *yoko-geris* (sem contato excessivo) que desequilibrem o adversário, *gedan-geris* aplicados na forma de *ashi-barai*, ou seja, derrubando completamente o adversário no chão.
 - No Morganti Ju-Jitsu de contato, também existe a opção de pontuação por semi-nocaute e nocaute, ou seja, se o árbitro julgar que um golpe causou dor aparente ao adversário, ele pode parar a luta e marcar um ponto, caracterizando *wazari*, caso aconteça pela segunda vez, a luta é encerrada. Se o mesmo acontecer, porém o adversário não seja capaz de continuar a luta, é decretado nocaute e *shori* direto.
 - Na luta desequilibrante contabilizam pontos, em suma, golpes com execução técnica correta, com intenção de derrubar, e, que projetam o oponente com as costas ou lateral completa do corpo no chão.
 - Na luta de chão contabilizam pontos, os golpes "encaixados" que apresentem resistência para o oponente, que tenham chance e a intenção de finalizar e que

cheguem perto desse momento final. O árbitro aplicará a marcação do ponto após ter certeza que o oponente não irá desistir e tenha escapado da iminente finalização.

9 - FALTAS

- Caracterizam faltas no Morganti Ju-Jitsu de contato:
 - Golpes propositais ou tentativa de golpear regiões proibidas (Sujeito a desclassificação).
 - Aplicação de golpe desequilibrante projetando o atleta de frente (Sujeito a desclassificação).
 - Se o árbitro pedir para parar (MATTE) e os oponentes continuarem lutando (Sujeito a desclassificação).
 - Segurar o kimono do adversário e golpeá-lo com golpes traumatizantes em seguida.
 - Golpear um adversário com golpes traumatizantes, que tem um ou mais joelhos no chão.
 - Aplicação de qualquer técnica com intenção antidesportiva (Sujeito a desclassificação).
 - Saída intencional da área quando estiver em posição ou movimentação de defesa.
 - Falta de combatividade.
 - Falar durante o combate.
 - Manifestação do atleta ou qualquer um que o represente na competição, para com os árbitros, organizadores ou para com o seu adversário (Sujeito a desclassificação).
 - Manifestações excessivas de membros da equipe ou torcida (Sujeito a desclassificação).
 - Comemorações dentro da área de competição, mesmo após o decreto final da luta poderão ser feitas, desde que o atleta não mencione outras pessoas ou desrespeite seu adversário, resultando em desclassificação imediata.
 - Mesmo após o fim da luta, falar, abusivamente ou desrespeitar o árbitro ou qualquer oficial da modalidade, dentro ou fora da área de luta cometida pelo lutador, equipe técnica ou torcida do mesmo, acarretando sanções ao lutador e ao professor do mesmo. (Passível de punição escolhida pelo conselho de ética do Morganti Ju Jitsu)
 - Utilização de qualquer golpe proibido (**Seção 8**) (Sujeito a desclassificação).
 - Outros motivos que os árbitros entendam como falta na hora do combate. (Sujeito a desclassificação).

- Faltas são utilizadas como critério de desempate nos combates. Uma falta registrada será utilizável como vitória do oponente em caso de empate no tempo regular (sinalizado pelo mesário). A somatória de 2 (duas) faltas implica no acréscimo de 1 (um) ponto para o adversário. O acúmulo de 3 (três) faltas resulta na desclassificação do competidor. Nos casos de faltas para os dois lados, estas não são utilizadas como critério de desempate, apenas quando um dos lutadores tiver 1 (uma) falta e o outro nenhuma.
- Itens listados acima com os parênteses que indicam a possibilidade de desclassificação serão analisados caso-a-caso pelos árbitros, e, conforme a interpretação da equipe e constatação da intenção de dolo e ação antidesportiva por parte do competidor, a falta pode evoluir para uma imediata desclassificação.
- Quanto à desqualificação, caberá ao árbitro central anunciar tanto a desclassificação da luta quanto do torneio, sendo que, na desclassificação da luta, mesmo que o atleta desclassificado esteja ganhando o combate, será decretada a sua derrota.

- Problemas de conduta antidesportiva grave, deverão ser analisados, e, os envolvidos poderão ser excluídos das atividades da modalidade conforme a decisão do conselho de ética formado pelos mestres do estilo.

10 - TÉCNICAS PROIBIDAS

- Golpear com a mão ou o braço, do pescoço para cima, ou seja, pescoço, nuca e rosto em geral.
- Golpes na região genital.
- Usar a testa para golpear.
- Chutes no queixo.
- Chutes e socos frontais nas pernas e coxas.
- Colocar a mão ou os dedos no rosto, olhos, nariz e boca do oponente,
- Tapar a cabeça do oponente com a gola do kimono.
- Usar as unhas para machucar.
- Chutes com o calcanhar na cabeça
- Morder.
- Puxões de cabelo.
- Kansetsu-geri, Kin Geri, Keri age, Fumikomi, Hirabasami, Nihon Nukite, etc.
- Kubi-gatame, Nigiri-jime ou qualquer golpe usando as pontas dos dedos ou eles em forma de pinça, para ferir ou tentar estrangular o oponente e Tatte-hishigi (forçando a coluna).
- Chaves de punho ou de dedos.
- Estrangulamentos com a faixa que deem mais de uma volta ou cruzem uma parte sobre a outra.

11 - CATEGORIAS, CONTATO E ESPECIFICIDADES

- A categoria de contato é somente permitida para faixas marrom e preta
- No Morganti Ju-Jitsu de contato não existem limitações de carga para ataques nas coxas, sendo que chutes na cabeça e no tronco ainda precisam possuir mais controle, que são avaliados pelos árbitros tanto para os critérios de vitória e nocaute, quanto para penalizações.
- Na categoria, são válidos quaisquer chutes usando os pés e canelas desde que tocando o adversário com a parte protegida, ou então chutes com a sola do pé, desde que controlados e sem contato do calcanhar.

12 - EMPATE E CRITÉRIOS DE DESEMPATE

- Situação 1 (combate com presença de pontos):
 - Se os dois atletas em combate alcançarem apenas o *wazari* (um ponto), a luta estará empatada. O primeiro critério de desempate é no caso se um dos lutadores tem 1 (uma) falta. O atleta que cometeu 1 (uma) falta perde a luta. O cometimento de duas faltas resulta no acréscimo de 1 (um) ponto para o oponente, e, portanto, se o oponente já tiver um *wazari* a luta se encerra.
 - Se nenhum dos competidores houverem cometido faltas a luta recomeça para um round adicional de 1 (um) minuto.

- No minuto de desempate, se nenhum atleta pontuar ou cometer infrações neste tempo adicional, a luta irá para a disputa de desempate por resistência (calejamento).
- Situação 2 (combate sem presença de pontos):
 - Se nenhum dos dois atletas conseguirem pontuar dentro do tempo regulamentar do combate, a luta estará empatada. O primeiro critério de desempate é a falta. O atleta que cometeu 1 falta perde a luta.
 - Se nenhum dos competidores houverem cometido faltas a luta recomeça para um round adicional de 1 (um) minuto.
 - Se nenhum atleta pontuar ou cometer infrações no round adicional, o segundo critério de desempate é a disputa de calejamento nas coxas.

13 - DISPUTA DE CALEJAMENTO

- A disputa de calejamento ocorre apenas na categoria de faixas marrom e preta, em situações onde não é possível utilizar nenhum critério de desempate anterior.
- Cada competidor possui até 5 (cinco) chutes disponíveis. No início da disputa, escolhe-se a perna que irá chutar, e se mantém assim até o final da disputa.
- Vence a luta o atleta que conseguir imputar a desistência em seu oponente, ou então, ao fim dos 5 (cinco) chutes, os árbitros escolherão o atleta que suportou mais e melhor os ataques demonstrando resistência e serenidade.
 - Em casos extraordinários onde não é possível definir um vencedor, os árbitros podem concordar em repetir mais 5 (cinco) chutes para cada atleta.
- Os dois atletas, no momento dos chutes, devem manter as pernas próximas, não mais que a abertura dos ombros, não podendo projetar os joelhos nem para fora e nem para dentro, devendo deixá-los alinhados com a linha do corpo e paralelos, as mãos deverão estar atrás na cabeça, para evitar acidentes. Não é permitido rotacionar o quadril durante os chutes, este ato concede uma advertência.
- Os chutes devem acertar a região lateral da coxa. Chutes frontais e nas articulações são proibidos na disputa de calejamento, e, se forem detectados pelo árbitro, poderão ocasionar em desclassificação. (Neste caso específico pode ser usado a tecnologia como auxílio, caso necessário).
- Qualquer atleta que descumpra o regulamento da disputa e receba duas advertências, automaticamente perde o combate.

14 - GESTUÁRIO

- Árbitro Central:
 - HAJIME: marca o início da luta - mão voltada entre os atletas e suspensas.
 - MATTE : marca o momento de parar a luta - palma da mão voltada para o árbitro-mesário.
 - PONTO:
 - Levanta para cima a mão com a pulseira condizente ao atleta que pontuou sinalizando a marcação do primeiro ponto (Wazari), ou do segundo e último ponto (Shori).

- CONTAGEM DE 5 (CINCO) SEGUNDOS NO CHÃO: saindo do peito até ao lado do corpo, para cima ou para baixo; a cada contagem mostrar o número indicado nos dedos
 - VITÓRIA: indicar o lado vitorioso com a mão que corresponde à sinalização do lutador em questão.
 - PEDIDO DE TEMPO: mãos em forma de “T”.
 - FALTA: Gira a mão com a cor do atleta que cometeu a falta, aponta para o atleta, para a marcação do mesário e anuncia o motivo da falta e qual a punição, caso seja cabível.
- Árbitro auxiliar/Árbitro-mesário:
 - TEMPO MÉDICO: giro da bandeira ou das pulseiras em frente ao rosto.
 - FALTA: giro da bandeira ou das pulseiras acima da cabeça. (Caso necessário em ocasiões especiais, onde se faça necessário a interferência da arbitragem do Árbitro central)
 - PONTO: Levanta para cima a mão com a pulseira condizente ao atleta que pontuou.
 - FALTA DE MOVIMENTAÇÃO NO NE-WAZA: estender o braço à frente do corpo balançando a bandeira ou pulseiras lateralmente. (Apenas em casos necessários, onde será importante a interferência da arbitragem do Árbitro Central)
 - VITÓRIA: indicar o lado vitorioso com a mão ou bandeira que corresponde à sinalização do lutador em questão. No caso de Vitória por falta do oponente o árbitro mesário irá anunciar girando o braço por cima da cabeça, assinalando falta e aponta para o lutador que venceu, no critério de desempate falta.
 - FINAL DA LUTA: Arremessar a toalha ao final do combate (Mesário).

É função do Árbitro Auxiliar, decidir juntamente ao Árbitro central, os casos de desempate sem pontos, observar e pontuar sua opinião nas disputas de calejamento, além de cuidar da organização da área, dos locais dos técnicos, vestuário, unhas e condições de higiene, etc.

15 - DAS REGRAS DO ACOMPANHAMENTO

- Quando liberado pela organização do evento, o atleta poderá ser acompanhado por um técnico e este terá uma área reservada para orientar seu atleta .
- O técnico não poderá se exaltar ou desrespeitar seu atleta ou o adversário, podendo resultar em uma falta no combate, desclassificação e até mesmo expulsão do evento e avaliação de medidas disciplinares pela organização da modalidade. O mesmo vale para a torcida do competidor.
- Ao redor da área de luta será permitida somente a permanência dos atletas da categoria em questão, os árbitros, cronometristas e os membros da organização, o técnico apenas poderá estar na área reservada para sua função no momento da luta do respectivo atleta.
- O árbitro auxiliar deve observar e caso necessário, anunciar a falta caso algum técnico em torno da área de luta atrapalhe o bom andamento do combate. Será feita após a parada da luta, a retirada ou advertência, caso seja necessário.

16- PREMIAÇÃO

- Em via de regra, todos os participantes dos campeonatos recebem medalha. Os certificados de participação diferenciarão a divisão de 1º, 2º e 3º.
 - Entretanto, ficará a cargo da organização do evento o critério de premiação (obedecendo à hierarquia de colocação).
 - O uso do pódio ficará a critério da comissão organizadora.
- O atleta que desistir da competição não receberá nenhuma premiação salvo comprovação de lesão que o impossibilite, mas somente com avaliação do médico oficial do evento.
 - Caberá qualquer atleta pedir a sua desistência do combate, sendo que o motivo de sua desistência deverá ser apresentado ao árbitro central.

17 - SEGURANCA E RESPONSABILIDADE

- Qualquer ação do adversário que leve o atleta a sangrar, devido a um golpe maldoso, deverá ser punida com desclassificação.
- Havendo sangramento ou qualquer lesão, a luta deverá ser paralisada e será autorizada a entrada de um pronto-socorrista ou médico designado pela organização do evento.
- Caberá ao árbitro decretar, por falta de condições, tanto técnicas como físicas, a interrupção da luta.
- Caberá somente ao pronto-socorrista ou médico o atendimento dos atletas e a decisão de seu estado físico assim como a capacidade de continuar ou não na luta. Uma vez decretada a desistência do atleta, ele não poderá mais retornar à luta durante o torneio.
- Em caso de falta de combate por lesão constatada pelo socorrista-médico, em caso de dolo será decretada a vitória do competidor lesionado, e, em caso de situação acidental, a vitória do competidor remanescente.
- Caberá ao Árbitro Central, durante estrangulamentos ou chaves, preservar a integridade física dos atletas. Caso haja falta de movimentação de quem está recebendo o golpe, sinal de desmaio (estrangulamento) ou de dor (chave), será decretada a vitória do oponente.
- Todos os atletas que se inscreverem nas competições da modalidade estão cientes dos riscos intrínsecos de uma competição de combate e se comprometem a ler e conhecer este regulamento e suas disposições.
- É responsabilidade das filiadas da modalidade e organizadores dos campeonatos, treinar rigorosamente todos seus árbitros para que conheçam as regras e coloquem sempre, em primeiro lugar, a saúde e integridade dos atletas.
- O Morganti Ju-Jitsu e todas suas filiadas não se responsabilizam por eventos isolados que possam causar danos físicos aos competidores. Todos os campeonatos precisam possuir equipes de paramédicos e socorristas, e, em situações de dolo evidente por parte do oponente e descumprimento das regras - que são criadas rigorosamente para proteger a integridade física dos praticantes - as organizações não tomarão partido em possíveis ações judiciais contra estes ou árbitros que agiram com condutas erradas, sendo responsabilidade individual de cada um, prezar pela sua própria saúde, a saúde de seu adversário e também, no caso dos árbitros, a saúde de ambos os atletas em combate.

18 - DISPOSIÇÕES FINAIS

- Quanto à localização, caberá à comissão organizadora fazer o evento em local arejado e de melhor acesso possível para os praticantes.
- Quanto à iluminação, o local de combate deverá ser bem iluminado, dando boas condições de visualização dos movimentos do combate, cabendo ao árbitro central interromper, ou não iniciar a luta caso boas condições não sejam fornecidas.
- Quanto à temperatura, caberá ao árbitro central parar o torneio em situações onde a temperatura ambiente do local de competição (ginásio, quadra, etc.) esteja acima de 42 (quarenta e dois) graus Celsius, e abaixo de 5 (cinco) graus Celsius.
- Qualquer regra não incluída neste livro ou qualquer circunstância ou situação alheia a este regulamento deverá ser julgada pelo presidente da organização ou dispositivo competente ao caso.

GRAND PRIX - OPEN DE MORGANTI JU-JITSU

1 - PROCEDIMENTOS INICIAIS

- O competidor deverá comparecer na área de competição (Shiai-jo) devidamente uniformizado, havendo tolerância de 1 minuto de espera a partir da primeira chamada.
- Em caso de não comparecimento, este será desclassificado da luta e o W.O será decretado.
- A categoria tem somente permitida a participação por atletas maiores de idade, de faixa marrom ou preta.

2 - A VESTIMENTA E APRESENTAÇÃO DOS ATLETAS

- A vestimenta obrigatória do competidor de Morganti Ju-Jitsu é: Kimono branco ou azul completo e faixa marrom ou preta.
 - É obrigatório o uso de protetor bucal,
 - Protetor de virilha e outros adereços adicionais de segurança são opcionais.
 - É proibido no combate, a utilização de aparatos que prejudiquem o adversário.
 - No caso das mulheres, é obrigatório o uso de uma camiseta, top ou rash guard debaixo da jaqueta do kimono. Biquínis são proibidos.
 - O emblema nacional ou bandeira do país poderão ser usados no peito, do lado esquerdo da jaqueta, logos de seus estados e associações são permitidos.
 - A direção do Comitê poderá autorizar o uso de etiquetas ou marcas registradas especiais de patrocinadores aprovados.
 - A jaqueta do kimono, quando já estiver com a faixa na cintura, deverá ter comprimento mínimo que cubra os quadris, porém não superior a 3/4 (três quartos) da coxa.
 - O comprimento máximo das mangas da jaqueta não deverá ultrapassar 4 (quatro) dedos do pulso, nem ser menor do que a metade do antebraço.
 - As calças devem ter comprimento suficiente para cobrir, pelo menos, 2/3 (dois terços) da canela, não devendo ficar abaixo do tornozelo. As pernas das calças não poderão ser dobradas.
- Não são permitidas para os atletas, na vestimenta, manifestações religiosas ou de cunho político, e, não é permitido o uso de kimono com alusão a outra arte marcial.
- Um competidor deve usar uma faixa vermelha e o outro uma faixa branca (ou similar), designadas pelo comitê organizador.
- Os competidores terão de manter os cabelos limpos e presos com material que não machuque o oponente, unhas aparadas e não poderão utilizar metal ou outros objetos que possam vir a lesionar os oponentes. Em caso de piercing, brincos, ou anéis que não saiam dos dedos, os mesmos deverão ser protegidos com fita, e o lutador deverá estar ciente dos riscos da utilização do adereço e dos riscos de lutar com os mesmos, isentando seu oponente, árbitros e organização caso ocorra qualquer lesão ou complicação pelo uso de tal. Em último caso, os árbitros deverão avaliar os riscos e poderão desclassificar o atleta caso julguem impropriedade e inseguro o uso do adereço.

3 - TEMPO DE COMBATE

- Categoria feminino: 3:30
- Categoria masculino: 5:00

4 - PESAGEM

- Não existe divisão de pesos e nem idades nesta modalidade.

5 - ÁREA DE COMPETIÇÃO

- A área de competição deverá ser plana e livre de obstáculos
- A área de competição deverá possuir um mínimo de 4m (quatro metros) de largura por 4m (quatro metros) de comprimento (área de luta) e um máximo de 9m (nove metros) de largura por 9m (nove metros) de comprimento e deverá, em todas as situações de dimensão, possuir uma área de escape adicional com no mínimo 1m (um metro)
 - A linha distante de 1m (um metro) da borda da área de competição deverá ser de cor diferente das demais linhas.
- O árbitro central deverá ficar entre os atletas para início do combate, e o árbitro auxiliar de frente para os atletas.
- Competidores deverão ficar frente a frente para início do combate
- O árbitro-mesário ficará sentado em uma pequena mesa fora da área de segurança, de frente para o árbitro central. Ele deverá portar uma bandeira vermelha e outra branca (ou similar), chave da competição, planilha da luta, placa para número de faltas (ou computador) e cronômetro. A colocação de um cronometrista ao lado do árbitro-mesário é aceitável.

6 - OS ÁRBITROS

- Para arbitrar os combates, o Coordenador de arbitragem do evento selecionará o quadro de arbitragem de acordo com o número de áreas de luta no evento,
 - Cada área de competição é formada por um árbitro central e um mesário.
- O quadro de arbitragem deverá seguir as regras do Morganti Ju-Jitsu estabelecidas neste documento
- Para evitar questões sobre a arbitragem, a organização da competição designará um coordenador para resolver quaisquer problemas relativos às decisões tomadas pelos árbitros.
 - O quadro de arbitragem justificará ou dará explicações somente ao coordenador de arbitragem do campeonato em questão.
- Não caberá à comissão de organização interferir na arbitragem, portanto, não sendo permitido a participação em decisões, desempatar, julgamentos ou desclassificações para com qualquer atleta.
- Os árbitros deverão usar o uniforme designado pelo Conselho de Arbitragem. Este uniforme deverá ser usado em todas as competições.

- Calça ou camisa designada pela entidade.
- É permitida aos árbitros a utilização de kimono, desde que autorizada pela comissão diretiva do evento, e atenda às seguintes especificações: Kimono completo, limpo, sem remendos ou rasgos.
- Não são permitidas propagandas publicitárias, religiosas ou de cunho político, e, não é permitido kimono com alusão a outra arte marcial.

7 - CRITÉRIO DE VITÓRIA

- A vitória poderá se dar por: nocaute, pontos, finalização, hantei, excesso de faltas seguido de desclassificação e desclassificação direta.

8 - SISTEMA DE PONTUAÇÃO

- Para vencer o combate, é necessário que o atleta pontue duas (2) vezes antes de seu oponente, ou então execute um nocaute, seja este no tronco ou cabeça. O primeiro ponto de um atleta no combate é chamado de *wazari*, e segundo, que vem acompanhado da vitória, *shori*. A finalização concede dois pontos ao atleta e marca o fim da luta.
- Contabilizam pontos, semi-nocautes nas pernas, tronco, ou cabeça.
- A desistência, nocaute, ou impossibilidade de continuar o combate, configura um *shori* imediato.
- Finalizações ou desistências na luta de solo configuram um *shori* imediato.

9 - FALTAS

- Caracterizam faltas no Morganti Ju-Jitsu de contato:
 - Golpes propositais ou tentativa de golpear regiões proibidas (Sujeito a desclassificação).
 - Aplicação de golpe desequilibrante projetando o atleta de frente (Sujeito a desclassificação).
 - Se o árbitro pedir para parar (MATTE) e os oponentes continuarem lutando (Sujeito a desclassificação).
 - Segurar o kimono do adversário e golpeá-lo com golpes traumatizantes em seguida.
 - Golpear um adversário com golpes traumatizantes, que tem um ou mais joelhos no chão.
 - Aplicação de qualquer técnica com intenção antidesportiva (Sujeito a desclassificação).
 - Saída intencional da área quando estiver em posição ou movimentação de defesa.
 - Falta de combatividade.
 - Falar durante o combate.
 - Manifestação do atleta ou qualquer um que o represente na competição, para com os árbitros, organizadores ou para com o seu adversário (Sujeito a desclassificação).
 - Manifestações excessivas de membros da equipe ou torcida (Sujeito a desclassificação).

- Comemorações dentro da área de competição, mesmo após o decreto final da luta poderão ser feitas, desde que o atleta não mencione outras pessoas ou desrespeite seu adversário, resultando em desclassificação imediata.
 - Mesmo após o fim da luta, falar, abusivamente ou desrespeitar o árbitro ou qualquer oficial da modalidade, dentro ou fora da área de luta cometida pelo lutador, equipe técnica ou torcida do mesmo, acarretando sanções ao lutador e ao professor do mesmo. (Passível de punição escolhida pelo conselho de ética do Morganti Ju Jitsu)
 - Utilização de qualquer golpe proibido (**Seção 8**) (Sujeito a desclassificação).
 - Outros motivos que os árbitros entendam como falta na hora do combate. (Sujeito a desclassificação).
- Faltas são utilizadas como critério de desempate nos combates. Uma falta registrada será utilizável como vitória do oponente em caso de empate no tempo regular (sinalizado pelo mesário). A somatória de 2 (duas) faltas implica no acréscimo de 1 (um) ponto para o adversário. O acúmulo de 3 (três) faltas resulta na desclassificação do competidor. Nos casos de faltas para os dois lados, estas não são utilizadas como critério de desempate, apenas quando um dos lutadores tiver 1 (uma) falta e o outro nenhuma.
 - Itens listados acima com os parênteses que indicam a possibilidade de desclassificação serão analisados caso-a-caso pelos árbitros, e, conforme a interpretação da equipe e constatação da intenção de dolo e ação antidesportiva por parte do competidor, a falta pode evoluir para uma imediata desclassificação.
 - Quanto à desqualificação, caberá ao árbitro central anunciar tanto a desclassificação da luta quanto do torneio, sendo que, na desclassificação da luta, mesmo que o atleta desclassificado esteja ganhando o combate, será decretada a sua derrota.
 - Problemas de conduta antidesportiva grave, deverão ser analisados, e, os envolvidos poderão ser excluídos das atividades da modalidade conforme a decisão do conselho de ética formado pelos mestres do estilo.

10 - TÉCNICAS PROIBIDAS

- Golpear com a mão ou o braço, do pescoço para cima, ou seja, pescoço, nuca e rosto em geral.
- Golpes na região genital.
- Usar a testa para golpear.
- Chutes no queixo.
- Chutes e socos frontais nas pernas e coxas.
- Colocar a mão ou os dedos no rosto, olhos, nariz e boca do oponente,
- Tapar a cabeça do oponente com a gola do kimono.
- Usar as unhas para machucar.
- Chutes com o calcanhar na cabeça
- Morder.
- Puxões de cabelo.
- Kansetsu-geri, Kin Geri, Keri age, Fumikomi, Hirabasami, Nihon Nukite, etc.
- Kubi-gatame, Nigiri-jime ou qualquer golpe usando as pontas dos dedos ou eles em forma de pinça, para ferir ou tentar estrangular o oponente e Tatte-hishigi (forçando a coluna).
- Chaves de punho ou de dedos.

- Estrangulamentos com a faixa que deem mais de uma volta ou cruzem uma parte sobre a outra.

12 - EMPATE E CRITÉRIOS DE DESEMPATE

- Situação 1 (combate com presença de pontos):
 - Se os dois atletas em combate alcançarem apenas o *wazari* (um ponto), a luta estará empatada. O primeiro critério de desempate é no caso se um dos lutadores tem 1 (uma) falta. O atleta que cometeu 1 (uma) falta perde a luta. O cometimento de duas faltas resulta no acréscimo de 1 (um) ponto para o oponente, e, portanto, se o oponente já tiver um *wazari* a luta se encerra.
 - Se nenhum dos competidores houverem cometido faltas a luta recomeça para um round adicional de 2 (dois) minutos.
 - No desempate, se nenhum atleta pontuar ou cometer infrações neste tempo adicional, a luta irá para a disputa de desempate por resistência (calejamento).
- Situação 2 (combate sem presença de pontos):
 - Se nenhum dos dois atletas conseguirem pontuar dentro do tempo regulamentar do combate, a luta estará empatada. O primeiro critério de desempate é a falta. O atleta que cometeu 1 falta perde a luta.
 - Se nenhum dos competidores houverem cometido faltas a luta recomeça para um round adicional de 2 (dois) minutos.
 - Se nenhum atleta pontuar ou cometer infrações no round adicional, o segundo critério de desempate é a disputa de calejamento nas coxas.

13 - DISPUTA DE CALEJAMENTO

- A disputa de calejamento ocorre apenas na categoria de faixas marrom e preta, em situações onde não é possível utilizar nenhum critério de desempate anterior.
- Cada competidor possui até 5 (cinco) chutes disponíveis. No início da disputa, escolhe-se a perna que irá chutar, e se mantém assim até o final da disputa.
- Vence a luta o atleta que conseguir imputar a desistência em seu oponente, ou então, ao fim dos 5 (cinco) chutes, os árbitros escolherão o atleta que suportou mais e melhor os ataques demonstrando resistência e serenidade.
 - Em casos extraordinários onde não é possível definir um vencedor, os árbitros podem concordar em repetir mais 5 (cinco) chutes para cada atleta.
- Os dois atletas, no momento dos chutes, devem manter as pernas próximas, não mais que a abertura dos ombros, não podendo projetar os joelhos nem para fora e nem para dentro, devendo deixá-los alinhados com a linha do corpo e paralelos, as mãos deverão estar atrás na cabeça, para evitar acidentes. Não é permitido rotacionar o quadril durante os chutes, este ato concede uma advertência.
- Os chutes devem acertar a região lateral da coxa. Chutes frontais e nas articulações são proibidos na disputa de calejamento, e, se forem detectados pelo árbitro, poderão ocasionar em desclassificação. (Neste caso específico pode ser usado a tecnologia como auxílio, caso necessário).
- Qualquer atleta que descumpra o regulamento da disputa e receba duas advertências, automaticamente perde o combate.

14 - GESTUÁRIO

- **Árbitro Central:**
 - HAJIME: marca o início da luta - mão voltada entre os atletas e suspensas.
 - MATTE : marca o momento de parar a luta - palma da mão voltada para o árbitro-mesário.
 - PONTO: Levanta para cima a mão com a pulseira condizente ao atleta que pontuou.
 - CONTAGEM DE 5 (CINCO) SEGUNDOS NO CHÃO: saindo do peito até ao lado do corpo, para cima ou para baixo; a cada contagem mostrar o número indicado nos dedos
 - VITÓRIA: indicar o lado vitorioso com a mão que corresponde à sinalização do lutador em questão.
 - PEDIDO DE TEMPO: mãos em forma de “T”.
 - FALTA: Gira a mão com a cor do atleta que cometeu a falta, aponta para o atleta, para a marcação do mesário e anuncia o motivo da falta e qual a punição, caso seja cabível.

- **Árbitro auxiliar/Árbitro-mesário:**
 - TEMPO MÉDICO: giro da bandeira ou das pulseiras em frente ao rosto.
 - FALTA: giro da bandeira ou das pulseiras acima da cabeça. (Caso necessário em ocasiões especiais, onde se faça necessário a interferência da arbitragem do Árbitro central)
 - PONTO: Levanta para cima a mão com a pulseira condizente ao atleta que pontuou.
 - FALTA DE MOVIMENTAÇÃO NO NE-WAZA: estender o braço à frente do corpo balançando a bandeira ou pulseiras lateralmente. (Apenas em casos necessários, onde será importante a interferência da arbitragem do Árbitro Central)
 - VITÓRIA: indicar o lado vitorioso com a mão ou bandeira que corresponde à sinalização do lutador em questão. No caso de Vitória por falta do oponente o árbitro mesário irá anunciar girando o braço por cima da cabeça, assinalando falta e aponta para o lutador que venceu, no critério de desempate falta.
 - FINAL DA LUTA: Arremessar a toalha ao final do combate (Mesário).

15 - DAS REGRAS DO ACOMPANHAMENTO

- Quando liberado pela organização do evento, o atleta poderá ser acompanhado por um técnico e este terá uma área reservada para orientar seu atleta .
- O técnico não poderá se exaltar ou desrespeitar seu atleta ou o adversário, podendo resultar em uma falta no combate, desclassificação e até mesmo expulsão do evento e avaliação de medidas disciplinares pela organização da modalidade. O mesmo vale para a torcida do competidor.
- Ao redor da área de luta será permitida somente a permanência dos atletas da categoria em questão, os árbitros, cronometristas e os membros da organização, o técnico apenas poderá estar na área reservada para sua função no momento da luta do respectivo atleta.
- O árbitro auxiliar deve observar e caso necessário, anunciar a falta caso algum técnico em torno da área de luta atrapalhe o bom andamento do combate. Será feita após a parada da luta, a retirada ou advertência, caso seja necessário.

16- PREMIAÇÃO

- Serão premiados apenas os atletas que ficarem na primeira, segunda e terceira colocação. O prêmio em dinheiro será definido e divulgado antes de cada competição
 - Entretanto, ficará a cargo da organização do evento o critério de premiação (obedecendo à hierarquia de colocação).
 - O uso do pódio ficará a critério da comissão organizadora.
- O atleta que desistir da competição não receberá nenhuma premiação salvo comprovação de lesão que o impossibilite, mas somente com avaliação do médico oficial do evento.
 - Caberá qualquer atleta pedir a sua desistência do combate, sendo que o motivo de sua desistência deverá ser apresentado ao árbitro central.

17 - SEGURANÇA E RESPONSABILIDADE

- Qualquer ação do adversário que leve o atleta a sangrar, devido a um golpe maldoso, deverá ser punida com desclassificação.
- Havendo sangramento ou qualquer lesão, a luta deverá ser paralisada e será autorizada a entrada de um pronto-socorrista ou médico designado pela organização do evento.
- Caberá ao árbitro decretar, por falta de condições, tanto técnicas como físicas, a interrupção da luta.
- Caberá somente ao pronto-socorrista ou médico o atendimento dos atletas e a decisão de seu estado físico assim como a capacidade de continuar ou não na luta. Uma vez decretada a desistência do atleta, ele não poderá mais retornar à luta durante o torneio.
- Em caso de falta de combate por lesão constatada pelo socorrista-médico, em caso de dolo será decretada a vitória do competidor lesionado, e, em caso de situação acidental, a vitória do competidor remanescente.
- Caberá ao Árbitro Central, durante estrangulamentos ou chaves, preservar a integridade física dos atletas. Caso haja falta de movimentação de quem está recebendo o golpe, sinal de desmaio (estrangulamento) ou de dor (chave), será decretada a vitória do oponente.
- Todos os atletas que se inscreverem nas competições da modalidade estão cientes dos riscos intrínsecos de uma competição de combate e se comprometem a ler e conhecer este regulamento e suas disposições.
- É responsabilidade das filiadas da modalidade e organizadores dos campeonatos, treinar rigorosamente todos seus árbitros para que conheçam as regras e coloquem sempre, em primeiro lugar, a saúde e integridade dos atletas.
- O Morganti Ju-Jitsu e todas suas filiadas não se responsabilizam por eventos isolados que possam causar danos físicos aos competidores. Todos os campeonatos precisam possuir equipes de paramédicos e socorristas, e, em situações de dolo evidente por parte do oponente e descumprimento das regras - que são criadas rigorosamente para proteger a integridade física dos praticantes - as organizações não tomarão partido em possíveis ações judiciais contra estes ou árbitros que agiram com condutas erradas, sendo responsabilidade individual de cada um, prezar pela sua própria saúde, a saúde de seu adversário e também, no caso dos árbitros, a saúde de ambos os atletas em combate.

18 - DISPOSIÇÕES FINAIS

- Quanto à localização, caberá à comissão organizadora fazer o evento em local arejado e de melhor acesso possível para os praticantes.
- Quanto à iluminação, o local de combate deverá ser bem iluminado, dando boas condições de visualização dos movimentos do combate, cabendo ao árbitro central interromper, ou não iniciar a luta caso boas condições não sejam fornecidas.
- Quanto à temperatura, caberá ao árbitro central parar o torneio em situações onde a temperatura ambiente do local de competição (ginásio, quadra, etc.) esteja acima de 42 (quarenta e dois) graus Celsius, e abaixo de 5 (cinco) graus Celsius.
- Qualquer regra não incluída neste livro ou qualquer circunstância ou situação alheia a este regulamento deverá ser julgada pelo presidente da organização ou dispositivo competente ao caso.

CATEGORIAS DE KATA

1 - PROCEDIMENTOS INICIAIS

- O competidor deverá comparecer na área de competição (Shiai-jo) devidamente uniformizado, havendo tolerância de 1 minuto de espera a partir da primeira chamada.
- Em caso de não comparecimento, este será desclassificado da competição.

2 - A VESTIMENTA E APRESENTAÇÃO DOS ATLETAS

- A vestimenta obrigatória do competidor de Kata é: Kimono completo e faixa..
 - No caso das mulheres, é obrigatório o uso de uma camiseta, top ou rash guard debaixo da jaqueta do kimono. Biquínis são proibidos.
 - O emblema nacional ou bandeira do país poderão ser usados no peito, do lado esquerdo da jaqueta, logos de seus estados e associações são permitidos.
 - A direção do Comitê poderá autorizar o uso de etiquetas ou marcas registradas especiais de patrocinadores aprovados.
 - A jaqueta do kimono, quando já estiver com a faixa na cintura, deverá ter comprimento mínimo que cubra os quadris, porém não superior a 3/4 (três quartos) da coxa.
 - O comprimento máximo das mangas da jaqueta não deverá ultrapassar 4 (quatro) dedos do pulso, nem ser menor do que a metade do antebraço.
 - As calças devem ter comprimento suficiente para cobrir, pelo menos, 2/3 (dois terços) da canela, não devendo ficar abaixo do tornozelo. As pernas das calças não poderão ser dobradas.
- Não são permitidas para os atletas, na vestimenta, manifestações religiosas ou de cunho político, e, não é permitido o uso de kimono com alusão a outra arte marcial.
- Os competidores terão de manter os cabelos limpos e presos com material que não machuque o oponente, unhas aparadas e não poderão utilizar metal ou outros objetos que possam vir a lesionar os oponentes. Em caso de piercing, brincos, ou anéis que não saiam dos dedos, os mesmos deverão ser protegidos com fita, e o lutador deverá estar ciente dos riscos da utilização do adereço.
- Hakama e espada são de uso exclusivo a partir da faixa preta, portanto alunos de faixas coloridas não poderão usar esta vestimenta ou fazer uso da espada nas competições.

3 - ÁREA DE COMPETIÇÃO

- A área de competição deverá ser plana e livre de obstáculos
- A área de competição deverá possuir um mínimo de 4m (quatro metros) de largura por 4m (quatro metros) de comprimento (área de luta) e um máximo de 9m (nove metros) de largura por 9m (nove metros) de comprimento e deverá, em todas as situações de dimensão, possuir uma área de escape adicional com no mínimo 1m (um metro)
 - A linha distante de 1m (um metro) da borda da área de competição deverá ser de cor diferente das demais linhas.

4 - CATEGORIAS

KATA

- INFANTIL (7-12 anos) - BRANCA A ROXA
- JUVENIL (13 - 17) - BRANCA A ROXA
- ADULTO (18 - 99+) - BRANCA A ROXA
- INFANTIL (7-12 anos) - MARROM E PRETA
- JUVENIL (13 - 17) - MARROM E PRETA
- ADULTO (18 - 99+) - MARROM E PRETA

KATA COM ARMAS

- INFANTIL (7-12 anos) - BRANCA A ROXA
- JUVENIL (13 - 17) - BRANCA A ROXA
- ADULTO (18 - 99+) - BRANCA A ROXA
- INFANTIL (7-12 anos) - MARROM E PRETA
- JUVENIL (13 - 17) - MARROM E PRETA
- ADULTO (18 - 99+) - MARROM E PRETA

BUNKAI

- JUVENIL (13 - 17) - BRANCA A ROXA
- ADULTO (18 - 99+) - BRANCA A ROXA
- INFANTIL (7-12 anos) - MARROM E PRETA
- JUVENIL (13 - 17) - MARROM E PRETA
- ADULTO (18 - 99+) - MARROM E PRETA

- A competição de kata será disputada em categorias unissex exceto quando especificado o contrário

5 - ÁRBITROS

- Para arbitrar as apresentações o Coordenador de arbitragem do evento selecionará o quadro de arbitragem de acordo com o número de áreas de luta no evento,
- Cada área de competição é formada por dois ou três árbitros e um mesário.
- O quadro de arbitragem deverá seguir as regras de arbitragem de kata estabelecidas neste documento.
- Para evitar questões sobre a arbitragem, a organização da competição designará um coordenador para resolver quaisquer problemas relativos às decisões tomadas pelos árbitros.
 - O quadro de arbitragem justificará ou dará explicações somente ao coordenador de arbitragem do campeonato em questão.
- Não caberá à comissão de organização interferir na arbitragem, portanto, não sendo permitido a participação em decisões, desempatar, julgamentos ou desclassificações para com qualquer atleta.
- Os árbitros deverão usar o uniforme designado pelo Conselho de Arbitragem. Este uniforme deverá ser usado em todas as competições.
 - Calça ou camisa designada pela entidade.

- É permitida aos árbitros a utilização de kimono, desde que autorizada pela comissão diretiva do evento, e atenda às seguintes especificações: Kimono completo, limpo, sem remendos ou rasgos.
- Não são permitidas propagandas publicitárias, religiosas ou de cunho político, e, não é permitido kimono com alusão a outra arte marcial.

6 - REGULAMENTO E DECISÃO

- A decisão será através de notas ou confronto direto, dependendo da metodologia definida pela organização da competição.
 - julgamentos por confronto direto devem conter obrigatoriamente três árbitros.
- Cada atleta possui apenas uma chance de apresentação por rodada.
- Será julgado pelos árbitros, a exatidão dos movimentos de cada *kata*, a precisão nas bases, força, cadência, *kime* e plasticidade. Estes aspectos serão observados desde a entrada do atleta na área de apresentação.
- No caso de decisão por nota, estas podem variar de 6 (seis) a 10 (dez).
- Em caso de empate na média das notas, é eliminado o atleta que recebeu a nota mais baixa de algum dos árbitros. Caso todas sejam iguais, repete-se a performance até que se tenha um campeão.
- O atleta somente poderá executar katas do Morganti Ju Jitsu, salvo exceção dos *katas* que não compõem o sistema *kyu-dan* do Morganti Ju-Jitsu. Fica como opcional para o atleta apresentar somente um *kata* durante toda sua participação como também será permitido o atleta apresentar outros *katas* no caso de se classificar para as próximas fases.
 - Os *Katas* da faixa branca até a roxa poderão ser utilizados por todas as categorias. *Katas* das faixas pretas poderão ser usados para as categorias de faixa preta acima.

6 - KATAS PERMITIDOS NAS COMPETIÇÕES

- **Sistema *Kyu-Dan*** - *Yang, Yin, Hi, Hikuchi, Airon, Mizu, Moukuzai, Sora, Ju Kata dai ichi, Ju Kata dai ni, Ju Kata dai san.*
- **Fora do sistema *Kyu-Dan*** - *Fudo Myo.*

7- ARMAS PERMITIDAS NAS COMPETIÇÕES

- *Katana. (Pretas)*
- *Wakizashi. (Pretas)*
- *Sai.*
- *Bo e Jo*
- *Nunchaku.*
- *Tonfa.*
- *Kama.*

7- ESPECIFICAÇÕES DO *BUNKAI*

- O *Bunkai* deve ser realizado em duplas ou trios.

- As equipes devem performar o mesmo *kata* em perfeita sincronia.
- Após a realização simultânea do *kata*, inicia-se a demonstração das técnicas do *kata* escolhido, que podem ser realizadas da forma que a equipe desejar.
- Na apresentação de *Bunkai* são avaliados os mesmos critérios do julgamento das categorias de *kata*, acrescidos de: sincronia, performance, criatividade e eficiência.

CATEGORIAS PARA CAMPEONATOS NACIONAIS E MUNDIAIS

Categoria Iniciante: Se classifica na graduação de Branca, Amarela e Laranja

Categoria Intermediária: Se classifica na graduação de vermelha, azul, verde e roxa

Categoria Graduados: Se classifica na graduação marrom e preta

Festival: 3 anos até 7 anos

Infantil 08 e 09 anos Masculino

- Leve - 32kg
- Médio - 38kg
- Médio - 46kg
- Meio pesado - 52kg
- Pesado - +52kg

Infantil 08 e 09 anos Feminino

- Leve - 32kg
- Médio - 38kg
- Médio - 46kg
- Meio pesado - 52kg
- Pesado - +52kg

Infantil 10 e 11 anos Masculino

- Leve - 38kg
- Meio Médio - 46kg
- Médio - 52kg
- Meio Pesado - 60kg
- Pesado - +60kg

Infantil 10 e 11 anos Feminino

- Leve - 38kg
- Meio Médio - 46kg
- Médio - 52kg
- Meio Pesado - 60kg
- Pesado - +60kg

Infanto Juvenil 12-13 e 14 anos Masculino

- Leve - 40kg
- Meio médio - 46kg
- Médio - 52kg
- Meio pesado - 61kg
- Pesado - 70kg
- Super Pesado - +70kg
- Cruzador - +80kg

Infanto Juvenil 12-13 e 14 anos Feminino

- Leve - 38kg
- Médio - 48kg
- Meio pesado - 57kg
- Pesado - +57kg
- Super Pesado - +70kg

Juvenil 15-16 e 17 anos masculino

- Mosca - 57kg
- Pena - 66kg
- Leve - 70kg
- Meio Médio - 77kg
- Médio - 84kg
- Meio pesado - 93kg
- Pesado - 110kg
- Cruzador - + 110kg

Equipe Adulto

Sendo das categorias iniciante e avançado.

- 1- Feminino, 61kg, 66kg, 70kg, 77kg, 84kg, 93kg, +93kg

Equipes Juvenil com 15, 16 e 17 anos

- 1- Feminino, 2 atletas até 66kg e 2 atletas + de 66kg

Juvenil 15-16 e 17 anos feminino

- Meio Médio - 61kg
- Médio - 66kg
- Meio Pesado - 77kg
- Pesado - 84kg
- Super Pesado - +84kg

Submission/Grappling - Masculino

- Galo - 61kg
- Leve - 70kg
- Médio - 84kg
- Pesado - + 84kg

Submission/Grappling - Feminino

- Meio Médio - 61kg
- Meio Pesado - 77kg
- Pesado - +77kg

Masculino 18 anos acima

- Mosca - 57kg
- Pena - 66kg
- Leve - 70kg
- Meio Médio - 77kg
- Médio - 84kg
- Meio pesado - 93kg
- Pesado - 110kg
- Cruzador - + 110kg

Feminino 18 anos acima

- Meio Médio - 61kg
- Médio - 66kg
- Meio Pesado - 77kg
- Pesado - 84kg
- Super Pesado - +84kg

Master I – Masculino 30 a 40 Anos

- Leve até 70kg
- Médio até 83kg
- Cruzador até 95kg
- Pesado + 95kg

Master II – Masculino 40 a 50 Anos

- Leve até 70kg
- Médio até 83kg
- Cruzador até 95kg
- Pesado + 95kg

Master III – Masculino 50 Anos acima

- Leve até 70kg
- Médio até 83kg
- Cruzador até 95kg
- Pesado + 95kg

Master – Feminino 30 Anos acima

- Leve até 66kg
- Médio até 77kg
- Cruzador até 84kg
- Pesado + 84kg