



JU-JITSU DUO REGULAMENTO

Regras de competição &
Manual formato de competição

www.jjif.sport

V. 4.1

Este manual foi produzido com o apoio da JJIF (Ju-Jitsu International Federation). O manual contém as regras para o sistema Duo de Ju-Jitsu, aprovadas em março de 2024.

Os direitos de autor (especialmente das fotografias) pertencem à JJIF.

A versão oficial das regras é a versão em inglês do regulamento.

www.jjif.sport

Secção 01	Equipamento de competição e requisitos pessoais	5
Secção 02	Categorias e séries	7
Secção 03	Árbitros, secretariado e treinadores	9
Secção 04	Decurso da apresentação	12
Secção 05	Pontos e avaliação	16
Secção 06	Penalizações	22
Secção 07	Ataques a apresentar	24
Secção 08	Falta de comparência e desistência	26
Secção 09	Situações não previstas nas regras	28
Anexo	Regras adicionais e esclarecimentos	30
Anexo I	Ataques do sistema Duo	31
Anexo II	Gestos de arbitragem	34

GENERALIDADES

O sistema Duo da JJIF tem por objetivo a apresentação de defesas contra diversos ataques predeterminados por dois competidores da mesma equipa.

Os ataques, conforme presente do Anexo I estão divididos em três (3) séries de quatro (4) ataques cada:

- A. Prisões, abraços e estrangulamentos;
- B. Golpes, socos e pontapés;
- C. Ataques com arma.

Cada ataque deve ser precedido de um pré-ataque, tal como puxar, empurrar, atemi ou através de uma combinação. O atacante deve realizar o pré-ataque e o ataque.

O defensor irá demonstrar uma defesa ao ataque, seguido por uma projeção, derrube ou submissão, terminando com um atemi, luxação, estrangulamento ou técnica de controlo.

O objetivo da apresentação é demonstrar uma defesa **técnica e realista**. Tendo por base os critérios de avaliação os árbitro júri irão atribuir pontuação, para determinar o par Duo com **maior capacidade técnica**.

Poderão ser consultados no *Sporting Code* da JJIF e no Anexo deste documento outras restrições, regras, orientações e adaptações de organização, formato e protocolo para diferentes formato de eventos e categorias etárias. No caso de contradição entre o *Sporting Code* da JJIF e este manual prevalece a redação do *Sporting Code*. Em caso de interpretação dúbia deve ser tido por referência o regulamento na sua versão original em inglês.



SEÇÃO 01

EQUIPAMENTO DE COMPETIÇÃO E REQUISITOS PESSOAIS

SECÇÃO 01

EQUIPAMENTO DE COMPETIÇÃO E REQUISITOS PESSOAIS

- 1.1** Os competidores devem seguir os regulamentos de equipamento de competição e requisitos pessoais constante no SC.
- 1.2** Os competidores que não cumpram estas normas não poderão iniciar a apresentação.
- 1.3** Assim que sejam informados das inconformidades pelo árbitro central, têm até dois (2) minutos para se apresentar conforme.
- 1.4** Os competidores devem apresentar um Gi que cumpra os requisitos dispostos no SC. Na Fase de Qualificação todos os pares utilizam cintos vermelhos.
- 1.5** É obrigatório para as competidoras femininas e é permitido aos competidores masculinos a utilização de uma rashguard (t-shirt interior em lycra) de cor branca ou preto debaixo do casaco do Gi. É permitida a utilização do hijab.
- 1.6** Os competidores podem utilizar equipamento de proteção (ex. proteção de tibia, joelho, antebraço), as mesmas têm que ser de material macio. todo o material de proteção é utilizado por baixo do Gi.
- 1.7** É permitida a utilização de coquilha e bocal.
- 1.8** É proibido aos competidores a utilização de qualquer objeto que possa lesionar ou colocar em perigo qualquer pessoa.
- 1.9** Competidores devem ter as unhas das mãos e dos pés rentes.
- 1.10** O cabelo comprido deve ser atado com um elástico macio.

- 1.11** Quando os competidores necessitem utilizar armas na sua apresentação, as mesmas devem ser fabricadas em materiais macios ou borracha. O bastão deve ter entre 50-70 cm de comprimento.
- 1.12** Deve ser considerada a necessidade de requisitos adicionais específicos para o evento.





SEÇÃO 02

CATEGORIAS E SÉRIES

SECÇÃO 02

CATEGORIAS E SÉRIES

- 2.1** As categorias são definidas conforme disposto no SC (Masculino, Feminino, Misto e Open).
- 2.2** Um par pode participar na sua categoria de género (Masculino, Feminino ou Misto) e também na categoria Open.
- 2.3** Os escalões etários no Sporting Code são agrupados em Grupos Etários.
Estes Grupos Etários são:
- Sub-10 e escalões mais novos
 - Sub-12/Sub-14/Sub-16
 - Sub-18/Sub-21/Adultos
 - Veteranos
- 2.4** Um par pode ser composto por dois atletas de qualquer combinação de idades dentro do mesmo Grupo Etário. O par será inscrito no escalão do atleta mais velho do par, mas pode competir em qualquer escalão etário superior dentro do mesmo Grupo Etário, por exemplo:
- um par Sub-18 pode competir em Sub-21 ou até em Adultos mesmo que ambos competidores sejam Sub-18;
 - o mesmo é válido para um par Sub-12 que pode competir em Sub-14 ou Sub-16, mesmo que ambos competidores sejam Sub-12.
- 2.5** Contudo, Se um par for formado por dois competidores de Grupos Etários diferentes, o competidor mais novo apenas pode competir no escalão etário seguinte, por exemplo:
- um competidor Sub-16 pode formar par com um competidor Sub-18, mas não com um competidor Sub-21;
 - o mesmo é válido para competidores Sub-10, que podem formar par com um competidor Sub-12 mas não com um competidor Sub-14.



© by guenterbeier@t-online.de
www.guentherbeier.fotogfotografie

- 2.6** As séries a apresentar durante a competição são diferentes consoante o Grupo Etário:

	SÉRIE A	SÉRIE B	SÉRIE C
Veteranos			
Sub-18/Sub-21/Adultos			
Sub-12/Sub-14/Sub-16			
Sub-10 e mais novos			

- 2.7** Qualquer combinação de competidores é considerado como um novo participante.
- 2.8** Em Grand Prix, Campeonatos Continentais ou Campeonatos Mundiais um competidor individual não pode ser inscrito em mais de uma categoria.



SEÇÃO 03

ÁRBITROS, SECRETARIADO E TREINADORES

SECÇÃO 03

ÁRBITROS, SECRETARIADO E TREINADORES

3.1 Árbitros

3.1.1 Na disciplina de Duo da JJIF, um (1) **árbitro central (AC)** situa-se na área de competição e dirige a apresentação.

- Fora da área de competição, próximo ao tatami ,estará três (3) **árbitros-júri (AJ)** sentados. Eles serão responsáveis por atribuir as pontuações aos pares pelas técnicas apresentadas.
- O AC e os AJ são apoiados por um (1) **árbitro vídeo (AV)** que se senta próximo ao Secretariado. São utilizadas câmaras de vídeo, localizadas em cantos opostos do tapete.
- O(s) AV(s) também desempenham uma função na avaliação e pontuação da apresentação.
- Quando o software o permita os VR(s) poderão assinalar o ataque errado no sistema. De outra forma é responsabilidade do AC e dos AJ de identificar o ataque errado e atribuir pontuação zero (0) na Parte 1 (Ataque).
- Quando possível. em todas as finais, dois (2) AV(s) poderão assistir-se no desempenho das funções de AV.

3.1.2 Quando não exista sistema de pontuação digital (tablet), um (1) **árbitro de mesa (AM)** supervisionará o Secretariado.

- O AM contará o total de pontos atribuído por cada AJ durante a apresentação.

3.1.3 O AC inicia o Tempo Médico.

3.1.4 As decisões do árbitro poderão ser contestadas (**Challenge**) conforme disposto no SC.

3.1.5 O AC, AV e AJ são apoiados e supervisionados pelo **árbitro responsável de tapete (AT)**, que avalia o trabalho dos árbitros mantendo registo.

3.1.6 O AC deve seguir o decurso da apresentação conforme descrito nas regras, e manter a fluidez das mesmas.

3.1.7 O AC deve penalizar os treinadores e pedir-lhes que saiam da área de competição, conforme disposto no SC. No caso de uma dedução de pontos, tal será atribuído no software pelo AV (ou AM) após anúncio do AC.

3.1.8 Os AV e os AJ que participem na mesma ronda deverão ser de países diferentes dos competidores e entre si (ou de outros clubes, no caso de competições nacionais), se possível. Quando tal não seja possível o AV deverá ser sempre neutro aos países em competição no grupo.

3.2 Secretariado

3.2.1 O Secretariado é composto por pelo menos um (1) anotador. Se for utilizado um marcador digital a principal função do secretariado será acompanhar a ordem das apresentações.

3.2.2 O Secretariado está localizado de forma a ficar de frente para o AC ao início da apresentação.

SECÇÃO 03

ÁRBITROS, SECRETARIADO E TREINADORES

3.3 Treinadores e *Challenge*

3.3.1 É permitida a presença de apenas um (1) treinador por par na área de competição. O treinador deve manter-se sentado no limite da área de competição durante a apresentação. Os treinadores são referências de comportamento, a sua conduta pessoal e comportamento devem refletir o código ético das artes marciais.

3.3.2 Os treinadores devem estar equipados conforme disposto no SC. Em certos eventos, pode ser estabelecido um código de indumentária especial (Ex. Beach Games).

3.3.3 Se os treinadores exibirem um comportamento ofensivo para com os competidores, árbitros, audiência ou quem seja, ou se tentarem ensinar os árbitros mais que uma vez, o AC deverá expulsá-lo da área de competição durante o restante da apresentação. Se o comportamento ofensivo permanecer os árbitros participantes durante aquela apresentação poderão decidir por expusá-lo do evento. O organizador tem o direito de banir quem considere problemático à realização do evento.

3.3.4 Um treinador pode contestar a avaliação da sua própria equipa durante as rondas de qualificação e, da outra equipa na fase de medalhas. O treinador só pode contestar durante o Hantei, após as apresentações do par, nunca durante as pausas após cada apresentação individual. O treinador pode contestar a atribuição dos ataques errados, controlo da arma e variedade. Não é possível contestar a avaliação dos árbitros para as pontuações da Parte 1 à Parte 4 de cada técnica individual. O AV fará a revisão da contestação (*Challenge*) e, quando necessário será assistido pelo AC.





SEÇÃO 04

DECURSO DA APRESENTAÇÃO

SECÇÃO 04

DECURSO DA APRESENTAÇÃO

4.1 Os ataques correspondentes a cada série estão disponíveis no Anexo I deste documento.

- Todos os ataques podem ser executados à direita ou esquerda, à livre escolha do par;
- A defesa é totalmente à livre escolha do defensor, assim como o papel ou troca de papéis entre atacante e defensor, assim como a posição dos pés nos ataques;
- A mudança de papel de atacante e defensor pode ser feita durante a apresentação de uma série.

4.2 Entre duas (2) apresentações (rondas), os competidores terão um tempo de recuperação máximo de cinco (5) minutos, antes das finais o tempo de recuperação será de dez (10 minutos).

4.3 A competição é dividida em duas fases sucessivas:

- A primeira fase da competição é denominada “Fase de Qualificação”. Durante esta fase todos os pares apresentam todos os ataques das três (3) séries (A-B-C) tradicionais de Duo, ataque a ataque por ordem numérica.
- A segunda fase, onde os pares se defrontam em formato de confronto direto, é denominada “Fase de Medalhas”. Durante esta fase os competidores são divididos em diferentes divisões.

4.4 De forma a permitir aos árbitros manter o foco e para conseguirem avaliar cada ataque com frescura e concentração, durante a fase de qualificação, os pares serão divididos em blocos, consoante número de pares inscritos na categoria:

- Até 6 pares: 1 bloco
- 7 - 12 pares: 2 blocos
- 13 – 18 pares: 3 blocos
- Mais blocos no caso de haver mais pares.

4.5 Fase de Qualificação

4.5.1 Quando se utilizam dois ou mais blocos, se utilizar cabeças de série, os quatro (4) pares melhor classificados serão separados nos diferentes os blocos, conforme disposto no SC.

- Os pares cabeça-de-série serão os últimos a realizar a apresentação do seu grupo/bloco, em ordem inversa à do sorteio (ex. o cabeça-de-série melhor classificado será o último a apresentar);
- Todos os pares restantes serão colocados por sorteio;
- Pares do mesmo país serão separados em diferentes bloco;
- Durante a fase de qualificação os pares mantêm-se no seu grupo/bloco.

4.5.2 Os pares executam os ataques um após o outro, o que significa que a todo o momento após um par se encontra no tapete.

- Após um par terminar a sua apresentação o seguinte par inicia a sua apresentação dos ataques.

4.5.3 Os competidores do par ficam no canto direito e esquerdo próximo do AC. Ao sinal do AC os competidores entram na área de competição, situando-se ao centro, aproximadamente dois (2) metros entre si, de frente. Ao sinal do AC os competidores saúdam o árbitro e em seguida entre si.

4.5.4 O AV inicia a gravação, o AC confirma se os AJ e AV estão preparados para iniciar.

- Após resposta positiva dos AJ e AV, o AC anuncia Hajime (com uma mão) e recua imediatamente;
- O par vai executar a primeira sequência de ataque e defesa;
- Após cada ataque terminar o AC avança colocando-se entre os competidores, aguardando que os AJ pontuem.
- Quando todos os AJ deram a sua pontuação o AC anuncia Hajime, o par vai executar a próxima sequência de ataque e defesa;
- Este procedimento será repetido até que todos os ataques da ronda sejam executados;
- Quando a apresentação termina o AC aproxima-se dos competidores e solicita para ajoelhar (seiza);
- O AC anuncia Hantei aos AJ ao levantar a sua mão direita de forma recta acima da cabeça.

4.6 A apresentação consiste em:

- 4.6.1** Um pré-ataque seguido de um ataque real(ver Anexo I, que tem que ser executado;
- 4.6.2** Uma primeira defesa ao pré-ataque e uma defesa ao ataque real;
- 4.6.3** Uma projeção, derrube ou submissão;
- 4.6.4** Uma parte de finalização;
- 4.6.5** Na série C, os atletas também devem ter em consideração o controlo da arma;
- 4.6.6** Numa apresentação é permitido combinar partes (ex. se o defensor tira vantagem do movimento do atacante, faz uma projeção direta, ou desvia-se para evitar um ataque e varre as pernas diretamente).
- 4.7** Durante uma apresentação o AV toma anotações para pontuar a variedade. No final da apresentação o AV dará a sua pontuação de variedade.
- 4.8** Após a pontuação final ser registada o AC ordena os atletas para se levantarem, saudar primeiro entre si e depois ao AC, em seguida saem da área de competição.

4.9 Visualização da pontuação

- 4.9.1** Quando utilizado o sistema digital de pontuação os pontos são visualizados diretamente no ecrã marcador após cada ataque após cada ataque.
- 4.9.2** O marcador está colocado em frente à mesa do secretariado. Após a apresentação de todos os pares, será estabelecida uma classificação do grupo.
- 4.9.3** Quando se utiliza marcador em papel, cada AJ anotará os pontos.
- 4.9.4** Os papéis de pontuação serão entregues ao AM após as apresentações de todos os pares do grupo.;
- 4.9.5** Após todas as apresentações de todos os pares do grupo aparecerá a classificação no ecrã à frente da mesa do secretariado.

4.10 1ª Ronda Qualificação

- 4.10.1** Os pares irão demonstrar um após o outro,apresentando as defesas da Série A por ordem numérica;
- 4.10.2** Um par couple dispõe de dez (10) segundos para completar a técnica de defesa após o anúncio de Hajime;
- 4.10.3** Após a apresentação de cada ataque o AC avança colocando-se entre os dois competidores;
- 4.10.4** Neste momento, sempre que necessário, o AC indica o ataque errado;
- 4.10.5** Este procedimento repete-se até todas as apresentações da ronda estarem terminadas;
- 4.10.6** No final de todas as apresentações de todas as equipas na ronda 1, será estabelecida a primeira classificação provisória do grupo;
- 4.10.7** Em caso de empate, o par que fez a apresentação em primeiro lugar será posicionado primeiro na classificação.

4.11 2ª Ronda Qualificação

- 4.11.1** A ordem de início é inversa à ordem da primeira classificação provisória (o par com pontuação mais baixa começa primeiro; o par com pontuação mais alta é o último do grupo a apresentar);
- 4.11.2** Os pares irão apresentar as defesas da Série B por ordem numérica, de igual forma como na Ronda 1;
- 4.11.3** No final das apresentações de todas as equipas da Ronda 2 será estabelecida a segunda classificação provisória do grupo;
- 4.11.4** A classificação é obtida pela soma das pontuações obtidas nas Rondas 1 e 2 da Fase de Qualificação;
- 4.11.5** Em caso de empate, o par que primeiro executou será primeiro na classificação.

4.12 3ª Ronda Qualificação

- 4.12.1** A ordem de início é inversa à ordem da segunda classificação provisória;
- 4.12.2** Os pares irão apresentar as defesas da Série C por ordem numérica, de igual forma como nas Rondas 1 e 2;
- 4.13.3** No final das apresentações de todas as equipas da Ronda 3 será estabelecida classificação final do grupo;
- 4.13.4** A classificação é a soma da pontuação obtida em todas as rondas da Fase de Qualificação;
- 4.13.5** Em caso de empate, o par que obteve maior pontuação na Ronda 3 será primeiro na classificação;
- 4.13.6** Se a pontuação for igual, o par que obteve maior pontuação na Ronda 2 será primeiro na classificação;
- 4.13.7** Se a pontuação for igual, o par que obteve maior pontuação na Ronda 1 será primeiro na classificação;
- 4.13.8** Se a pontuação for igual será utilizada a pontuação de Variedade para classificar.

4.13 Pares Qualificados

- 4.13.1** Os melhores quatro (4) pares da classificação final prosseguem para a Fase de Medalhas.
- 4.13.2** Em caso de empate de três (3) pares no 4º lugar, então seis (6) pares prosseguem para a Fase de Medalhas.
- 4.13.3** No caso de empate de mais de três (3) pares no 4º lugar é realizada uma ronda extra de desempate para determinar quais os pares que prosseguem para a Fase de Medalhas.
- 4.13.4** A ronda de desempate será realizada da seguinte forma:
- Os pares demonstram a Série A, se a pontuação mantiver igual em seguida demonstram a Série B, etc até que os três (3) pares vencedores sejam encontrados
- 4.13.5** Os pares que não se qualificaram para a Fase de Medalhas mas que se qualificaram em 5º-8º e 9º-12º lugares, irão disputar respetivamente as Divisões Avançada e Iniciante no mesmo formato que na Fase de Medalhas.

4.14 Fase de Medalhas

- 4.14.1** Os pares competirão num frente-a-frente. As técnicas a executar nas semi-finais e finais são fixas (ver Secção 7 das regras);
- 4.14.2** Cada frente-a-frente consiste numa seleção de seis (6) das técnicas demonstradas na Fase de Qualificação;
- 4.14.3** Durante os frente-a-frente, o primeiro par utiliza cinturão vermelho e o segundo par utiliza cinturão azul;
- 4.14.4** O par vermelho inicia a sua apresentação tal conforme descrito na Secção 4;
- 4.14.5** Os pares têm até dez (10) segundos para executar o ataque e defesa após o Hajime;
- 4.14.6** Antes dos AJ atribuírem a sua pontuação o AC pode indicar se o ataque foi errado;
- 4.14.7** No final do combate o AC anuncia o vencedor levantando o braço de forma vertical, na direção do par vencedor;
- 4.14.8** Em caso de empate durante um frente-a-frente na Fase de Medalhas o processo repete-se e o par vermelho apresentará os mesmos dois (2) ataques da Série A.
- 4.14.9** Em seguida o par azul apresenta os mesmos ataques da Série A;
- 4.14.10** Se ainda se mantiver o empate, o par azul irá demonstrar os mesmos dois (2) ataques da Série B, seguido pelo par vermelho;
- 4.14.11** Este processo continua até que um dos pares obtenha maior pontuação que o outro após apresentação das mesmas séries;
- 4.14.12** Quatro (4) pares qualificam-se para a 4ª Ronda (semi-final); Um frente-a-frente decorre da seguinte forma:
 - 1º contra o 4º;
 - 2º contra o 3º.
- 4.14.13** O vencedor de cada Semi-Final será apurado para a Final;
- 4.14.14** Quando três (3), cinco (5) ou seis (6) pares se qualificam para a 4ª Ronda a Semi-Final não será realizada por frente-a-frente, mas por Tabela de Pontos. Os melhores dois (2) pares serão apurados para a Final (5ª ronda). Quando dois (2) pares se qualificam da Fase de Qualificação, a 4ª Ronda (Semi-Final) não é disputada e os pares avançam diretamente para Final.
- 4.14.15** Os perdedores da 4ª Ronda recebem automaticamente a medalha de bronze. Quando existam, o 5º e 6º lugar continuam nas Semi-Finais (4ª Ronda) da Divisão Avançada.



SEÇÃO 05

PONTOS E AVALIAÇÃO

SECÇÃO 05

PONTOS E AVALIAÇÃO

5.1 Pontuação

5.1.1 3 (três) árbitros-júri (AJ) estarão sentados no limite exterior do tatami.

- Os AJ pontuam após cada sequência de ataque e defesa. Os AJ dispõe de cerca de 10 (dez) segundos para efetuar a pontuação;
- Os AJ atribuirão pontos a cada uma das partes da execução técnica;
- Durante a Fase de Qualificação os AJ devem variar o máximo possível entre rondas, de forma a garantir uma avaliação global de todos os árbitros durante a Fase de Qualificação da competição.

5.1.2 Para assegurar uniformidade nas avaliações nas diferentes rondas, cada equipa de júris deve avaliar todos os pares nessa série: não é possível substituir um árbitro durante uma ronda.

5.1.3 Quando não seja possível obter uma equipa de júris diferente da nação que compete o AC pode ser da mesma nacionalidade que uma das equipas participantes.

5.2 Sistema de pontuação e avaliação

5.2.1 A pontuação de cada apresentação é dividida em 4 (quatro) Partes:

- 1^a Parte Ataque
- 2^a Parte Primeira Defesa
- 3^a Parte Projeção/Derrube
- 4^a Parte Finalização

5.2.2 Uma luxação ou pontapé podem ser considerados projeção.

5.2.3 Na série C, existe uma parte adicional, a 5^a Parte que respeita ao Controlo da Arma, nesta parte o Júri irá avaliar o pontuar sobre o controlo da arma realizado por Tori.

5.2.4 Para cada uma das partes anteriores os AJ irão atribuir pontuação de 0-3 pontos.

5.2.5 No final da demonstração do par o AV atribuirá a pontuação de Variedade.

5.3 Critérios de avaliação

5.3.1 Tanto o ataque e a defesa devem ser executados de uma forma clara e técnica. A execução deve seguir os princípios das artes marciais, a continuidade lógica e biomecânica.

5.3.2 A pontuação deve ter em consideração os seguintes princípios:

- **Ações Poderosas** – Todas as ações devem ser executadas de uma forma poderosa.
- **Lógica Biomecânica** – As técnicas devem ser executadas e interligadas de uma forma lógica biomecânica. Projeções e derrubadas devem incluir o desequilíbrio do oponente. Tori não se pode mover antes do ataque iniciar, mas pode reagir ao ataque.
- **Controlo** - Controlo óbvio e claro durante a apresentação.
- **Efetividade** – Todas as ações devem ser realizadas com bom controlo e de uma forma natural que permita uma ação consequente.
- **Velocidade** - O ataque e a defesa devem ser executados de uma forma realista e técnica, nem demasiado rápido nem demasiado lento.

A tabela seguinte é um guia de orientação para a avaliação e pontuação em cada parte pelos árbitros-júri:

5.4 Pontuação série A

Série A - Ataques à pega, prisões e estrangulamentos: Tori deve demonstrar como se libertar das pegadas e do controlo do oponente.		
PARTE 1 Ataque	3 2 1 0	Mãos e braços no local correcto com pegadas firmes e fechadas. Mãos e braços no local correcto, mas uma pega solta. Pré-ataque fraco ou mãos no local correcto mas com uma pega solta. Ataque errado; sem pré-ataque; pré-ataque ilógico; mão no local errado.
PARTE 2 Defesa	3 2 1 0	Um primeiro golpe perfeito e criação de desequilíbrio em Uke que o coloca em posição de projeção. Golpe bom e criação de desequilíbrio. Golpe fraco ou desequilíbrio fraco. Sem golpe ou sem desequilíbrio.
PARTE 3 Projeção Derrube Submissão	3 2 1 0	Uma projeção/derrube/submissão perfeita. Uma boa projeção ou derrube mas com queda em 2 (dois) tempos, ou uma submissão com controlo fraco. Uma projeção ou derrube mas Uke salta; uma submissão fraca. Uke salta sem qualquer esforço de Tori.
PARTE 4 Finalização	3 2 1 0	Um atemi perfeito (poderoso, bom equilíbrio, boa distância e com Hikite/Hikiashi); Uma submissão perfeita com bom controlo. Bom atemi mas pouco poderoso; uma submissão fraca. Atemi com pouco equilíbrio ou distante; uma submissão com as mãos abertas. Atemi falha o alvo ou está tecnicamente incorrecto; uma submissão incorrecta.

A tabela seguinte é um guia de orientação para a avaliação e pontuação em cada parte pelos árbitros-júri:

5.5 Pontuação série B

Série B - Ataques de socos, golpes e pontapés: Tori deve demonstrar como evitar ser atingido.

PARTE 1 Ataque	3	Um ataque poderoso que atingirá Tori se este não reagir. No soco, o punho deve estar cerrado e deve ser poderoso.
	2	O ataque atingirá Tori se este não reagir, mas é um ataque sem poder. No caso do soco o punho está semi-cerrado.
	1	O ataque atingirá Tori se este não reagir, mas não há equilíbrio, o pré-ataque é fraco ou Uke mantém uma má postura após o ataque.
	0	Ataque errado; sem pré-ataque; pré-ataque ilógico; ataque falha o alvo.
PARTE 2 Defesa	3	Um bloqueio perfeito com Tai-Sabaki e um primeiro golpe com pega colocando Uke em posição para projeção.
	2	Um bom bloqueio com desequilíbrio.
	1	Um bloqueio fraco com Tai-Sabaki ou um desequilíbrio fraco.
	0	Sem bloqueio ou sem Tai-Sabaki.
PARTE 3 Projeção Derrube Submissão	3	Uma projeção/derrube/submissão perfeita.
	2	Uma boa projeção/derrube mas em 2 (dois) tempos; uma submissão com controlo fraco.
	1	Uma projeção ou derrube mas Uke salta; uma submissão fraca.
	0	Uke salta sem qualquer esforço de Tori.
PARTE 4 Finalização	3	Um atemi perfeito (poderoso, bom equilíbrio, boa distância e com Hikite/Hikiashi); Uma submissão perfeita com bom controlo.
	2	Bom atemi mas pouco poderoso; uma submissão fraca.
	1	Atemi com pouco equilíbrio ou distante; uma submissão com as mãos abertas.
	0	Atemi falha o alvo ou está tecnicamente incorrecto; uma submissão incorrecta.

A tabela seguinte é um guia de orientação para a avaliação e pontuação em cada parte pelos árbitros-júri:

5.6 Pontuação série C

Série C - Ataques de arma (faca e bastão): Tori deve demonstrar como evitar ser atingido pela arma e deve mostrar controlo da arma.

PARTE 1 Ataque	3	Um ataque perfeito que atinge Tori se este não reagir.
	2	Um ataque que atinge Tori se este não reagir, mas a pega da arma é frouxa ou com uma postura imperfeita.
	1	Um ataque que atinge Tori se este não reagir, mas o ataque ou o pré-ataque são fracos ou com má postura.
	0	Ataque errado; sem pré-ataque; pré-ataque ilógico; a arma falha o alvo; a arma é segura de forma frouxa.
PARTE 2 Defesa	3	Um bloqueio perfeito com Tai-Sabaki e um primeiro golpe com pega colocando Uke em posição para projeção.
	2	Um bom bloqueio com desequilíbrio.
	1	Um bloqueio fraco com Tai-Sabaki ou um desequilíbrio fraco.
	0	Sem bloqueio ou sem Tai-Sabaki.
PARTE 3 Projeção Derrube Submissão	3	Uma projeção/derrube/submissão perfeita.
	2	Uma boa projeção/derrube mas em 2 (dois) tempos; uma submissão com controlo fraco.
	1	Uma projeção ou derrube mas Uke salta; uma submissão fraca.
	0	Uke salta sem qualquer esforço de Tori; Tori é atingido/cortado pela arma.
PARTE 4 Finalização	3	Um atemi perfeito (poderoso, bom equilíbrio, boa distância e com Hikite/Hikiashi); Uma submissão perfeita com bom controlo.
	2	Bom atemi mas pouco poderoso; uma submissão fraca.
	1	Atemi com pouco equilíbrio ou distante; uma submissão com as mãos abertas.
	0	Atemi falha o alvo ou está tecnicamente incorrecto; uma submissão incorrecta; Tori é atingido/cortado pela arma.
PARTE 5 Controlo da arma	3	Tori controla realmente a arma; Tori encontra-se entre Uke e a arma.
	2	A arma encontra-se longe de Uke mas do seu lado.
	1	Uke cai sobre ou próximo à arma; a arma fica situada próxima de Uke.
	0	Uke ainda mantém a arma; a arma sai da área de competição (excepção se o bastão cai de forma vertical e lentamente rola para fora); a arma atinge uma terceira (3 ^a) pessoa; Tori é atingido/cortado pela arma durante a sequência.

5.7 Pontuação Variedade

Variedade - Pontuação atribuída pelo AV.

É uma pontuação global atribuída no final da apresentação de todos os ataques. Esta pontuação reflete a variedade utilizada nas apresentações.

PARTE 3 Projeção Derrube Submissão	2 1 0	Técnicas diferentes em todos os ataques. Mesma técnica em dois (2) ataques. Mesma técnica em três (3) ou mais ataques.
PARTE 4 Finalização	2 1 0	Técnicas diferentes em todos os ataques. Mesma técnica em dois (2) ataques. Mesma técnica em três (3) ou mais ataques.

- Para variedade na parte 3, uma variação de uma projeção é considerada uma projeção diferente;
- Para variedade na parte 4 o alvo da técnica não é relevante;
- A técnica tem de ser diferente ou, no mínimo, uma variação da técnica para obter elevada pontuação de variedade;
- É considerada a última técnica executada na parte 4 para atribuição de variedade.
 - ex. uma luxação ao braço seguido por um atemi será a mesma finalização que realizar apenas um atemi.

5.8 Ataque Errado

- Se um par apresenta um ataque errado (número errado), a Parte 1 será pontuada com zero (0) pontos;
- Quando possível, o marcador mostrará um sinal de cor vermelha pelo ataque errado;
- Quando o marcador eletrónico o permita; o AV indicará o ataque errado e atribuirá a pontuação;
- Caso o marcador digital não esteja disponível o AC indicará o sinal de ataque errado imediatamente antes dos AJ iniciarem a pontuação do ataque;
- É responsabilidade dos AJ pontuarem adequadamente.





SEÇÃO 06

PENALIZAÇÕES

SECÇÃO 06

PENALIZAÇÕES

6.1 O AC pode atribuir uma penalização. A penalização pode ser atribuída ao início da apresentação. A decisão de penalização deve ser decidida por maioria da equipa de arbitragem (AC, AV e AJ)

6.2 O AC anunciará a penalização apontando para o relógio e mostrando o gesto de penalidade (dedo indicador levantado) para o par. O par iniciará a apresentação com uma dedução de quatro (4) pontos, mostrados no sistema de marcação pelo secretariado.

6.3 As penalizações podem ser atribuídas por:

- Demora a chegar ao tapete.
- Impreparação para iniciar a apresentação.



PENALIDADE - GASTAR TEMPO



SEÇÃO 07

ATAQUES A APRESENTAR

SECÇÃO 07

ATAQUES A APRESENTAR

7.1 Ataques por rondas

7.1.1 Na fase de qualificação, haverão três (3) rondas:

RQ Ronda 1	Todos os ataques da Série A
RQ Ronda 2	Todos os ataques da Série B
RQ Ronda 3	Todos os ataques da Série C

7.1.2 Nas rondas de meias-finais e final as rondas serão compostas por uma combinação de ataques de várias séries:

Ronda Meia-Final	A1 - A2 - B2 - B3 - C3 - C4
Ronda Final	A3 - A4 - B1 - B4 - C1 - C2

7.1.3 O par irá executar os ataques pela ordem numérica das séries (de A a C) e ordem numérica (de 1 a 4).



7.2 Categorias infantis

7.2.1 Em todas as categorias infantis a fase de qualificação consiste em apenas duas (2) rondas

Escalão Etário	RQ Ronda 1	RQ Ronda 2	RQ Ronda 3	Ronda Meia-Final	Ronda Final
Sub-12-14-16	Série A completa	Série B completa	ISENTA	A1 - A2 - B2 - B3	A3 - A4 - B1 - B4
Sub-10 e inferiores	A1 - A2	A3 - A4	ISENTA	A1 - A3	A2 - A4



SEÇÃO 08

FALTA DE COMPARÊNCIA E DESISTÊNCIA

SECÇÃO 08

FALTA DE COMPARÊNCIA E DESISTÊNCIA

8.1 A decisão de **Fusen Gachi** (derrota por não-comparência) será atribuída ao par que não compareça até ao final da ronda.

Quando o par não compareceu num espaço de tempo de três (3) minutos, o par receberá zero (0) pontos nessa ronda.

8.2 Quando, numa final, o par não comparece após três (3) chamadas no espaço de três (3) minutos, o par ausente receberá zero (0) pontos e o par presente receberá vitória por cinquenta (50) pontos.

8.3 A decisão de **Kiken Gachi** (vitória por desistência) será atribuída ao par cujo oponente abandona ou desiste durante o combate.

Neste caso ao par que abandona serão atribuídos zero (0) pontos e aos vencedores a vitória por cinquenta (50) pontos.

8.4 O par que se lesione durante uma apresentação numa ronda e que tenha que abandonar a mesma, manterá a pontuação obtida até esse momento.



ANÚNCIO DO VENCEDOR



SEÇÃO 09

SITUAÇÕES NÃO PREVISTAS NAS REGRAS

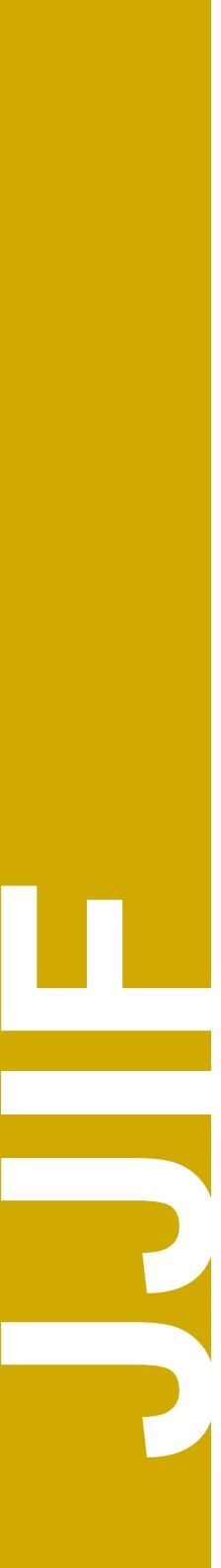
SECÇÃO 09

SITUAÇÕES NÃO PREVISTAS NAS REGRAS

- 9.1** As situações não previstas pelas regras serão decididas pelos AC, os AV e AJ envolvidos na Fase de Qualificação ou Fase de Medalhas, e reportado - se possível com suporte vídeo - à Comissão Duo da JJIF (tc@jjif.org).
- 9.2** A equipa de arbitragem envolvida na situação não abrangida pelas regras pode optar por envolver o Árbitro Responsável do Tapete (AT) ou Responsável de Arbitragem (AR) do evento para tomarem a decisão correcta.



© by guenterbeier@t-online.de
www.guentherbeier-fotograf.de



ANEXO

REGRAS ADICIONAIS E ESCLARECIMENTOS

ANEXO I

ATAQUES DO SISTEMA DUO

Série A - Ataques à pega, prisões e estrangulamentos

A1



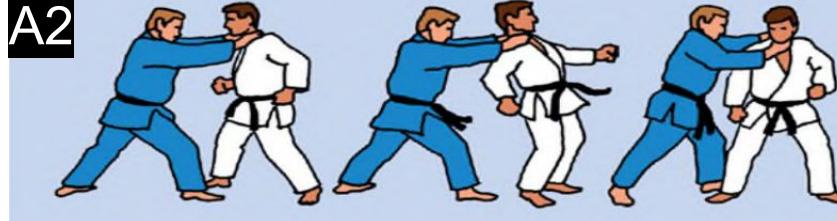
Comentários gerais à Série A: Mãos e pegas devem estar fechadas.

Uke segura o braço de Tori, uma mão segura o pulso, a outra mão segura o antebraço.

Intenção: puxar ou empurrar, controlar a mão da frente de Tori, imobilizar o defensor. Uke segura o interior da gola do Gi de Tori com a sua mão.

Intenção: aproximar-se do oponente para realizar outra ação, puxar, empurrar ou imobilizar o oponente, possivelmente para golpear em seguida.

A2



Uke ataca o pescoço de Tori de frente, por trás ou pelo lado, para estrangular.

Intenção: empurrar Tori, imobilizar Tori.

A3

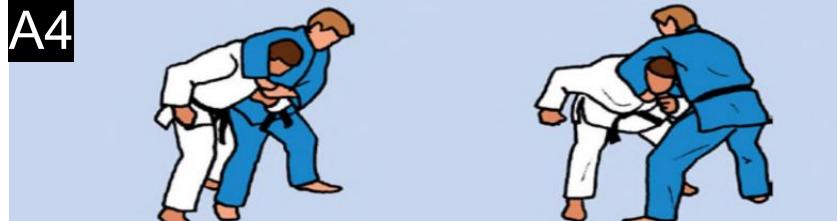


Uke abraça Tori pela frente ou pelas costas, por cima ou por baixo dos braços deste. A cabeça de Uke fica encostada ao ombro de Tori. Antes do ataque Tori mantém os braços numa posição natural.

Uke aplica Hadaka Jime (estrangulamento pelas costas) com as suas mãos.

Intenção: estrangular ou desequilibrar o oponente.

A4



Uke abraça o pescoço de Tori com os seus braços pela frente ou pelo lado.

Intenção: estrangular ou aplicar uma técnica de projeção.

Série B - Ataque de socos, golpes e pontapés

Comentários gerais à Série B: O ataque deve poder atingir tori se ele não se reagir. Não é permitido movimentar antes do início do ataque. Tori deve reagir ao ataque.

B1



Jyodan ou Chudan Tsuki - soco frontal com o punho atacando a cabeça ou o corpo.

Alvo: Plexus solar, estomago ou face.

B2



Mawashi Tsuki (Gancho) - Soco semi-circular com o punho.

Alvo: Queixo ou lateral da cabeça de Tori.

B3



Mae Geri (Pontapé frontal).

Alvo: plexus solar, estômago.

B4



Mawashi Geri (Pontapé semi-circular)

Alvo: cabeça, plexo solar, estômago. É permitido a Tori recuar um passo e virar ligeiramente o corpo como reação ao ataque.

Série C - Ataques de Arma

Comentários gerais à Série C: O ataque deve poder atingir Tori se este não se mexer. Tori deve ter controlo total da arma durante e depois da defesa.

C1



Ataque com faca a direito, de cima para baixo.

Alvo: base do pescoço do lado direito ou esquerdo de Tori, atrás da clavícula.

Ataque de faca semi-circular, pode ser aplicado de ambos os lados.

Alvo: Parte lateral do corpo ou cabeça.

C2



Ataque com faca frontal direto .

Alvo: estômago.

C3



Ataque com bastão de cima para baixo à cabeça.

Alvo: topo da cabeça.

C4



Ataque com bastão pelo lado exterior, pode ser aplicado de ambos os lados.

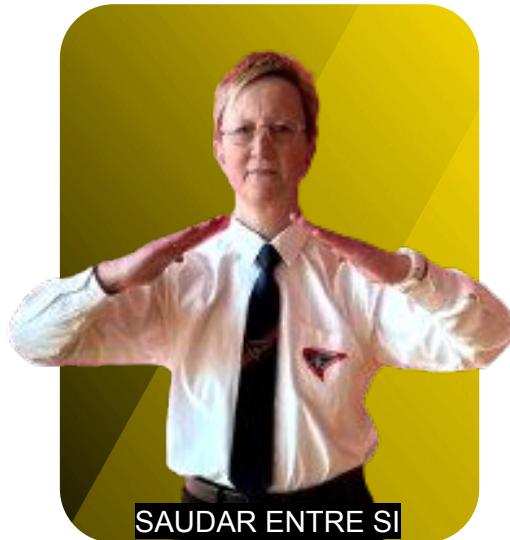
Alvo: Lateral de Tori, cabeça/têmperas.

ANEXO II

GESTOS DE ARBITRAGEM



SAUDAR O AC



SAUDAR ENTRE SI



HAJIME

ANEXO II

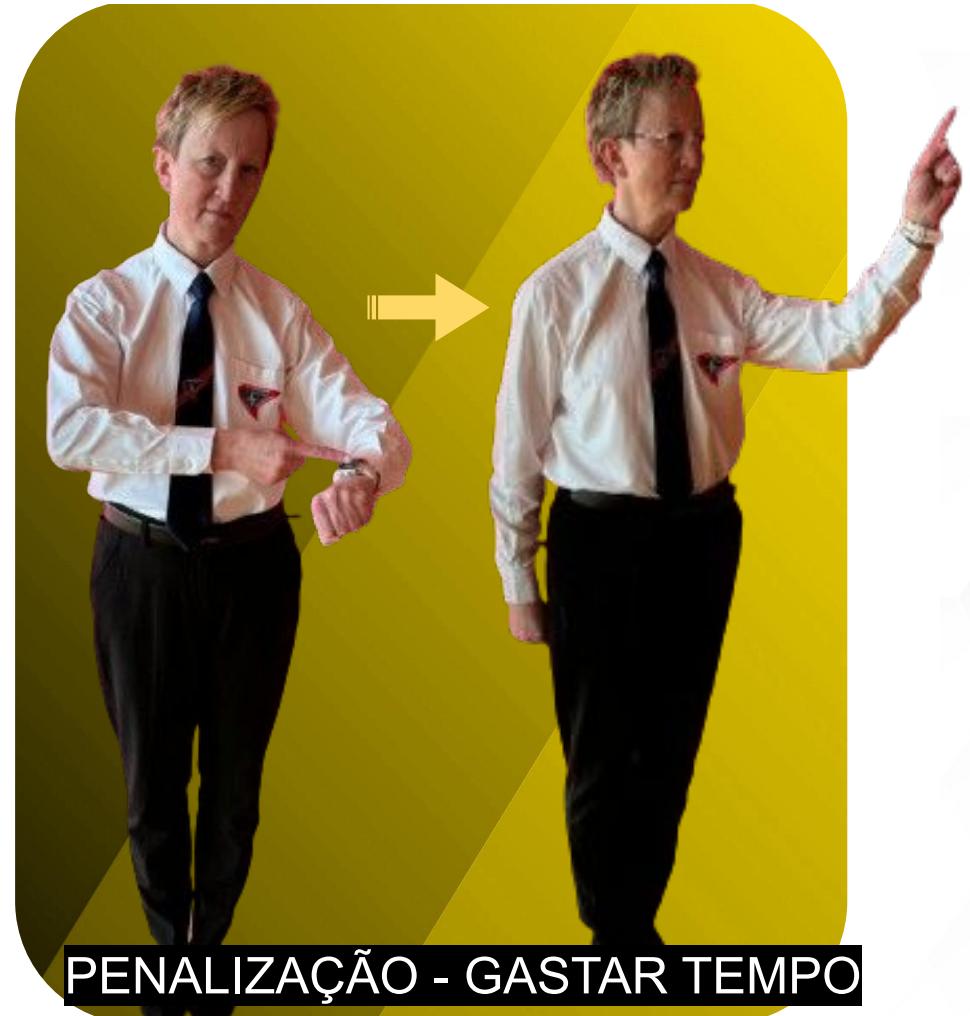
GESTOS DE ARBITRAGEM



CHAMAR PAR VERMELHO AO TAPETE



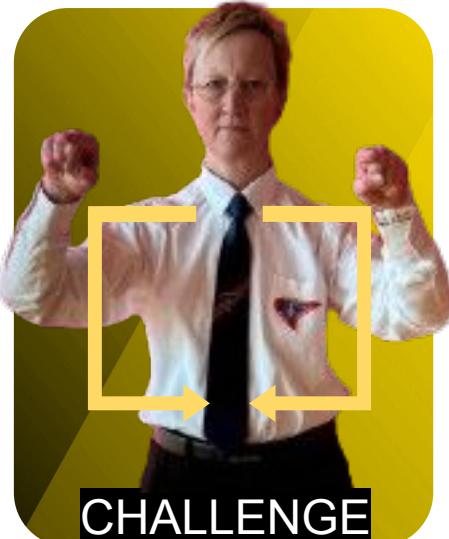
ANÚNCIO DO VENCEDOR



PENALIZAÇÃO - GASTAR TEMPO

ANEXO II

GESTOS DE ARBITRAGEM



ANEXO II

GESTOS DE ARBITRAGEM



AJOELHAR



HANTEI



HIKIWAKE



ATAQUE ERRADO

