Regulamento KEDARO Nexus

Regras CBJJ adotadas nas competições

Temporada 2026

Gerado em 7 de novembro de 2026

Peso e idade

As categorias de idade e os limites de peso, masculino e feminino, seguem os padrões oficiais da CBJJ utilizados nas competições KEDARO Nexus.

Categorias de idade

Categoria	Idade	Ano de nascimento
Pré-Mirim	4 a 6 anos	2020 a 2022
Mirim	7 a 9 anos	2017 a 2019
Infantil	10 a 12 anos	2014 a 2016
Infanto-Juvenil	13 a 15 anos	2011 a 2013
Juvenil	16 a 17 anos	2009 a 2010
Adulto	18 a 29 anos	1997 a 2008
Master 1	30 a 35 anos	1991 a 1996
Master 2	36 a 40 anos	1986 a 1990
Master 3	41 a 45 anos	1981 a 1985
Master 4	46 a 50 anos	1976 a 1980
Master 5	51 a 55 anos	1971 a 1975
Master 6	56 a 60 anos	1966 a 1970
Master 7	61 anos ou mais	1965 ou antes

A idade conta no fim do ano: em 2026, vale a idade que o atleta completa até 31 de dezembro.

Categorias de peso — Adulto e Master

18 anos ou mais · nascidos em 2008 ou antes. Vale para: Adulto, Master 1, Master 2, Master 3, Master 4, Master 5, Master 6, Master 7

Peso	Masculino	Feminino
Galo	até 57,5 kg	até 48,5 kg
Pluma	até 64 kg	até 53,5 kg
Pena	até 70 kg	até 58,5 kg
Leve	até 76 kg	até 64 kg
Meio Médio	até 82,3 kg	até 69 kg
Médio	até 88,3 kg	até 74 kg
Meio Pesado	até 94,3 kg	até 79,3 kg
Pesado	até 100,5 kg	até 84,3 kg
Super Pesado	até 107 kg	até 89,3 kg

Pesadíssimo	acima de 107 kg	acima de 89,3 kg

Categorias de peso — Juvenil

16 a 17 anos · nascidos de 2009 a 2010

Peso	Masculino	Feminino
Galo	até 54 kg	até 44 kg
Pluma	até 58,5 kg	até 48,5 kg
Pena	até 64 kg	até 53,5 kg
Leve	até 69 kg	até 58,5 kg
Meio Médio	até 74 kg	até 63 kg
Médio	até 79,3 kg	até 69 kg
Meio Pesado	até 84,3 kg	até 74 kg
Pesado	até 89,3 kg	—
Super Pesado	até 94,3 kg	—
Pesadíssimo	acima de 94,3 kg	acima de 74 kg

Categorias de peso — Infanto-Juvenil

13 a 15 anos · nascidos de 2011 a 2013

Peso	Masculino	Feminino
Galo	até 40 kg	até 37 kg
Pluma	até 45 kg	até 42 kg
Pena	até 50 kg	até 47 kg
Leve	até 55 kg	até 52 kg
Médio	até 60 kg	até 57 kg
Meio Pesado	até 65 kg	até 62 kg
Pesado	até 70 kg	—
Pesadíssimo	acima de 70 kg	acima de 62 kg

Categorias de peso — Infantil

10 a 12 anos · nascidos de 2014 a 2016

Peso	Masculino	Feminino
Galo	até 32 kg	até 29 kg
Pluma	até 36 kg	até 33 kg
Pena	até 40 kg	até 37 kg

Leve	até 45 kg	até 41 kg
Médio	até 50 kg	até 46 kg
Meio Pesado	até 55 kg	até 51 kg
Pesado	até 60 kg	—
Pesadíssimo	acima de 60 kg	acima de 51 kg

Categorias de peso — Mirim

7 a 9 anos · nascidos de 2017 a 2019

Peso	Masculino	Feminino
Galo	até 25 kg	até 23 kg
Pluma	até 28 kg	até 26 kg
Pena	até 31 kg	até 29 kg
Leve	até 35 kg	até 33 kg
Médio	até 40 kg	até 37 kg
Meio Pesado	até 45 kg	até 42 kg
Pesado	até 50 kg	—
Pesadíssimo	acima de 50 kg	acima de 42 kg

Categorias de peso — Pré-Mirim

4 a 6 anos · nascidos de 2020 a 2022

Peso	Masculino	Feminino
Galo	até 18 kg	até 16 kg
Pluma	até 21 kg	até 19 kg
Pena	até 24 kg	até 22 kg
Leve	até 27 kg	até 25 kg
Médio	até 30 kg	até 28 kg
Meio Pesado	até 34 kg	até 32 kg
Pesado	até 38 kg	—
Pesadíssimo	acima de 38 kg	acima de 32 kg

Tempo de luta

A duração das lutas varia conforme a categoria de idade e a faixa do atleta. As regras seguem os padrões oficiais da CBJJ adotados nas competições KEDARO Nexus.

Duração da luta

Categoria	Faixa	Tempo de luta
Pré-Mirim	Todas as faixas	2 minutos
Mirim	Todas as faixas	3 minutos
Infantil	Todas as faixas	4 minutos
Infanto-Juvenil	Todas as faixas	4 minutos
Juvenil	Todas as faixas	5 minutos
Adulto	Branca	5 minutos
Adulto	Azul	6 minutos
Adulto	Roxa	7 minutos
Adulto	Marrom	8 minutos
Adulto	Preta	10 minutos
Master 1	Branca e Azul	5 minutos
Master 1	Roxa, Marrom e Preta	6 minutos
Master 2	Todas as faixas	5 minutos
Master 3	Todas as faixas	5 minutos
Master 4	Todas as faixas	5 minutos
Master 5	Todas as faixas	5 minutos
Master 6	Todas as faixas	5 minutos
Master 7	Todas as faixas	5 minutos

Em caso de empate

Com pontos iguais, vence quem tiver mais vantagens; persistindo o empate, quem tiver menos punições; e, por fim, a decisão da arbitragem. A CBJJ não tem golden score; nas competições AJP ele vale quando o tempo acaba em 0×0, e no ADCC a luta segue em prorrogação quando o tempo acaba empatado em pontos.

Pontos importantes

- O tempo de luta começa após a saudação e o comando do árbitro.
- Em caso de paralisação para atendimento médico, o tempo pode ser interrompido.
- Entre uma luta e outra, o atleta tem um descanso mínimo igual ao tempo da luta (o dobro antes da final).
- Consulte sempre o regulamento do evento para confirmações.

Sistema de pontuação

O sistema de pontuação da KEDARO Nexus segue as regras oficiais da CBJJ para o Jiu-Jitsu esportivo, com adaptações para cada categoria de idade e faixa.

Pontos por posição

Confira a pontuação de cada posição durante a luta.

Posição / ação	Pontos
Queda (takedown)	2 pontos
Passagem de guarda	3 pontos
Montada	4 pontos
Costas (controle pelas costas)	4 pontos
Raspagem (sweep)	2 pontos
Joelho na barriga	2 pontos

Importante

Os pontos só são contabilizados quando a posição é estabilizada e controlada por, no mínimo, 3 segundos, conforme a regra da CBJJ.

Vantagens

As vantagens são concedidas para ações que quase resultam em pontuação.

Situação	Exemplos
Passagem de guarda	Quando o atleta quase completa a passagem, mas o adversário recupera a guarda.
Montada	Quando o atleta alcança a montada, mas não estabiliza por 3 segundos.
Costas	Quando o atleta alcança as costas, mas não estabelece o controle completo.
Raspagem	Quando o atleta desequilibra o adversário e chega por cima sem estabilizar.
Quase-finalização	Quando o adversário corre perigo real de ser finalizado.

Finalização

A luta pode ser encerrada a qualquer momento por finalização.

Quando ocorre a finalização, o atleta vencedor é declarado imediatamente, independentemente da pontuação acumulada.

Punições

As punições são aplicadas para infrações às regras e se acumulam durante a luta.

Infração	Punição
1ª falta	Registrada
2ª falta	Vantagem ao adversário
3ª falta	2 pontos ao adversário
4ª falta	Desclassificação

Até 15 anos, a desclassificação vem na 6ª falta. Faltas gravíssimas e disciplinares desclassificam na hora.

Ordem de decisão

O vencedor é definido nesta ordem:

1. Pontos
2. Vantagens (maior número)
3. Punições (menor número)
4. Decisão da arbitragem

A CBJJ não tem golden score; na AJP ele vale em 0×0, e no ADCC há prorrogação no empate.

Regras de vantagem

A vantagem é concedida quando o atleta chega a uma posição de pontos sem completar os 3 segundos de controle, ou quase completa a posição com perigo real para o adversário. As vantagens ajudam a valorizar a iniciativa e o controle durante a luta.

Situações que geram vantagem

Confira os principais movimentos que concedem vantagem pela regra da CBJJ.

Passagem de guarda (quase) — 1 VANTAGEM
Quando o atleta quase completa a passagem, mas o adversário recupera a guarda.

Montada (quase) — 1 VANTAGEM
Quando o atleta alcança a montada, mas não estabiliza o controle.

Costas (quase) — 1 VANTAGEM
Quando o atleta alcança as costas, mas não estabelece o controle completo.

Raspagem (quase) — 1 VANTAGEM
Quando o atleta desequilibra o adversário e quase conclui a raspagem.

Joelho na barriga (quase) — 1 VANTAGEM
Quando o atleta alcança a posição, mas não estabiliza por tempo suficiente.

Queda (quase) — 1 VANTAGEM
Quando o atleta derruba o adversário, mas o controle não é mantido.

Acúmulo de vantagens

As vantagens são acumulativas e podem ser determinantes em caso de empate em pontos.

Ordem de decisão (em caso de empate)

1. Pontos (maior número)
2. Vantagens (maior número)
3. Punições (menor número)
4. Decisão da arbitragem

Importante

- A vantagem é dada quando não há mais chance de completar a posição.
- A vantagem não substitui os pontos.
- Em caso de finalização, a luta é encerrada independentemente das vantagens.
- A quase-finalização, com perigo real, também vale vantagem.

Dica para atletas

Busque estabilizar as posições depois de conquistar a vantagem: os 3 segundos de controle garantem os pontos e evitam depender só das vantagens.

Golpes proibidos

Conheça as técnicas permitidas e proibidas em cada categoria. As restrições seguem as regras oficiais da CBJJ/IBJJF adotadas nas competições KEDARO Nexus.

Tabela completa

Golpe	4 a 12 anos	13 a 15 anos	16 e 17 anos (todas as faixas) e faixa branca (Adulto a Master 7)	Adulto a Master 7 (azul e roxa)	Adulto a Master 7 (marrom e preta) exceto Sem Kimono	Adultos (marrom e preta) Sem Kimono
1. Posição de finalização forçando a abertura da virilha	●					
2. Estrangulamento que force a cervical	●	●				
3. Chave de pé reta	●	●				
4. Estrangulamento utilizando a manga do kimono (Ezequiel)	●	●				
5. Gravata técnica de frente	●	●				
6. Omoplata	●	●				
7. Triângulo (puxando a cabeça)	●	●				
8. Triângulo de mão	●	●				
9. Chave que pressione as costelas ou os rins dentro da guarda fechada	●	●	●			
10. Mão de Vaca	●	●	●			
11. Single leg com a cabeça para fora	●	●	●			
12. Chave de bíceps	●	●	●	●		
13. Chave de panturrilha	●	●	●	●		
14. Leg lock (chave de joelho reta)	●	●	●	●		
15. Mata-leão no pé	●	●	●	●		
16. Na chave de pé reta, girar na direção do pé que não está sendo atacado	●	●	●	●		
17. Chave de calcanhar	●	●	●	●	●	
18. Chave que torça o joelho	●	●	●	●	●	
19. Cruzada de perna	●	●	●	●	●	
20. No mata-leão no pé, aplicar a pressão para o lado externo do pé	●	●	●	●	●	
21. Bate estaca	●	●	●	●	●	●
22. Chave de cervical	●	●	●	●	●	●
23. Queda-tesoura	●	●	●	●	●	●
24. Torcer os dedos para trás	●	●	●	●	●	●
25. Segurar na faixa do adversário e projetá-lo de cabeça ao solo enquanto se defende de um Single Leg com a cabeça para fora	●	●	●	●	●	●
26. Suplex derrubando o adversário de cabeça ou pescoço ao solo	●	●	●	●	●	●

Nº 11: apesar de ser uma técnica proibida o atleta não será punido.

Cruzada de perna (19)

Situações com regra própria além da tabela.

- A cruzada de perna se caracteriza quando um dos atletas posiciona a coxa por trás da perna do adversário e passa a própria panturrilha pela frente do corpo do adversário, acima do joelho, posicionando o seu pé além da linha mediana vertical do corpo do adversário e aplicando pressão no joelho de fora para dentro, enquanto mantém o pé da perna em risco preso entre seu quadril e a axila.
- O pé é considerado preso mesmo sem ser segurado — o corpo do atleta pode obstruí-lo; com um dos atletas em pé, o pé do joelho em perigo pisando no chão conta como preso.
- É falta gravíssima quando o pé de quem cruza passa do limite vertical do corpo do adversário, ou quando a cruzada acontece com uma finalização encaixada.
- Falta gravíssima: quando o atleta girar para dentro na guarda 50/50 e, no início do giro, o adversário estiver pisando no solo com o pé que está na guarda (pé preso).
- É falta grave quando o atleta executa o movimento passando o pé da linha mediana vertical do corpo do adversário: o árbitro paralisa a luta, reposiciona os atletas e aplica a punição.
- Até a faixa roxa: quando os dois atletas estão sentados com a perna cruzada em posição legal e um deles se levanta, deixando a posição do outro ilegal, o árbitro interrompe a luta, posiciona o atleta B sentado e o atleta A de pé a uma distância que permita novas pegadas e dá continuidade ao combate. Se isso acontecer após uma raspagem, ele aguarda 3 segundos para definir a estabilização, interrompe a luta, marca 2 pontos para o atleta A, que está por cima, e reinicia da mesma forma.
- Nas faixas marrom e preta, nesse caso não há interrupção nem penalidade.

Pulo na guarda — falta grave (6.2.2 W)

Nas categorias de idade até 15 anos (todas as faixas) e em todas as idades para a faixa branca, é falta grave pular para colocar o adversário que está em pé na guarda fechada, incluindo todo e qualquer ataque que se inicie pulando na guarda, como Triângulo Voador e Armlock Voador. O árbitro reiniciará a luta com os dois atletas em pé. Se o atleta pular na guarda ao se defender de uma queda ou raspagem, a punição vem acompanhada de 2 pontos para o adversário.

Faltas e punições

As faltas são infrações disciplinares ou técnicas previstas na regra, que podem ser cometidas pelos atletas antes, durante e depois dos combates. As faltas técnicas se dividem em falta de combatividade, faltas graves e faltas gravíssimas.

Faltas disciplinares

Item 6.1. Punidas com desclassificação da luta e da competição (7.1).

- 6.1.1 — Quando o atleta proferir palavras de baixo calão ou gestos obscenos em direção ao adversário, à mesa central, aos mesários, ao árbitro ou ao público, antes, durante ou após a luta.
- 6.1.2 — Quando o atleta agredir o adversário, o árbitro ou qualquer outro membro da organização ou do público, antes, durante ou após a luta.

- 6.1.3 — Quando o atleta morder, puxar cabelos, aplicar golpes nos órgãos genitais, nos olhos, ou qualquer golpe traumático intencional, tal como soco, cotovelada, joelhada, cabeçada, pontapé, etc.
- 6.1.4 — Quando o atleta durante a luta ou ao comemorar a vitória age de forma ofensiva ou desrespeitosa ao adversário ou ao público utilizando palavras ou gestos.
- 6.1.5 — Quando um ou os dois atletas desrespeitam a seriedade da competição ou realizam ato de simulação de combate.
- 6.1.6 — Quando o atleta tiver atitudes consideradas incompatíveis ao ambiente de competição, bem como a prática de qualquer delito, mesmo que antes do início ou após o encerramento do combate.

Falta de combatividade

Item 6.2.1. Recebe classificação similar às faltas graves. A falta de combatividade se configura quando:

- 6.2.1 A — Um atleta claramente não buscar evoluir suas posições dentro da luta.
- 6.2.1 B — Quando os dois atletas demonstrarem simultânea falta de combatividade em qualquer situação de luta.
- 6.2.1 C — Quando os dois atletas puxarem para guarda ao mesmo tempo, será iniciada a contagem de 20 segundos e, mesmo que os atletas estejam se movimentando, se ao final desses 20 segundos um dos atletas não tiver ido para cima, não estiver com finalização encaixada ou na iminência de completar movimento passível de pontuação, a luta será paralisada, os dois atletas punidos e a luta será reiniciada em pé.
- 6.2.1 D — Não será configurada falta de combatividade quando o atleta estiver defendendo ataques do adversário a partir da montada, da pegada das costas e das imobilizações.
- 6.2.1 E — Não será configurada falta de combatividade quando um dos atletas possuir domínio em posição de montada ou pegada pelas costas, desde que se mantenham as características técnicas das posições.
- 6.2.1 F — Caso o atleta esteja na guarda 50/50 e faça uma pegada na lapela ou na faixa do adversário, esse atleta terá 20 (vinte) segundos para buscar progredir suas posições dentro da luta antes de receber a penalidade por falta de combatividade, conforme descrito na regra 6.2.1. Se a progressão não for alcançada após 20 (vinte) segundos o atleta receberá uma penalidade, conforme descrito na regra 7.3.1, independentemente da intenção.

Exemplos de situações que se configuram como falta de combatividade

- Quando o atleta após dominar o adversário na imobilização lateral, não buscar a evolução da posição.
- Quando o atleta na guarda fechada do adversário não buscar a passagem e ao mesmo tempo evitar que o adversário busque a evolução da luta a partir da guarda.
- Quando o atleta por baixo na guarda fechada abraçar as costas ou usar qualquer outro movimento de controle para manter o adversário que está por cima colado ao seu peito sem o intuito de finalizar ou pontuar.
- Quando o atleta em pé segurar e mantiver a mão na faixa do adversário impedindo que o adversário complete os movimentos de queda, sem ele mesmo tentar qualquer ataque.

Os exemplos citados acima são apenas ilustrativos e não representam a totalidade das situações que podem ser caracterizadas como falta de combatividade.

Faltas graves

Item 6.2.2. Punidas pela sequência do artigo 7.2.

- 6.2.2 A — Quando o atleta ajoelhar ou sentar (permanecendo na posição) ou pular na guarda, sem que haja uma pegada estabelecida.
- 6.2.2 B — Quando o atleta, em pé, foge para as extremidades da área de luta, evitando o combate com o adversário.
- 6.2.2 C — Quando o atleta empurra o adversário para fora da área de luta sem a clara intenção de finalizar ou pontuar.
- 6.2.2 D — Quando o atleta no chão foge do combate arrastando-se para fora da área de luta.
- 6.2.2 E — Quando o atleta no chão fica em pé fugindo da luta e não retorna ao combate no chão.
- 6.2.2 F — Quando o atleta quebra a pegada do oponente que está puxando para a guarda e não retorna ao combate no chão.
- 6.2.2 G — Quando o atleta retira propositalmente o próprio kimono ou a própria faixa, causando a interrupção da luta.
- 6.2.2 H — Quando o atleta segura nas bocas das mangas do paletó ou bocas da calça do adversário com um ou mais dedos virados para dentro mesmo que seja para efetuar uma raspagem ou qualquer outro movimento de luta.
- 6.2.2 I — Quando o atleta faz uma pegada no lado interno do paletó ou da calça do kimono do adversário, quando ele pisa na parte interna do paletó do kimono e quando ele passa a mão por dentro do kimono do adversário para fazer uma pegada na parte externa do mesmo.
- 6.2.2 J — Quando o atleta se comunica com qualquer pessoa, através da fala ou de gestos, de forma que conteste uma decisão do árbitro durante a luta.
- 6.2.2 K — Quando o atleta desobedece uma ordem do árbitro.
- 6.2.2 L — Quando o atleta sai da área de tatames ao final do combate antes da proclamação do resultado pelo árbitro.
- 6.2.2 M — Quando o atleta foge deliberadamente da área de luta para evitar posição de inferioridade ou consolidação de pontuação do adversário. Exclusivamente nesse caso, o árbitro deve assinalar dois pontos para o adversário do atleta que fugiu da área de luta, bem como marcar para o infrator uma punição no placar. A punição marcada deve seguir a sequência de penalidades.
- 6.2.2 N — Na modalidade Jiu-Jitsu sem kimono, quando o atleta faz qualquer pegada no seu próprio uniforme ou no uniforme do adversário.
- 6.2.2 O — Quando o atleta coloca a mão ou pé sobre a parte frontal do rosto do adversário.
- 6.2.2 P — Quando o atleta prende propositalmente o pé na faixa do adversário.
- 6.2.2 Q — Quando o atleta coloca propositalmente o pé na lapela do kimono do adversário sem ter uma pegada feita com a mão para proporcionar tração ao pé.
- 6.2.2 R — Quando o atleta coloca o pé na lapela atrás do pescoço do adversário com ou sem pegada na mesma.
- 6.2.2 S — Quando o atleta utiliza a própria faixa ou a faixa do adversário como auxílio em estrangulamento ou qualquer outra situação de luta quando a mesma estiver desamarrada.

- 6.2.2 T — Quando o atleta levar mais de 20 segundos para arrumar seu uniforme será punido de forma consecutiva (20 segundos para arrumar paletó e faixa, 20 segundos para faixa de identificação e 20 segundos para amarrar a calça, quando necessário).
- 6.2.2 U — Quando o atleta corre em volta da área de luta e não busca contato com o adversário.
- 6.2.2 V — Quando o atleta realiza movimento não intencional que coloca seu adversário em posição passível de penalização.
- 6.2.2 W — Quando, nas categorias de idade até 15 anos (todas as faixas) e em todas as idades para a faixa branca, o atleta pular para colocar o adversário que está em pé na guarda fechada, incluindo todo e qualquer ataque que se inicie pulando na guarda, assim como, mas não apenas, Triângulo Voador e Armlock Voador. Quando tal movimentação ocorrer, o árbitro reiniciará a luta com os dois atletas em pé. Obs.: Caso um atleta esteja se defendendo de uma queda ou raspagem e pular na guarda, a punição será acompanhada por 2 pontos para o adversário.
- 6.2.2 X — Quando o atleta durante a luta ou ao comemorar vitória antes de ser proclamado o resultado tiver atitudes que não sejam adequadas ao ambiente da luta, mas que não se enquadrem em falta disciplinar como explicado no item 6.1. Ex.: Exercícios que possam sugerir superioridade física, danças ou atitudes de ridicularização dentro do contexto desportivo.

Faltas gravíssimas

Item 6.2.3. Punidas com desclassificação sumária da luta (7.1).

- 6.2.3 A — Quando o atleta tiver o kimono inutilizado e não conseguir trocar por um novo dentro do prazo determinado pelo árbitro.
- 6.2.3 B — Quando o atleta fugir deliberadamente da área de combate para evitar a desistência frente a um golpe de finalização aplicado pelo adversário.
- 6.2.3 C — Quando ao ser atacado por um golpe de finalização, o atleta cometer uma falta que obrigue o árbitro a interromper o combate.
- 6.2.3 D — Quando um atleta intencionalmente tentar a desqualificação de seu oponente fazendo movimentação que coloque o oponente em posição ilegal.
- 6.2.3 E — Quando o atleta não estiver usando roupas de baixo ou estiver utilizando peças de vestuário em desacordo com o item 8.3.10 do livro de regras e esse fato for percebido pelo árbitro.
- 6.2.3 F — Quando o atleta utilizar cremes, óleos, géis ou qualquer substância escorregadia em qualquer parte do corpo.
- 6.2.3 G — Quando o atleta utilizar qualquer substância que aumenta a aderência em qualquer parte do corpo.
- 6.2.3 H — Quando o atleta utilizar qualquer substância que deixe o kimono escorregadio.
- 6.2.3 I — Quando o atleta sem o auxílio do kimono estrangula o adversário circundando o pescoço do mesmo com uma ou as duas mãos ou utiliza o polegar para pressionar a “glote” do adversário.
- 6.2.3 J — Quando o atleta tapa o nariz ou boca do adversário com as mãos.
- 6.2.3 K — Quando o atleta, ao se defender de uma situação de single leg em que o atleta que ataca esteja com a cabeça virada para fora, intencionalmente projetar o adversário ao chão segurando na faixa do oponente, para que o mesmo atinja o solo com a cabeça (golpe nº 25).

- 6.2.3 L — Realizar a técnica de queda suplex jogando o adversário de cabeça ou pescoço ao solo. Obs.: A queda suplex é definida pela movimentação em que um dos atletas cintura e levanta o oponente para derrubá-lo de costas ou de lado ao solo. O uso desta técnica continua sendo permitido desde que essa movimentação não leve o adversário de cabeça ou pescoço ao solo.
- 6.2.3 M — Quando o atleta aplicar um dos golpes proibidos para cada categoria, como indicado na tabela de golpes proibidos.

Punições (Art. 7)

As punições serão aplicadas pelos árbitros com o intuito de garantir o bom andamento da luta e o respeito às regras do esporte e da competição.

- 7.1 — Faltas disciplinares: Desclassificação sumária da luta e da competição no momento da infração. Caso o atleta seja desclassificado em uma competição com uso de kimono e também esteja inscrito na competição sem kimono, ele será desclassificado de ambas as competições.
- 7.1 — Faltas técnicas: Desclassificação sumária da luta no momento da infração.
- 1ª falta: Marcação no placar da primeira punição para o atleta.
- 2ª falta: Concessão de uma vantagem para o adversário do atleta punido e marcação no placar da segunda punição para o atleta.
- 3ª falta: Concessão de dois pontos para o adversário do atleta punido e marcação no placar da terceira punição para o atleta.
- 4ª falta: Desclassificação do atleta.
- As faltas graves são cumulativas entre si e infrações diferentes incidirão na sequência crescente de punições prevista no artigo 7.2.1.
- Punições já marcadas no placar por falta de combatividade se somam às punições por falta grave, e vice-versa.
- Nas categorias até 15 anos, na quarta e quinta faltas do atleta o árbitro concederá dois pontos em cada falta para o oponente e uma punição por cada falta para o atleta. Apenas na sexta falta o árbitro desclassificará o atleta.
- As punições por falta de combatividade atenderão à seguinte sequência após o árbitro considerar que um ou os dois atletas estão incorrendo nas situações definidas no item 6.2.1: o árbitro contará 20 (vinte) segundos consecutivos e, de acordo com tabela no item 1.4.1, fará o gesto por falta de combatividade, com o comando verbal “Lute”, fazendo referência à punição a ser aplicada ao atleta de acordo com a sequência prevista no item 7.2.

Obs.: Nas situações em que os dois atletas forem punidos por falta de combatividade resultando na terceira falta para ambos, a luta será reiniciada em pé.

Conduta no evento

A KEDARO Nexus preza por um ambiente saudável, seguro e respeitoso. Todos devem seguir as orientações abaixo para garantir o bom andamento do evento.

Durante o evento

Uso correto do kimono (Gi)
Kimono limpo, em bom estado, branco, azul royal ou preto (paletó e calça da mesma cor). Patches só nas áreas permitidas pela CBJJ; para homens, sem camisa por baixo.

Respeito aos adversários
Trate todos com respeito, antes, durante e após a luta, independentemente do resultado. Na KEDARO Nexus, o cumprimento ao adversário antes e depois da luta é obrigatório.

Respeito à arbitragem
As decisões da arbitragem são soberanas. Contestar o árbitro por palavras ou gestos é falta e pode levar à punição.

Proibição de filmagem no tatame
Na KEDARO Nexus, somente a organização pode filmar no tatame. O uso de celular por técnicos, atletas ou acompanhantes na área de luta é proibido.

Comportamento da equipe
Técnicos e acompanhantes devem manter postura respeitosa, sem interferir na arbitragem nem falar com a mesa.

Acesso ao tatame
Somente atletas chamados, técnicos credenciados e a organização entram na área de luta. É proibido entrar de calçado no tatame e andar descalço fora dele.

Limpeza e conservação
Mantenha o ambiente limpo. Descarte o lixo nos locais indicados e preserve os materiais da organização.

Uniformes e vestimenta
No No-Gi, rash guard e bermuda (sem bolsos ou zíper) nas cores permitidas. Unhas curtas, cabelo preso e roupa íntima obrigatória. Técnicos com vestimenta adequada.

Famílias e espectadores

Apoio com respeito
Incentive os atletas, mas mantenha o respeito com os adversários, árbitros e demais participantes.

Responsabilidade com crianças
Crianças devem estar sempre sob responsabilidade dos pais ou responsáveis, especialmente nas áreas de circulação e arquibancadas.

Infrações e penalidades

Na KEDARO Nexus, o descumprimento das regras de conduta pode resultar em:

1. Advertência
2. Perda de pontos
3. Desclassificação da luta
4. Suspensão da competição
5. Impedimento de participar de próximos eventos

Palavrões e conduta inadequada

Não é tolerado o uso de palavras de baixo calão, comportamento agressivo, discriminatório ou qualquer atitude que desrespeite atletas, árbitros, organização ou público. Pela regra da CBJJ, falta disciplinar desclassifica o atleta da competição.

A organização poderá aplicar penalidades e até a desclassificação do atleta ou da equipe em casos graves.

Ambiente familiar

A KEDARO Nexus é um evento esportivo e familiar. Contamos com a colaboração de todos para manter um ambiente positivo, seguro e acolhedor.

Documentação

Todos os atletas devem apresentar os documentos abaixo no credenciamento do evento.

Documentos obrigatórios

Documento oficial com foto — OBRIGATÓRIO

RG, CNH ou passaporte (original e válido).

Termo de responsabilidade — OBRIGATÓRIO

Preenchido e assinado pelo atleta ou pelo responsável (menores de idade).

Atestado médico — OBRIGATÓRIO

Atestado de aptidão para a prática de atividades físicas, com data de emissão de até 12 meses. Exigência da KEDARO Nexus.

Autorização para menores de idade — OBRIGATÓRIO

Necessária para atletas menores de 18 anos, assinada pelo pai, mãe ou responsável legal.

Comprovação de faixa — OBRIGATÓRIO

Carteirinha da federação, certificado ou declaração do professor que comprove a faixa.

Autorização de imagem — OPCIONAL

Permite o uso de imagens do atleta para divulgação do evento.

Atenção

Na KEDARO Nexus, a ausência de qualquer documento obrigatório pode impedir a participação do atleta no evento, sem direito a reembolso da inscrição.

Dicas importantes

- Leve os documentos originais.
- Verifique a validade do atestado médico.
- Menores de idade: leve a autorização assinada pelo responsável.
- Mantenha os documentos organizados no dia do evento.
- Chegue com antecedência para o credenciamento.

Modelos de documento

Os modelos para baixar e preencher ficam na página Documentação do site.

- TERMO DE RESPONSABILIDADE, CIÊNCIA DE RISCOS E AUTORIZAÇÃO DE PARTICIPAÇÃO
- Atestado médico
- Autorização para menores de idade
- AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, VOZ E CONTEÚDO AUDIOVISUAL