



Regulamento Geral de Competições
Manual de Formatação de Competições

Livro de Regras



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

SUMÁRIO

Apresentação.....	01
Conceitos importantes.....	02
CAPÍTULO – I ARBITRAGEM	05
Artigo 1º - Árbitro.....	05
Artigo 2º - Atribuições do Árbitro.....	05
Artigo 3º - Sinalização gestual e Verbal do Árbitro.....	07
CAPÍTULO – II DECISÃO DAS LUTAS	14
Artigo 1º - As lutas serão decididas por.....	14
Artigo 2º - Pontuação.....	15
Artigo 3º - Pontos.....	17
Artigo 4º - Vantagens.....	24
Artigo 5º - Faltas.....	26
Artigo 6º - Punições.....	33
Artigo 7º - Obrigações, Proibições e Exigências.....	34
CAPÍTULO – III REGULAMENTO GERAL DE COMPETIÇÕES	39
Artigo 1º - Categorias e tempo regulamentar de luta.....	39
Artigo 2º - Chaves.....	39
Artigo 3º - Disputa por equipe.....	41
Artigo 4º - Premiação.....	42
Artigo 5º - Inscrição.....	43
Artigo 6º - Regras e Punições Administrativas.....	43
Artigo 7º - Outras Disposições.....	44
CAPÍTULO – IV – MANUAL DE FORMATAÇÃO DE COMPETIÇÕES	45
Artigo 1º - Área de competição.....	45
Artigo 2º - Equipe de trabalho e funções.....	47



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições / Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

APRESENTAÇÃO

A formulação deste manual vem no sentido de orientar, esclarecer e direcionar de forma segura a arbitragem, pois esse quesito se torna um dos componentes mais importantes no contexto apresentado nas competições de jiu-jitsu. A elevação das condições físicas e técnicas, além do profissionalismo observado nos esportes de lutas na atualidade, exigem uma qualificação especial dos diversos membros que compõem a arbitragem, entre eles diretores de arbitragem, árbitros, juízes, mesários, *staffs*, controladores de áreas, etc. e ainda os seus diversos atores, dentre eles, atletas, professores e técnicos. Caminhar e focar no esclarecimento sobre o entendimento das normas se torna fundamental para saciar as dúvidas e suprir essa demanda de forma didática. Vale lembrar que o exposto neste manual foi pesquisado em diversas fontes, pois o objetivo é de aperfeiçoar o trabalho já realizado em relação à arbitragem e, assim, realizar modificações para tornar o esporte mais dinâmico e agradável para o público e praticantes em geral.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

CONCEITOS IMPORTANTES

NORMAS

Normas são razões ou motivos para agir, para acreditar ou para sentir. Ordens e permissões expressam normas. Elas prescrevem maneiras de ser ao mundo ao invés de descrever estados do mundo. Resumidamente, norma é o cumprimento da regra de acordo com valores. Normas são usadas para manter a ordem. Norma é um termo que vem do latim e significa “esquadro”. Uma norma é uma regra que deve ser respeitada e que permite ajustar determinadas condutas ou atividades.

Comentário: As normas devem ser sempre atualizadas com o objetivo de tornar o esporte mais seguro e salutar. A revogação ou aperfeiçoamento de uma norma pode se dar pela necessidade apresentada na prática. Isso poderá ocorrer, mas a entidade regulamentadora deverá dar ampla publicidade dessas atualizações.

INTERPRETAÇÃO DAS NORMAS

A hermenêutica pode ser definida como "a arte da interpretação". Hermenêutica é, pois, compreensão. Assim, Hermenêutica Jurídica seria a compreensão que daria o sentido à norma. Ou seja, na norma ou no texto jurídico há sempre um sentido que não está claramente demonstrado para que possa ser alcançado com base na interpretação.

À palavra interpretação subsume-se revelar o sentido real da norma, ou seja, descobrir a finalidade da norma jurídica. Conhecer o sentido, entender os fatos para verificar os fins para os quais foi produzida a norma. É também fixar o alcance da norma, delimitando o seu campo de atuação, conhecer sobre que fatos sociais e em que circunstâncias a norma jurídica tem aplicação.

Comentário: A interpretação das normas passam por diversos fatores, muitos deles inobservados por muitos, que apenas colocam os próprios interesses de forma egoísta à frente dos interesses dos outros. A interpretação e a pacificação dos entendimentos visa atingir a justiça, fazendo com que aquele que estiver melhor naquele momento seja o vencedor.

JURISPRUDÊNCIA

A Jurisprudência é a forma pacificada das diversas interpretações sobre o entendimento das normas pelos julgadores, ou seja, em muitas situações se geram entendimentos distintos e o entendimento após diversos debates, chegam ao consenso se tornando mais claros.

Comentário: O importante não é apenas conhecer as normas ou regras, mas saber como os julgadores a entendem e julgam, pois assim todos os professores, técnicos e atletas, saberão como devem proceder durante as disputas. Por isso, a necessidade de todos participarem dos cursos, seminários, congressos técnicos, além da leitura dos Manuais de Normas e Regras.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formação de Competições

www.lutapro.com.br

ARBITRAGEM

Arbitragem é o ato de julgar, arte de julgar, julgamento, decisão ou avaliação por árbitro(s) ou perito(s). É a atuação do árbitro em uma competição esportiva. Com isso, podemos entender que é a forma de conduzir as lutas, observando atentamente através da interpretação das normas, aplicando-as ao mundo real, ou seja, no momento das disputas o entendimento do árbitro deverá estar em consonância com as normas estabelecidas.

Comentário: É a aplicação das normas no caso prático.

ÁRBITRO

A função do árbitro é a de assegurar que os competidores cumpram com as regras da modalidade. Para isso, são considerados autoridades ao longo da disputa, sendo os únicos capazes de advertir, punir, eliminar e indicar o sucesso de um competidor em uma execução de técnica.

As características para que um profissional possa atuar como árbitro dizem respeito à capacidade e à confiança depositada pelas partes, confederação, federações, equipes, professores e atletas, que decorrem da competência e da especialidade técnica da pessoa escolhida para atuar nos eventos de jiu-jitsu.

O exercício da função de árbitro está condicionado à sua participação em seminários, cursos de arbitragem, congressos técnicos, realização de provas e atuação nas competições.

O árbitro, no desempenho de sua atividade, deverá agir com imparcialidade (sem interesse pessoal no resultado das lutas), independência (de acordo com o seu livre convencimento), competência (com capacidade técnica para analisar o desenvolvimento das lutas e argumentos para decidir o assunto), diligência (agir de modo proativo, dispor de tempo para se dedicar à arbitragem, analisar e estudar os manuais de arbitragem e decisões polêmicas) e discrição (com prudência, postura e bom senso durante e após o término das lutas e das competições).

Antes da aceitação da função, é dever do árbitro revelar qualquer fato ou circunstância que possa gerar dúvida justificada quanto à sua imparcialidade e independência.

As categorias de árbitros são divididas em:

Árbitro Profissional Sênior;
Árbitro Profissional Máster;
Árbitro Profissional Auxiliar;
Árbitro Estagiário.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

EM RELAÇÃO À HIERARQUIA DE ÁRBITROS E/OU JUÍZES:

Nível 1 > Árbitro Profissional Sênior.

Requisitos:

Ser graduado Faixa Preta;

Ter Curso de Arbitragem da CBLP;

Ter cumprido o interstício de um ano após o período de Árbitro Profissional Máster, com participação mínima de 80% das competições promovidas pela entidade estadual e/ou nacional;

Deverá ter tido aprovação na avaliação do período como Árbitro Profissional Máster.

Nível 2 > Árbitro Profissional Máster.

Requisitos:

Ser graduado Faixa Marrom;

Ter Curso de Arbitragem da CBLP;

Ter cumprido o interstício de um ano após o período de Árbitro Auxiliar, com participação mínima de 80% das competições promovidas pela entidade estadual e/ou nacional;

Deverá ter tido aprovação na avaliação do período como Árbitro Profissional Auxiliar.

Nível 3 > Árbitro Profissional Auxiliar.

Requisitos:

Ser graduado Faixa Roxa;

Ter Curso de Arbitragem da CBLP;

Ter cumprido o interstício de um ano após o estágio, com participação mínima de 80% das competições promovidas pela entidade estadual e/ou nacional;

Deverá ter tido aprovação na avaliação do período como Árbitro Estagiário.

Nível 4 > Árbitro Estagiário.

Requisitos:

Ser graduado Faixa Roxa;

Ter Curso de Arbitragem da CBLP;

Ter sido aprovado na prova teórica e prática;

O tempo do estágio é de um ano com participação de 80% das competições promovidas pela entidade estadual e/ou nacional.

Comentário: As colocações supracitadas mostram a intenção clara em direção à justiça, onde todos estarão sendo observados e corrigidos a contento ou até substituídos em situações específicas. Em relação às categorias e hierarquia, estaremos em breve normatizando com maior clareza esses dois pontos.



CAPÍTULO I

ARBITRAGEM

ARTIGO 1º – ÁRBITRO

O árbitro é a autoridade máxima da luta. O resultado das lutas é de sua responsabilidade, que deve agir soberanamente.

I - O resultado proclamado de uma luta só poderá ser alterado nas seguintes hipóteses:

a) Caso ocorra a interpretação equivocada da leitura do placar.

Exemplificando: Acontece quando o anotador tendo entendido de forma diversa do árbitro central anota de forma errônea a pontuação e prejudicando o resultado correto.

b) Caso o contendor tenha utilizado finalização não permitida e o árbitro não tenha observado por este lado.

Exemplificando: Acontece quando o árbitro engana-se sobre a aplicação de golpe permitido. Nesse caso, quando a interrupção da luta e a desclassificação acontecerem antes do atleta que sofreu o ataque ter batido, a luta retornará ao centro da área de luta e o atleta que aplicou o golpe receberá dois pontos. No caso do atleta que sofreu o golpe ter batido antes da interrupção da luta e da desclassificação, o atleta que aplicou o golpe será declarado vencedor.

c) Caso o árbitro cometa um erro por aplicação inadequada das regras previstas neste manual.

Comentário: As correções por erros não se aplicam às interpretações subjetivas em marcação de pontos, vantagens, combatividades ou punições.

Paragrafo Único: As alterações de resultado proclamado pelo árbitro em uma luta devem ser observadas as seguintes condições:

1. O árbitro poderá consultar o diretor de arbitragem do evento, mas caberá ao árbitro a decisão final de alterar ou não o resultado proclamado.

2. O diretor de arbitragem deverá consultar a mesa central do evento sobre o andamento da chave e só poderá autorizar a alteração do resultado, caso a chave não tenha avançado para a fase posterior.

ARTIGO 2º - ATRIBUIÇÕES DO ÁRBITRO

I - Atribuição Pré-Luta:

- a) Ao árbitro caberá chamar os atletas para a área de luta no início da luta;
- b) Ao árbitro caberá fazer a checagem final de todas as exigências de vestimenta, higiene, etc.

Comentário: Caso um dos atletas não se adeque às exigências, caberá ao árbitro estabelecer que a exigência seja cumprida em tempo determinado.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

a) Ao árbitro caberá posicionar os atletas na área de luta antes do seu início.

1. O atleta que ficar à direita do árbitro deverá ter a sua pontuação assinalada pela indicação proferida pelo braço direito do árbitro, diferenciado do atleta que estiver do outro lado (esquerdo) por um bracelete verde e amarelo que indicará os pontos do atleta, que serão marcados no campo VERDE/AMARELO do placar;
2. O atleta que ficar à esquerda do árbitro deverá ter a sua pontuação assinalada pela indicação proferida pelo braço esquerdo do árbitro, diferenciado do direito pela ausência de bracelete. Este indicará os pontos do atleta, que serão marcados no campo BRANCO do placar.

b) Ao árbitro caberá posicionar os atletas de acordo com a cor dos quimonos.

1. Caso os dois atletas estejam com quimonos de cores idênticas, o primeiro atleta a ser chamado ficará à direita do árbitro, receberá a faixa verde e amarela de identificação, mantendo a sua faixa natural posta na cintura;
2. Caso um atleta esteja com quimono branco e outro atleta com quimono azul ou preto, o atleta de quimono azul ou preto deverá ficar à direita do árbitro;
3. Caso um atleta esteja com o quimono preto e o outro atleta com quimono azul, o atleta com quimono azul ficará à direita do árbitro.

II - Atribuições na Luta:

- a) Ordenar o início da luta;
- b) Interromper a luta, caso necessário;
- c) Fazer com que os atletas cumpram a obrigação de lutar no centro da área de luta.

• Quando os atletas estiverem com 2/3 do corpo fora da área de luta, em posição no solo estabilizada, o árbitro deverá interromper a luta e, observando a posição de cada atleta, ordenará seu reinício no centro com os atletas na mesma posição do momento da interrupção.

• Quando os atletas estiverem com 2/3 do corpo fora da área de luta, em pé ou no solo, mas não estabilizada, o árbitro interromperá a luta e reiniciará a luta com os dois atletas em pé no centro da área de luta.

• Quando um atleta estiver com um golpe de finalização encaixado na área de segurança, o árbitro não interromperá a luta.

• Quando um atleta estiver com um golpe de finalização encaixado e no movimento de defesa do oponente os dois atletas forem para fora da área de segurança, o árbitro interromperá a luta e recomeçará no centro com os atletas em pé. Nesse caso, quando o árbitro tiver clareza que o movimento que levou a saída da área de luta foi iniciado pelo atleta que estava sob o ataque da finalização, ele assinalará 2 (dois) pontos para o atleta que tinha o golpe de finalização encaixado.

d) Nas lutas das categorias de idade até 12 anos, visando proteger a cervical do atleta, o árbitro deverá se posicionar atrás deste, quando ele é retirado do solo pelo oponente em caso de triângulo ou guarda fechada;

e) Advertir e desclassificar os atletas faltosos;



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

- f) Autorizar ou solicitar a entrada do atendimento médico na área de luta;
- g) Decretar o encerramento da luta ao final do tempo regulamentar;
- h) Proclamar o resultado da luta;
- i) Proclamar a vitória levantando o braço do vencedor da luta, e somente do vencedor, mesmo em caso de acordo entre dois atletas da mesma academia;
- j) Assinalar toda e qualquer punição, vantagem ou pontuação referente a cada atleta.

ARTIGO 3º - SINALIZAÇÃO GESTUAL E VERBAL DO ÁRBITRO (fotos)

I - Os árbitros deverão utilizar gestos e comandos verbais para se comunicar com os atletas e mesários durante as lutas

SITUAÇÃO DA LUTA:

Chamar os atletas para dentro da área de luta.

GESTO:

Cotovelos flexionados em ângulo de 90° para cima, fazendo movimentos de flexão em direção ao seu corpo.



SITUAÇÃO DA LUTA:

Início da luta.

GESTO:

Braço a frente na horizontal com o cotovelo em extensão, executando movimento vertical do braço em direção ao solo.



ORDEM VERBAL:

Lutem!



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições / Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

SITUAÇÃO DA LUTA:

Interrupção da luta, do cronômetro e encerramento da luta.

GESTO:

Braços abertos com cotovelos em extensão e horizontalmente à altura dos ombros.

ORDEM VERBAL:

Parou!



SITUAÇÃO DA LUTA:

Punição por falta de combatividade.

GESTO:

Braços à frente, na altura do peito, com as mãos segurando os antebraços.

ORDEM VERBAL:

Lute!



SITUAÇÃO DA LUTA:

Punição.

GESTO:

Braço referente ao atleta a ser punido elevado à altura do ombro com o punho fechado.





CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

SITUAÇÃO DA LUTA:

Desclassificação.

GESTO:

Braços acima da cabeça com punhos cruzados e mãos fechadas, seguido de indicação do atleta desclassificado com o braço referente ao mesmo, esticado em direção à faixa do atleta.



SITUAÇÃO DA LUTA:

Vantagem.

GESTO:

Braço referente ao atleta que receberá a vantagem com o cotovelo estendido paralelo ao ombro e com a mão aberta e a palma virada para solo.



SITUAÇÃO DA LUTA:

1 (um) ponto - Quando aplicar uma tentativa de finalização que venha a expor o adversário ao perigo real de desistência. Assim, caberá ao árbitro avaliar a proximidade da finalização.

GESTO:

Braço referente ao atleta que deverá receber o ponto, erguido e com o dedo indicador levantado.





CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

SITUAÇÃO DA LUTA:

2 (dois) pontos - Queda, raspagem e joelho na barriga.

GESTO:

Braço referente ao atleta que deverá receber os pontos, erguido e com os dedos indicador e médio levantados.



SITUAÇÃO DA LUTA:

3 (três) pontos - Passagem de guarda.

GESTO:

Braço referente ao atleta que deverá receber os pontos, erguidos e com os dedos indicador, médio e anelar levantados.



SITUAÇÃO DA LUTA:

4 (quatro) pontos - Montada e pegada pelas costas.

GESTO:

Braço referente ao atleta a receber os pontos, erguido e com os dedos indicador, médio, anelar e mínimo levantados.





CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

SITUAÇÃO DA LUTA:

Retirada de pontos.

GESTO:

Braço referente ao atleta que recebeu os pontos, erguido e acenando com a mão espalmada na altura da cabeça.



SITUAÇÃO DA LUTA:

Declaração do resultado da luta.

GESTO:

Braço do atleta vencedor erguido de frente para a mesa de arbitragem, mantendo o braço do atleta vencido abaixado.



SITUAÇÃO DA LUTA:

Arrumação do quimono pelo atleta.

GESTO:

Após indicar o atleta com o braço estendido em direção à cintura do mesmo, cruzando os braços em direção ao solo na altura da cintura.





CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

SITUAÇÃO DA LUTA:

Recolocação da faixa.

GESTO:

Após indicar o atleta com o braço estendido em direção à cintura do mesmo, mãos na altura da cintura, simulando o aperto de um nó em uma faixa imaginária.



SITUAÇÃO DA LUTA:

Advertir que o atleta deve se manter dentro da área de luta.

GESTO:

Após indicar o atleta com o braço estendido em direção à cintura do mesmo, mão na altura do ombro com dedo indicador estendido e fazendo movimento circulares.



SITUAÇÃO DA LUTA:

Sinalizar que o atleta deve ficar de pé.

GESTO:

Indicar com o braço estendido o atleta que deve se levantar, seguido do mesmo braço elevado até a altura do ombro.





CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

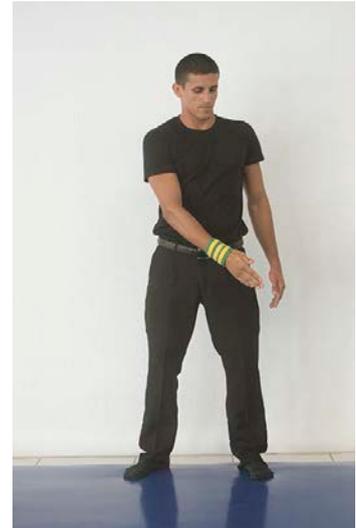
www.lutapro.com.br

SITUAÇÃO DA LUTA:

Sinalizar que o atleta deve voltar à posição no solo determinada pelo árbitro, após interrupção da luta.

GESTO:

Indicar o atleta com o braço estendido na altura do ombro, seguido do braço apontando o solo cruzando o corpo.



II - Configuração do setor de arbitragem

A forma como deverá ser formada a arbitragem no transcorrer do evento deverá acontecer nas diversas possibilidades:

- a) O árbitro central será auxiliado pelo árbitro auxiliar. Este exercerá a função de mesário e anotador, gerenciando o placar.
 - b) Uma equipe de juízes, composta de um árbitro central e dois laterais, com poderes semelhantes, serão auxiliados pelo árbitro auxiliar. Este exercerá a função de mesário e anotador, gerenciando o placar.
1. A disposição será: o árbitro central conduz a luta. Os dois juízes auxiliares se posicionarão sentados nos cantos opostos da área de luta;
 2. Os juízes auxiliares terão atribuições semelhantes ao árbitro central (pontos, vantagens, punições, etc.), podendo confirmar ou não a marcação do árbitro central;
 3. Ao concordarem com a marcação do árbitro central, permanecerão como estão, ou seja, sentados e sem gestos;
 4. Em caso de discordância com o árbitro central, deverá levantar-se e sinalizar com gesto específico referente à marcação segundo o seu entendimento;
 5. Em caso de marcações divergentes, com três entendimentos diferenciados, a marcação deverá ser a que se encontra na medida do meio. Exemplificando: um marca ponto, o segundo marca vantagem e o outro retira o ponto. O ponto médio no caso seria a VANTAGEM, pois está entre as duas outras marcações;
 6. Ao final da luta, em caso de empate, o árbitro central e os dois laterais, levantarão e proclamarão, de forma simultânea, através do gesto de seu entendimento a favor do atleta vencedor, erguendo o braço referente ao atleta que venceu;
 7. Em caso de o árbitro central decidir desclassificar um dos atletas, ele fará o gesto referente à desclassificação antes de paralisar a luta. A decisão deve ser confirmada por pelo menos um dos árbitros laterais, que fará o mesmo gesto de desclassificação e, só então, o árbitro central estará autorizado a paralisar a luta.



CAPÍTULO - II

DECISÃO DAS LUTAS

ARTIGO 1º - AS LUTAS SERÃO DECIDIDAS POR:

- I. Desistência;
- II. Interrupção;
- III. Desclassificação;
- IV. Perda dos sentidos;
- V. Contagem do placar;
- VI. Decisão do árbitro;
- VII. Sorteio.

I. Desistência

- a) Quando um dos contendores sinaliza com duas batidas com a mão espalmada no outro competidor, no tatame, ou nele mesmo, de forma explícita;
- b) Quando um dos contendores sinaliza com duas batidas com um ou ambos os pés no tatame quando estiver impedido por ter as mãos dominadas pelo outro contendor;
- c) Quando o contendor pede verbalmente ao árbitro o encerramento da luta;
- d) Quando o contendor profere em voz alta, grita ou emite som demonstrando dor por ocasião de um golpe supostamente encaixado.

II. Interrupção

- a) Quando um dos atletas alega estar sentindo fadiga muscular ou câimbras, será declarado perdedor da luta;
- b) Quando o árbitro perceber um golpe encaixado, podendo ocasionar possíveis danos físicos;
- c) Quando o médico constata que um dos contendores não está em condições de continuar na luta;
- d) Quando um contendor apresenta sangramento e não cessa, mesmo após os dois atendimentos médicos regulamentares solicitados pelo árbitro;
- e) Quando um dos contendores regurgita ou perde o controle de suas funções fisiológicas.

III. Desclassificação

- a) Quando um ou os dois atletas cometerem faltas previstas no artigo 5º, o árbitro aplicará as punições previstas no art. 6º.

IV. Perda dos sentidos

- a) O atleta será declarado vencedor da luta quando o seu oponente perder os sentidos por golpe legal aplicado ou por acidentes ocorridos de forma involuntária.

Comentário: O atleta que perder os sentidos por trauma não deverá mais retornar a lutar na mesma competição e deve ser encaminhado para atendimento médico.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

V. Contagem do placar

- a) Deverá ser declarado vencedor, o atleta que tiver mais pontos que o oponente ao término do tempo regulamentar de luta ou em caso de interrupção por contusão dos dois atletas.
- b) O árbitro concederá pontos ao atleta de acordo com a situação técnica apresentada conforme o quadro seguinte:

04 pontos	03 pontos	02 pontos	01 ponto
Montada Montada pelas costas Pegada pelas costas	Passagem de guarda	Queda Raspagem Joelho na barriga	Ataque de finalização efetivo, mas defendido.

- c) Vantagens: Quando houver empate pelo critério de pontos, o vencedor será o atleta que tiver mais vantagens assinaladas no placar.
- d) Punições: Quando houver empate nos critérios de pontos e vantagens, o vencedor deverá ser o atleta que tiver menor numero de punições.

VI. Decisão do árbitro

- a) Se ao término da luta, os atletas apresentarem marcações idênticas no placar, seja em número de pontos, vantagens e punições, o árbitro central ou os árbitros, quando a luta tiver três árbitros, declaram o vencedor.
- b) Para determinar o vencedor, o árbitro deve observar qual atleta foi mais ofensivo durante a luta e chegou mais perto de conseguir posições de pontuação e/ou finalizações.

VII. Sorteio

- a) Caso os dois atletas se acidentem numa luta semifinal ou final de categoria, com a luta empatada no momento do acidente, e nenhum dos dois atletas tenha condição de continuar na luta, a mesma será decidida por sorteio.

ARTIGO 2º – PONTUAÇÃO

- a) Os pontos serão assinalados pelos árbitros ou árbitro central da luta sempre que o atleta estabilizar por 5 (cinco) segundos a posição conquistada.

Comentário: Quando o movimento correto de defesa de um golpe de finalização acarretar na saída da área de luta, o árbitro assinalará 2 (dois) pontos para o atleta que estava aplicando a finalização.

- b) A luta deve seguir uma sequência crescente de domínio técnico em direção à finalização. Por isso, o atleta que voluntariamente abandona uma posição pela qual recebeu pontos para repeti-la em busca de nova pontuação não terá os novos pontos assinalados.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

- c) O atleta que chegar a uma posição de pontuação, mas que estiver sob o ataque de um golpe de finalização do oponente só terá os pontos assinalados quando se livrar do ataque e estabilizar a posição por 5 (cinco) segundos.

Comentário: Caso o atleta chegue a posições de pontuação, mas apenas se livre do golpe de finalização encaixado após não estar mais nessas posições, ele não receberá vantagem alguma por essas posições.

- d) O atleta que estiver se defendendo de uma raspagem e projetar o oponente ao solo de costas ou de lado não receberá os dois pontos ou a vantagem referente à queda.
- e) O atleta que projetar o oponente para se defender de uma pegada pelas costas, onde o oponente tenha um ou os dois ganchos postos e não tenha um dos pés no solo, não receberá os dois pontos ou a vantagem referentes à queda, mesmo após a estabilização da posição por 5 (cinco) segundos.
- f) O atleta que entrar em movimento de queda antes do oponente puxar para a guarda terá assinalados os dois pontos ou a vantagem referentes ao movimento, respeitando as regras de queda.
- g) Quando o atleta tem uma pegada na calça do oponente e esse puxa para guarda aberta, o atleta que tinha a pegada na calça receberá dois pontos referentes à queda, caso consiga estabilizar posição por cima na luta de chão por 5 (cinco) segundos.

Comentário: Caso o oponente puxe para guarda fechada e ficar suspenso no ar, o atleta terá que colocar seu oponente com as costas no solo em até 5 (cinco) segundos e, a partir daí, estabilizar sua posição por 5 (cinco) segundos para ter assinalados os pontos da queda.

- h) O atleta poderá receber pontos cumulativos quando evoluir a movimentação através de diversas posições de pontuação, no caso do domínio de 5 (cinco) segundos da última posição de pontuação vai representar também o domínio das posições de pontuação anteriores alcançadas na sequência.

Comentário: Nesse caso, o árbitro contará apenas 5 (cinco) segundos de domínio ao final da sequência para assinalar os pontos.

Exemplo: Passagem seguida de montada valerá 7 (sete) pontos.

- i) No caso da montada, quando houver transição direta da montada pelas costas para a montada pela frente ou vice-versa, por serem posições distintas o atleta receberá quatro pontos pela primeira montada e mais quatro pontos pela montada seguinte, sempre respeitando os 5 (cinco) segundos de estabilização para cada posição.

Anotações

--



ARTIGO 3º - PONTOS

I- QUEDA: 2 (DOIS) PONTOS



Quando o atleta projeta o oponente ao solo de costas ou de lado tendo em algum momento do movimento os dois pés no solo, sem a necessidade de estabilizar.

Quando o atleta projeta o oponente e o faz cair sentado, os pontos só serão assinalados após o atleta que fez a projeção manter o oponente por 5 (cinco) segundos no solo.

Quando o atleta projeta o oponente e o faz cair de quatro apoios ou com o abdômen no solo os pontos, só serão assinalados quando o atleta que fez a projeção controlar as costas do oponente sem necessidade de colocar os ganchos, mas mantendo o oponente com pelo menos um dos joelhos no solo por 5 (cinco) segundos.

Quando o atleta projeta o oponente para a área de segurança, os pontos só poderão ser assinalados se a projeção tiver sido iniciada com o atleta que fez a projeção tendo os dois pés



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

dentro da área de luta. Nesse caso, se os atletas caírem em posição estabilizada, a luta será reiniciada no centro da área de luta na posição do momento da interrupção.

Quando o atleta projeta o oponente que está com um ou dois joelho no chão, os pontos só serão assinalados se o atleta que fez a projeção estiver em pé no momento da projeção, com exceção da situação que o atleta estiver defendendo uma raspagem.

Quando o atleta projeta o oponente numa baiana ou *single leg* e o oponente senta no solo, aplicando um contragolpe (outra queda) bem sucedido, apenas o atleta que contra golpeou receberá os dois pontos.

Qualquer técnica de queda em que o atleta projeta o oponente ao solo de costas ou de lado, cai na guarda ou na meia-guarda e imediatamente sofre uma raspagem bem sucedida do oponente. Ele receberá os dois pontos referentes à queda e o oponente receberá os dois pontos da raspagem.

Quando o atleta que entrar em movimento de queda após o oponente, puxar para a guarda não receberá os dois pontos ou a vantagem referentes ao movimento.

II- INVERSÃO: 2 (DOIS) PONTOS

Quando o atleta está por baixo com o oponente na guarda ou meia-guarda inverter a posição, forçando o oponente que estava por cima a ficar por baixo, mantendo-o nessa posição por 5 (cinco) segundos.





CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

Quando o atleta que está por baixo com o oponente na guarda ou na meia-guarda inverter a posição e o oponente virar de costas para cima, nos quatro apoios, e o atleta que iniciou a inversão controlar as costas do oponente sem necessidade de colocar os ganchos, mas mantendo o oponente com pelo menos um dos joelhos no solo por 5 (cinco) segundos.



Quando o atleta que está por baixo com o oponente na guarda ou na meia-guarda ficar em pé, mantendo o domínio das pegadas necessárias para a raspagem e derrubar o oponente, mantendo-o por baixo e controlando a posição por 5 (cinco) segundos.

** As imagens que ilustram esse artigo são apenas ilustrativas e não representam a totalidade das situações que podem ser passíveis de pontuação em cada uma das posições de luta.*

III- JOELHO NA BARRIGA: 2 (DOIS) PONTOS

Quando o atleta que está por cima, com controle transversal, coloca o joelho na barriga, no peito ou sobre as costelas do oponente que está por baixo, de costas ou de lado no solo, mantendo a outra perna transversal ao corpo do oponente e o pé, e não o joelho, no solo, com o corpo virado para a cabeça do oponente e não para as pernas, tendo qualquer tipo de domínio com as mãos, mantendo-se assim por 5 (cinco) segundos.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br



Pontua



Pontua



Não pontua



Não Pontua

IV- PASSAGEM DE GUARDA: 3 (TRÊS) PONTOS

A guarda define-se pelo uso de uma ou das duas pernas para impedir que o oponente atinja o controle transversal ou longitudinal do atleta que está por baixo.

A meia-guarda e a guarda onde o atleta por baixo está deitado de costas ou de lado e aprisiona apenas uma das pernas do oponente que está por cima, impedindo que o mesmo alcance o controle transversal ou longitudinal do mesmo de costas ou de lado no solo por 5 (cinco) segundos.

A posição das pernas do atleta que está por cima diferencia a meia-guarda da meia-guarda invertida, de acordo com os exemplos a seguir:

Ex.1: Na meia-guarda, quando o atleta tem a perna direita aprisionada, a sua perna esquerda deve estar ao lado da perna direita do oponente que faz a guarda.





CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

Ex. 2: Na meia-guarda invertida, quando o atleta tem a perna direita aprisionada, a sua perna esquerda está ao lado da perna esquerda do atleta que faz a guarda.



Quando o atleta que está por cima consegue transpor as pernas do oponente que está por baixo (transpor a guarda ou meia-guarda) e mantém o controle transversal ou longitudinal do mesmo de costas ou de lado no solo por 5 (cinco) segundos.



Anotações



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

V- MONTADA E MONTADA PELAS COSTAS: 4 (QUATRO) PONTOS

Quando o atleta que está por cima e já livre da meia-guarda senta sobre o tronco do oponente e mantém os dois joelhos ou um pé e um joelho no solo, virado para a cabeça do oponente, e com até um braço do oponente preso sob suas pernas, mantendo-se assim por 5 (cinco) segundos.

No caso de o atleta manter um dos braços do oponente preso sob sua perna, o atleta só receberá os pontos da montada, caso o joelho da perna que aprisiona o braço do oponente não ultrapasse a linha do ombro do oponente;

Quando o atleta cai por cima com o triângulo encaixado no oponente que está por baixo, não serão assinalados os pontos da montada.

Pontua:



Montada Clássica



Montada com 01 braço preso



Montada c/ 02 braços presos



Montada pelas costas



Montada Lateral



Montada Técnica

Não pontua:



Montada c/ 02 braços presos



Montada Invertida



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

VI- PEGADA PELAS COSTAS: 4 (QUATRO) PONTOS

Quando o atleta dominar as costas do oponente, colocando os calcanhares na parte interna das coxas do oponente, sem cruzar os pés, e podendo aprisionar até um dos braços do oponente, mantendo-o sob controle por 5 (cinco) segundos.

Pontua:



Pegada clássica pelas costas



Pegada pelas costas com um braço preso

Não pontua:



Pegada pelas costas com dois braços presos



Pegada pelas costas com triângulo



Pegada clássica pelas costas com os pés cruzados

VII- PONTO DE FINALIZAÇÃO: 01 (UM) PONTO

O atleta também terá um ponto assinalado quando aplicar uma tentativa de finalização que venha a expor ao oponente, perigo real de desistência. Mais uma vez, cabe ao árbitro avaliar a proximidade da finalização.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br



Sem perigo real



Com perigo real

ARTIGO 4º – VANTAGENS

- I- A vantagem se caracteriza quando o atleta conquista uma posição passível de pontuação que exige domínio sobre o oponente pelo tempo mínimo de 5 (cinco) segundos, mas não consegue manter tal domínio.
- A vantagem se caracteriza pela movimentação incompleta de uma posição passível de pontuação. O árbitro deverá avaliar se o atleta levou real perigo ao oponente, chegando muito próximo de atingir a posição passível de pontuação.
 - A vantagem poderá ser assinalada pelo árbitro mesmo após o término do tempo de luta e antes da proclamação do resultado.
 - O árbitro só poderá assinalar a vantagem para o atleta quando este não tiver mais possibilidade de chegar à posição de pontuação.
 - O atleta que chegar a uma ou várias posições de pontuação, mas que estiver sob o ataque de um golpe de finalização do oponente, terá apenas uma vantagem assinalada, senão se livrar do ataque até o término da luta.

Exemplos de vantagens:

Vantagem de queda

- Quando o atleta projeta o oponente, mas este não cai de costas ou de lado ao solo e se levanta em menos de 5 (cinco) segundos.
- Quando o atleta, na tentativa de um *single-leg*, aprisiona uma perna do oponente e leva o oponente a andar para fora da área de luta para evitar ser derrubado, obrigando o árbitro a interromper o luta.



Vantagem de passagem de guarda

- Quando o atleta tenta a passagem de guarda e o oponente vira com as costas para cima, ficando em quatro apoios.
- Quando o atleta conquista a posição de meia-guarda, com exceção da meia-guarda invertida.
- Quando os dois atletas puxam para a guarda ao mesmo tempo, o atleta que for para cima faz jus a vantagem.

Vantagem do joelho na barriga

- Quando o atleta coloca o joelho na barriga do oponente, mas mantém o joelho e não o pé da outra perna no solo.

Vantagem da montada

- Quando o atleta que está por cima e já livre da guarda ou da meia-guarda senta sobre o tronco do oponente e mantém os dois joelhos ou um pé e um joelho no solo, virado para a cabeça do oponente, mas com os dois braços do oponente presos sob suas pernas.

Vantagem da pegada pelas costas

- Quando o atleta domina as costas do oponente, colocando os calcanhares na parte interna das coxas do oponente, mas aprisiona os dois braços do oponente.
- Quando o atleta domina as costas do oponente, mas mantém os pés cruzados, triângulo fechado ou coloca apenas um dos calcanhares na parte interna da coxa do oponente.

Vantagem da raspagem

- Quando o atleta, após conseguir um desequilíbrio claro do oponente na tentativa de completar o movimento de raspagem, conduzir o oponente para fora da área de luta.
- Quando o atleta tenta a raspagem da guarda fechada, derruba o oponente e abre a guarda na tentativa de ir para cima, mas não consegue completar o movimento de raspagem.
- Na guarda 50/50, quando o atleta tentar a raspagem, derrubar o oponente e descruzar os pés na tentativa de ir para cima, mas não conseguir completar o movimento de raspagem.

** Os exemplos acima são apenas ilustrativos e não representam a totalidade das situações que podem ser assinaladas como vantagens.*

Casos específicos em que não serão mais concedidas vantagens.

A reposição para a meia-guarda não significará uma vantagem para o atleta que estava montado ou que estava em posição de imobilização.

O atleta que sofrer uma queda do oponente e conseguir rolar terminando o movimento por cima não mais terá uma vantagem assinalada pelo árbitro.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições / Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

O atleta que iniciar um movimento de raspagem, mas deliberadamente não buscar completar a movimentação para preservar sua posição de defesa, não receberá a vantagem referente à raspagem.

ARTIGO 5º – FALTAS

As faltas são infrações técnicas ou disciplinares previstas nas regras cometidas pelos atletas antes, durante e depois das lutas.

Classificação das faltas:

- I. Faltas gravíssimas;
- II. Faltas graves;
- III. Falta de combatividade.

I. Faltas Gravíssimas

São divididas em faltas técnicas e faltas disciplinares.

a) Faltas Técnicas

Quando o atleta tiver o quimono inutilizado e não conseguir trocar por um novo dentro do prazo determinado pelo árbitro.

Quando o atleta fugir deliberadamente da área de luta para evitar a desistência frente a um golpe de finalização aplicado pelo oponente.

Quando o atleta não estiver vestindo cueca, sunga, calcinha ou short por baixo da calça do quimono e esse fato for percebido pelo árbitro.

Na modalidade jiu-jitsu sem quimono, quando o atleta utilizar cremes, óleos, gel ou qualquer substância escorregadia em qualquer parte do corpo.

Quando o atleta utilizar substância que aumente a aderência em qualquer parte do corpo.

Quando o atleta utilizar substância que deixe o quimono escorregadio.

Quando o atleta aplicar um dos golpes proibidos para cada categoria, como indicado na tabela abaixo:



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

		4 a 12 anos	13 a 15 anos	16 acima (branca)	18 acima (az/rx)	18 acima (mr/pt)
01	Posição de finalização forçando a abertura da virilha	●				
02	Estrangulamento que force a cervical	●	●			
03	Chave de pé reta	●	●			
04	Estrangulamento utilizando a manga do quimono (Ezequiel)	●	●			
05	Gravata técnica de frente	●	●			
06	Omoplata	●	●			
07	Triângulo (Puxando a cabeça)	●	●			
08	Triângulo de mão	●	●			
09	Chave que pressione as costelas ou os rins dentro da guarda fechada	●	●	●		
10	Mão de Vaca	●	●	●		
11	Mata-leão de frente	●	●	●		
12	Chave de bíceps	●	●	●	●	
13	Chave de panturrilha	●	●	●	●	
14	<i>Leg lock</i> (chave de joelho reta)	●	●	●	●	
15	Mata-leão no pé	●	●	●	●	
16	Bate estaca	●	●	●	●	●
17	Chave de cervical	●	●	●	●	●
18	Chave de calcanhar	●	●	●	●	●
19	Chave que torça o joelho	●	●	●	●	●
20	Cruzar o pé de fora para dentro ultrapassando a linha da virilha do oponente (chave de pé reta, guarda X e 50/50)	●	●	●	●	●
21	<i>Kanibasami</i> (tesoura)	●	●	●	●	●
22	Na chave de pé reta, girar na direção do pé que não está sendo atacado	●	●	●	●	●
23	No mata-leão no pé, aplicar pressão para o lado externo do pé	●	●	●	●	●
24	Torcer os dedos para trás	●	●	●	●	●

Anotações

--



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br





CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições / Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

b) Faltas Disciplinares

Quando o atleta proferir palavras de baixo calão ou gestos obscenos em direção ao oponente, a mesa central, aos mesários, ao árbitro ou ao público.

Quando o atleta agredir o oponente, o árbitro ou qualquer outro membro da organização ou do público.

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.

Quando o atleta, durante a luta ou ao comemorar a vitória, age de forma ofensiva ou desrespeitosa ao oponente ou ao público, utilizando palavras ou gestos.

II. Faltas Graves

- a) Quando o atleta ajoelha-se ou senta-se sem ter qualquer pegada no oponente.
- b) Quando o atleta, em pé, foge para as extremidades da área de luta, evitando a luta com o oponente.
- c) Quando o atleta, em pé, empurra o oponente para fora da área de luta sem a clara intenção de finalizar ou pontuar. (Obs.: Anteriormente, o atleta que fosse empurrado era punido).
- d) Quando o atleta, no chão, foge da luta arrastando-se para fora da área de luta.
- e) Quando atleta, no chão, fica em pé fugindo da luta e não retorna a luta no chão.
- f) Quando o atleta quebra a pegada do oponente que está puxando para a guarda e não retorna a luta no chão.
- g) Quando o atleta retira propositalmente o próprio quimono ou a própria faixa, causando a interrupção da luta.
- h) Quando o atleta segura nas bocas das mangas do blusão do quimono ou das bocas da calça do oponente com um ou mais dedos virados para dentro, mesmo que seja para efetuar uma raspagem ou qualquer outro movimento de luta.
- i) Quando o atleta faz uma pegada no lado interno do blusão do quimono ou da calça do quimono do oponente e quando o atleta passa a mão por dentro do quimono do oponente para fazer uma pegada na parte externa do mesmo.
- j) Quando o atleta se comunicar com o árbitro através da fala ou de gestos durante a luta, com exceção dos casos em que o atleta esteja comunicando um problema médico.
- k) Quando o atleta desobedece a uma ordem do árbitro.
- l) Quando o atleta sai da área de luta ao final da luta antes da proclamação do resultado pelo árbitro.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

Exemplificando: Nesse caso específico, não haverá punição gestual e o árbitro assinalará uma punição ao atleta no placar e concederá pelo menos uma vantagem ao oponente de acordo com a sequência de punições prevista.

- m) Quando o atleta foge deliberadamente da área de luta para evitar que uma raspagem do oponente seja consolidada.

Exemplificando: Nesse caso e, apenas nesse caso, o árbitro deve assinalar dois pontos diretos para o oponente do atleta que fugiu da área de luta e marcar no placar uma punição para o atleta que fugiu da área de luta.

- n) Na modalidade jiu-jitsu sem quimono, quando o atleta faz qualquer pegada no seu próprio uniforme ou no uniforme do oponente.
- o) Quando o atleta coloca a mão ou pé sobre a parte frontal do rosto do oponente.



- p) Quando o atleta prende propositalmente o pé na faixa do oponente.



- q) Quando o atleta coloca propositalmente o pé na lapela do quimono do oponente sem ter pegada da mesma no mesmo lado.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br



- r) Quando o atleta coloca o pé na lapela atrás do pescoço do oponente com ou sem pegada na mesma.



- s) Quando o atleta utiliza a própria faixa ou a faixa do oponente como auxílio em estrangulamento ou qualquer outra situação de luta quando a mesma estiver desamarrada.
- t) Quando o atleta, sem o auxílio do quimono, estrangula o oponente circundando o pescoço do mesmo, com as duas mãos ou utiliza o polegar para pressionar a “glote” do oponente.





CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

- u) Quando o atleta posiciona uma das mãos envolta do pescoço do oponente e a outra mão na nuca.
- v) Quando o atleta tapa o nariz e a boca do oponente com as mãos.



- w) Quando o atleta demora mais de 20 segundos para amarrar cada faixa (caso esteja utilizando também a faixa de identificação) durante uma interrupção da luta.
- x) Quando o atleta corre em volta da área de luta e não busca contato com o oponente.
- y) Quando o atleta realiza movimento não intencional que coloca seu oponente em posição passível de penalização.

III. Falta de Combatividade

- a) A falta de combatividade se configura quando um atleta claramente não busca evoluir suas posições dentro da luta e também impede que o oponente o faça.
- b) Acontece quando os dois atletas demonstram simultânea falta de combatividade em qualquer posição de luta.
- c) Não será configurada falta de combatividade quando o atleta estiver defendendo ataques do oponente a partir da montada, da pegada das costas e das imobilizações.
- d) Exemplos de situações que se configuram como falta de combatividade:
 - Quando o atleta, após dominar o oponente em qualquer posição de imobilização, não busca a evolução da posição.
 - Quando o atleta, na guarda fechada do oponente, não busca a passagem e ao mesmo tempo evita que o oponente busque a evolução da luta a partir da guarda.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

- Quando o atleta, por baixo na guarda fechada, abraça as costas ou usa qualquer outro movimento de controle para manter o oponente, que está por cima colado ao seu peito sem o intuito de finalizar ou pontuar.
- Quando o atleta, em pé, segura e mantém a mão na faixa do oponente, impedindo que o oponente complete os movimentos de queda sem ele mesmo tentar qualquer ataque.

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

ARTIGO 6º – PUNIÇÕES

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.

O árbitro seguirá a seguinte sequência de punições para cada categoria de falta:

I. Faltas gravíssimas

Faltas técnicas: Desclassificação sumária da luta no momento da infração.

Faltas disciplinares: Desclassificação sumária da luta e da competição no momento da infração.

II. Faltas graves

O árbitro seguirá a seguinte sequência de punições:

1ª falta: Marcação no placar da primeira punição para o atleta.

2ª falta: Concessão de uma vantagem para o oponente do atleta punido e marcação no placar da segunda punição para o atleta.

3ª falta: Concessão de dois pontos para o oponente 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 inciso.

Caso o atleta já possua punições marcadas no placar por falta de combatividade, estas punições irão somar com as punições por falta grave.

** 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.*

III. Punições por falta de combatividade:

a) As punições por falta de combatividade atenderão a seguinte sequência após o árbitro considerar que um ou os dois atletas estão incorrendo nas situações de combatividade.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições / Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

Exemplificando: O árbitro contará 20 (vinte) segundos consecutivos e fará o gesto referente à punição por falta de combatividade, dará a ordem verbal “Lute” e fará o gesto referente à punição a ser aplicada ao atleta de acordo com a sequência prevista.

- b) Caso o atleta já possua punições marcadas no placar por faltas grave, estas punições irão somar com as punições por falta de combatividade.

ARTIGO 7º – OBRIGAÇÕES, PROIBIÇÕES E EXIGÊNCIAS

I- QUIMONOS E UNIFORMES

a) Devem ser confeccionados em algodão ou tecido similar. O material não deverá ser muito espesso ou duro de modo a impedir que o oponente faça a pegada. Nas categorias juvenil, adulto, máster e sênior é obrigatório o uso de quimono trançado.

b) Os quimonos devem ser inteiramente das cores branca, azul ou preta. Não serão aceitos quimonos com blusões e calças de cores diferentes, assim como, quimonos com golas de cores diferentes. Não é permitido o uso de camisas por baixo do quimono (com exceção do feminino) e nem calça colada por baixo da calça do quimono.

c) Nas categorias da faixa preta (masculino) e marrom/preta (feminino) adulto, a organização do evento pode exigir que os atletas devam ter dois quimonos de cores diferentes (um azul e outro branco) para que nas lutas das categorias citadas acima, cada atleta utilize um quimono de cor diferente do oponente.

d) Os quimonos não podem apresentar remendos, rasgos, estar molhados, sujos ou apresentar odores desagradáveis.

e) O blusão deve ir até às coxas do atleta e o comprimento mínimo das mangas deve alcançar até 5 cm da articulação dos pulsos dos atletas quando, os braços estiverem esticados para frente, em ângulo de 90° com o corpo.

f) A calça do quimono deve ter comprimento mínimo de 5 cm acima do maléolo tibial (osso do tornozelo). É proibido utilizar qualquer tipo de calça por baixo da calça do quimono.

g) O atleta deve utilizar uma faixa resistente de 4 a 5 cm de largura, cuja cor corresponda a graduação com a ponta preta, exceto faixas pretas, que terá a ponta branca ou vermelha. Essa deve ser usada sobre o blusão, dando duas voltas na altura da cintura e sendo amarrada com um nó duplo, suficientemente apertada para impedir que o blusão se solte. Após o nó duplo, cada ponta da faixa deve ter entre 20 cm e 30 cm de comprimento.

h) É proibido o uso de quimonos pintados em qualquer parte, a não ser que seja a logomarca de sua academia ou de seu patrocinador e apenas nos mesmos locais permitidos para os *patches* e, mesmos nos casos permitidos, o atleta será obrigado a trocar de quimono caso a tinta manche o quimono do oponente.

i) Antes da pesagem, o fiscal de quimonos vai verificar as medidas do quimono de acordo com o medidor oficial da CBLP.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

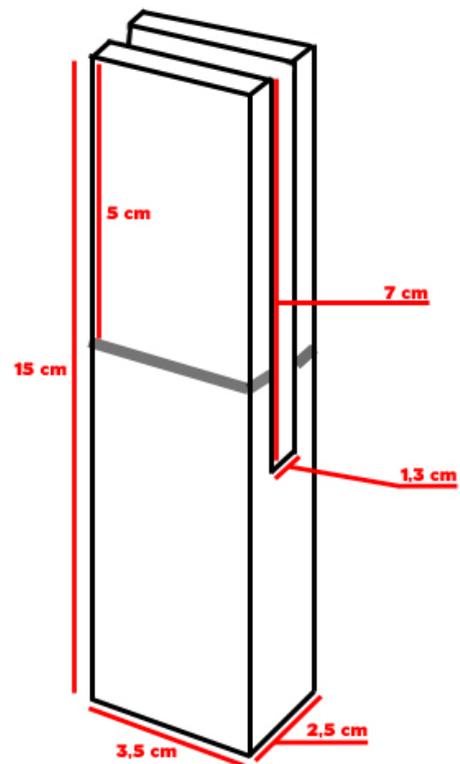
Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

- A checagem vai verificar se estão dentro do padrão exigido, as seguintes medidas: espessura da gola do quimono (1,5 cm); largura da gola do quimono (5 cm); folga da manga do quimono em toda a sua extensão (7 cm).
- Cada atleta tem direito a um total de mais 2 (duas) medições do quimono em caso de reprovação na primeira medição.
- O fiscal de quimono deve verificar também o estado geral da faixa de cada atleta.

O medidor tem as medidas regulamentares abaixo:

- Altura total do medidor: 15,0 cm
- Largura do medidor: 3,5 cm
- Largura da gola do quimono: 5,0 cm
- Espessura da gola do quimono: 1,5 cm
- Folga da manga do quimono em toda a sua extensão: 7,0 cm



j) Após a pesagem, o atleta não pode trocar de quimono para a primeira luta, sob a pena de desclassificação.

k) Após a primeira luta, o atleta pode solicitar ao coordenador de ÁREAS a troca de quimono. O novo quimono tem que passar por nova checagem de medidas.

l) O atleta está sujeito a desclassificação se não se submeter à checagem de medidas do novo quimono antes da sua primeira luta com o novo quimono.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFissionais – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições / Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

NA MODALIDADE JIU-JITSU SEM QUIMONO (SUBMISSION), OS ATLETAS DEVEM SEGUIR AS SEGUINTEs EXIGÊNCIAS DE VESTUÁRIO:

• Homens

Uso obrigatório de bermuda, sem bolsos ou com bolsos completamente fechados, sem botões, fechos ou qualquer peça plástica ou metálica que apresente risco ao oponente, e com o comprimento que atinja no mínimo abaixo da metade da coxa e no máximo até o joelho.

É permitida a utilização de short ou calça de tecido elástico (colado ao corpo), desde que o atleta as utilize por baixo da bermuda regulamentar.

Camisa de tecido elástico (colado ao corpo) com comprimento que cubra a linha da cintura da bermuda.

• Mulheres

Short, calça de tecido elástico (colado ao corpo) ou bermuda, sendo a bermuda sem bolsos ou com bolsos completamente fechados e com o comprimento que atinja no mínimo abaixo da metade da coxa e no máximo até o joelho.

Camisa de tecido elástico (colado ao corpo) com comprimento que cubra a linha da cintura da bermuda.

Observação: *Os atletas deverão se apresentar nos locais das disputas como no mínimo dois jogos de bermudas e shorts, um jogo em tom claro e outro em tom escuro. Podem ser em cores diferentes, mas nos tons claros ou escuros. Os atletas de bermudas e shorts em tons claros ficarão à esquerda do árbitro e os de bermudas e shorts em tons escuros do lado direito do árbitro.*

São cores permitidas:

Estas devem estar em 80% do uniforme de luta.

Tons claros	Tons escuros
Branco	Preto
Cinza claro	Azul Marinho
Amarelo	Azul Royal.
Laranja	Verde Bandeira
Bege	Vermelho
Rosa	Marrom
Lilás	Roxo



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFissionais – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

HIGIENE

O atleta deve apresentar unhas dos pés e das mãos curtas;

Cabelos longos devem ser presos para não causar incômodo ao outro competidor;

O atleta será desclassificado, caso apresente pintura nos cabelos que, durante a luta, suje o quimono do oponente;

O atleta deve utilizar calçado até a beira da área de luta nos locais onde isso for permitido;

Após a pesagem, o fiscal de quimono deve checar os atletas para verificar possíveis problemas de pele;

O atleta que apresentar lesão de pele, percebida pelo fiscal, será encaminhado ao setor médico do evento;

O atleta deve apresentar atestado assinado por médico, declarando que a lesão percebida não é contagiosa e não representa perigo para os demais competidores;

Para a organização do evento, o médico do campeonato tem a palavra final quanto à liberação ou não do atleta para competir.

Outras exigências:

Cada atleta subirá uma única vez na balança oficial do evento para ter seu peso aferido.

O atleta pode pesar sem cotoveleiras e joelheiras, mas tem que colocar as mesmas para a checagem de quimono.

Os *patches* ou bordados só podem estar presentes nos locais autorizados no desenho abaixo. Devem ser de tecido de algodão e devidamente costurados. Todos os *patches* descosturados ou em locais não autorizados devem ser retirados antes da checagem do quimono. Os quimonos com bordados em locais não autorizados deverão ser substituídos.

É permitida uma etiqueta do fabricante do quimono na parte frontal de uma das pernas da calça (segundo área especificada na ilustração). A etiqueta deve ser feita de tecido fino com área máxima de 36 cm e não poderá ser bordada.

Anotações

--

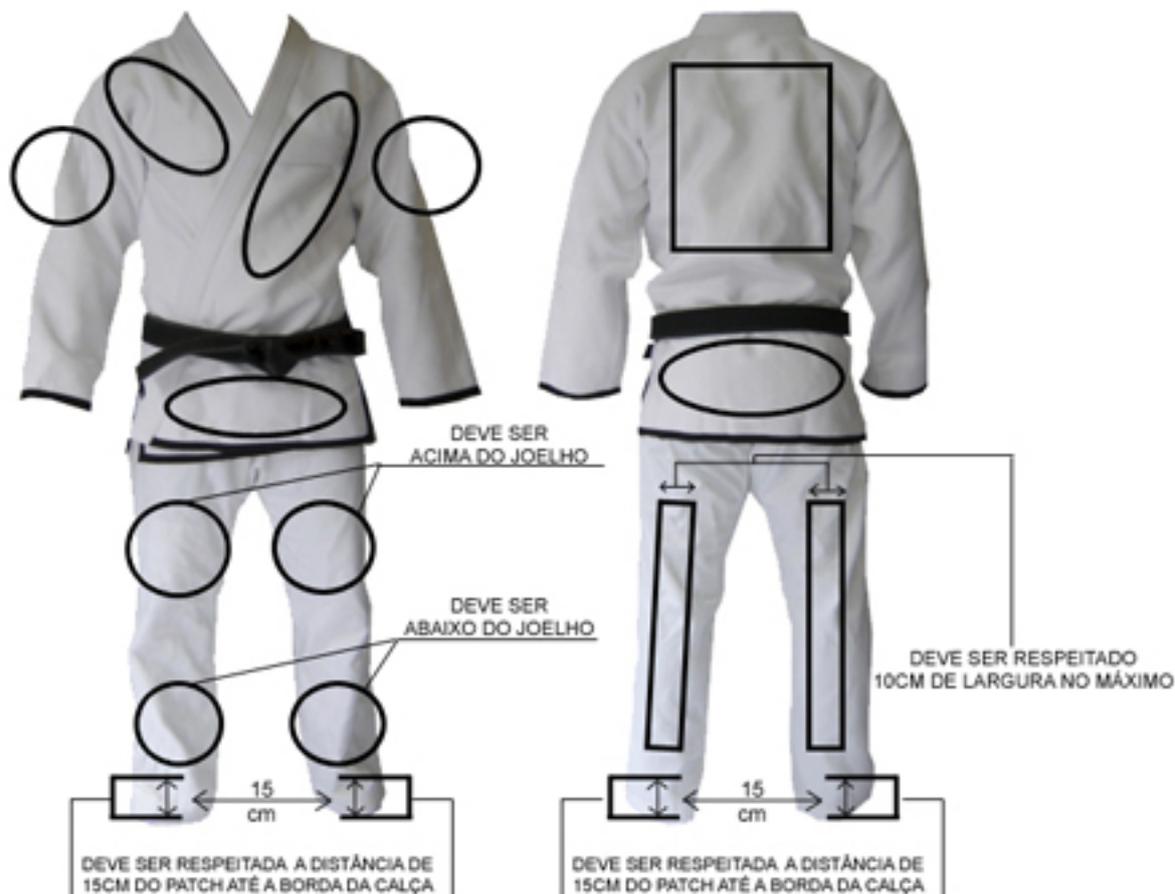


CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br



Não é permitido o uso anéis, brincos, *piercings*, relógios, pulseiras, tornozeleiras, sapatilhas, protetores de orelha, grampos de cabelo, coquilha (protetor genital), nem outros protetores ou adornos que possuam material rígido que possam causar lesões no oponente ou no próprio atleta.

Também não é permitido o uso de qualquer cobertura na cabeça, sejam lenços, gorros ou touca de tecido elástico, além de óculos, mesmo os especiais para a prática de esportes.

Não é permitido o uso de protetores de articulações (joelheiras, cotoveleiras, etc.) que aumentem o volume do corpo, dificultando a pegada no quimono por parte do oponente.

No feminino, não é permitido o uso de roupa de baixo no estilo “fio dental” ou “tanga”, sendo aceito apenas o estilo “sungá”.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

CAPÍTULO III

REGULAMENTO GERAL DE COMPETIÇÕES

ARTIGO 1º – CATEGORIAS E TEMPO REGULAMENTAR DE LUTA

As categorias de idade são definidas pela idade que o atleta completou ou completará no ano de realização da edição de cada campeonato.

Nas categorias adulto, máster e sênior, não há limite máximo de idade, mas apenas limite mínimo.

As categorias obedecem os limites de idade e tempo regulamentar de luta estabelecidos na tabela abaixo:

CATEGORIA	FAIXA ETÁRIA	TEMPO DAS LUTAS	
BASE	Pré-mirim	4 e 5 anos	2 minutos
	Mirim	6 e 7 anos	2 minutos
	Infantil I	8 e 9 anos	3 minutos
	Infantil II	10 e 11 anos	3 minutos
	Infanto Juvenil I	12 e 13 anos	4 minutos
	Infanto Juvenil II	14 e 15 anos	4 minutos
	Juvenil	16 e 17 anos	5 minutos
	Adulto Branca	18 a 29 anos	5 minutos
PROFISSIONAL	Adulto	18 a 29 anos	AZ/RX 5 minutos MR/PT 6 minutos
VETERANOS	Máster	30 a 35 anos	AZ/RX 5 minutos MR/PT 6 minutos
	Sênior I	36 a 41 anos	AZ/RX 5 minutos MR/PT 6 minutos
	Sênior II	41 acima	AZ/RX 5 minutos MR/PT 6 minutos

Os tempos mínimos de descanso entre cada luta são de 10 minutos.

ARTIGO 2º – CHAVES:

Cada categoria terá os atletas distribuídos em chaves.

As chaves funcionam em sistema de eliminação simples, onde o atleta perdedor em cada luta é eliminado e o vencedor passa à próxima fase de disputa da chave.

A única exceção ao sistema de eliminação simples é a chave de três (composta por apenas três atletas).



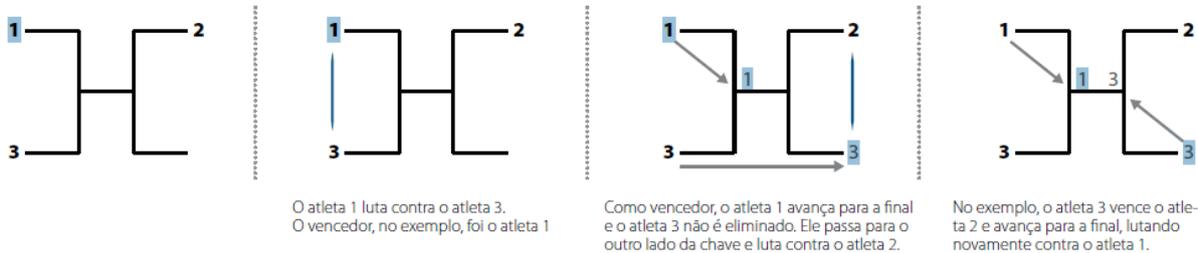
CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

Na chave de três, após a primeira luta, o vencedor segue para a final e o perdedor segue para enfrentar o terceiro atleta da chave. O atleta que vencer a segunda luta, mesmo que seja o perdedor da primeira luta, segue então para a final com o vencedor da primeira luta.



O WO ou a desclassificação de um atleta não alterará a estrutura anterior da chave de competição e nem a forma de contagem de pontos.

Ex.: Em caso de WO ou desclassificação de um atleta em uma chave com quatro atletas, a mesma não adotará o método de funcionamento da chave de 3.

DESCLASSIFICAÇÕES EM SEMIFINAIS E FINAIS

Semifinais

- Quando os dois atletas de uma semifinal forem desclassificados por falta técnica, a outra semifinal passa a valer como final da categoria. Nesse caso, os atletas desclassificados são proclamados terceiros colocados.
- Quando os dois atletas de uma semifinal forem desclassificados por falta disciplinar, a outra semifinal passa a valer como final da categoria. Nesse caso, os atletas desclassificados não são proclamados terceiros colocados, ficando vagas essas colocações.
- Quando os quatro atletas das duas semifinais forem desclassificados por falta técnica, os quatro atletas derrotados por eles nas quartas de final fazem semifinais extras para decidir os finalistas da categoria. Nesse caso, os semifinalistas desclassificados são proclamados terceiros colocados e os atletas derrotados nas semifinais extras não recebem medalhas.
- Quando os quatro atletas das duas semifinais forem desclassificados por falta disciplinar, os quatro atletas derrotados por eles nas quartas de final fazem semifinais extras para decidir os finalistas da categoria. Nesse caso, os semifinalistas desclassificados não recebem medalhas e os atletas derrotados nas semifinais extras são proclamados terceiros colocados.

Finais

- Quando os dois atletas de uma final forem desclassificados por falta técnica, os atletas perdedores nas semifinais voltam para disputar a final. Nesse caso, os atletas desclassificados são proclamados terceiros colocados.
- Quando os dois atletas de uma final forem desclassificados por falta disciplinar, os atletas perdedores nas semifinais voltam para disputar a final. Nesse caso, os atletas desclassificados não são proclamados terceiros colocados, ficando vagas essas colocações.



ARTIGO 3º – DISPUTA POR EQUIPE

Os resultados dos quatro primeiros colocados de cada categoria valem pontos para a disputa por Equipes dentro de cada categoria de disputa dentro da competição.

Os pontos atribuídos às quatro primeiras classificações são os seguintes:

- Campeão – 9 pontos
- Vice-campeão – 3 pontos
- Terceiro lugar – 1 ponto
- Quarto lugar – 1 ponto

Desempate

Desempate em campeonatos onde os pontos das categorias de idade são contados separadamente:

- A equipe com o maior número de medalhas de ouro é a vencedora.
- Em caso de empate no número de campeões, é vencedora a equipe com o maior número de medalhas de prata.
- Em caso de empate no número de medalhas de ouro e de prata, é vencedora a academia com o maior número de campeões mais graduados.
- Em caso de empate na graduação dos campeões, é vencedora a equipe com o campeão mais graduado e mais pesado.
- Em caso de empate em todos os casos previstos acima, é realizado sorteio.

Desempate em campeonatos onde os pontos de duas ou mais categorias de idade são contados de maneira unificada:

- A equipe com o maior número de medalhas de ouro é a vencedora.
- Em caso de empate no número de campeões, é vencedora a academia com o maior número de medalhas de prata.
- Em caso de empate no número de medalhas de ouro e de prata, é vencedora a academia com o maior número de campeões na faixa preta das categorias de idade, seguindo a seguinte sequência: adulto, máster, sênior 1, sênior 2, sênior 3, sênior 4, sênior 5.
- Em caso de empate no número de campeões na faixa preta em todas as categorias de idade, é vencedora a academia com o maior número de campeões na faixa de maior graduação das categorias de idade, seguindo a seguinte sequência: Adulto, Máster, Sênior I, Sênior II, Sênior III, Sênior IV, Sênior V, Juvenil II, Juvenil I, Infante juvenil III, Infante juvenil II, Infante juvenil I, Infantil III, Infantil II, Infantil I, Mirim III, Mirim II, Mirim I, Pré-mirim III, Pré-mirim II, Pré-mirim I.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

- Em caso de empate em todos os casos previstos acima, é realizado sorteio.

Categorias com apenas um atleta não contam pontos para a disputa por academias.

Categorias com apenas dois atletas da mesma academia não contam pontos para a disputa por academias.

Campeonatos por equipes:

Ao final das lutas de todos os atletas, havendo empate, as equipes poderão escolher um atleta cada para uma luta extra.

ARTIGO 4º – PREMIAÇÃO

Os três primeiros colocados de cada categoria recebem medalhas no pódio oficial do campeonato.

Em todos os campeonatos, a premiação seguirá as seguintes normas:

- O campeão recebe uma medalha de ouro.
- O vice-campeão recebe uma medalha de prata.
- O terceiro colocado recebe uma medalha de bronze.
- A premiação é concedida de acordo com a proclamação soberana do resultado das lutas pelos árbitros. Não haverá troca de posições no pódio no momento da premiação.
- Para participar da cerimônia de premiação, o atleta deve estar uniformizado exclusivamente com quimono permitido em campeonatos com quimono e com o uniforme de competição em campeonatos sem quimono.
- Não é permitido o uso de adereços estranhos à prática do esporte.

Nos campeonatos por equipes, apenas as cinco primeiras equipes recebem troféus no pódio oficial do campeonato.

O atleta que for desclassificado por WO em uma categoria não tem direito de receber medalha e seu nome não constará na lista final de colocação da mesma.

A única exceção se dá em caso de o atleta já ter realizado pelo menos uma luta na categoria.

O atleta que for desclassificado por falta disciplinar não tem direito a receber medalha e seu nome não constará na lista final de colocação do campeonato.

O atleta que estiver sozinho em uma categoria precisa ter o quimono checado, ser pesado e aprovado para receber medalha e ter seu nome na lista final de colocação do campeonato.

Nas categorias pesadíssimo e absoluto, o atleta que estiver sozinho na categoria precisa ter o quimono checado e aprovado para receber medalha e ter seu nome na lista final de colocação do campeonato.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições / Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

ARTIGO 5º – INSCRIÇÃO

O atleta, para se inscrever em qualquer campeonato, precisa estar filiado a uma EQUIPE, e esta equipe está sujeita à aprovação da CBLP.

Cada academia tem o direito a inscrever quantos atletas tiver em cada categoria de peso, por faixa, categoria de idade e sexo.

O professor responsável por cada equipe ou associação de equipes tem poder soberano sobre a inscrição dos atletas de sua equipe ou associação de equipes, podendo fazer alterações, inclusões e exclusões em todas as categorias, incluindo o absoluto.

As inscrições para cada campeonato seguirão cronograma amplamente divulgado pela CBLP e todos os prazos deverão ser obedecidos.

O atleta que, comprovado ser faixa preta de judô, não poderá participar de nenhum campeonato como faixa-branca.

O atleta que não atender às exigências do Edital da Competição ou às exigências deste Regulamento Geral de Competições poderá ser desclassificado a qualquer momento antes, durante ou depois da competição.

Os atletas inscritos na faixa preta só poderão lutar com a graduação que estiver registrada na CBLP (ou de suas entidades afiliadas) no momento da inscrição.

O atleta só poderá competir na faixa em que está registrado na CBLP (ou de suas entidades afiliadas).

Caso ele seja graduado pelo seu professor antes do tempo mínimo de permanência na faixa anterior, ele não poderá competir na faixa atual e nem na anterior.

ARTIGO 6º – REGRAS E PUNIÇÕES ADMINISTRATIVAS

Quando o atleta retira qualquer parte do quimono ou do uniforme de luta quando dentro da área de competição.

Quando o atleta pula por cima das barreiras de contenção que separam a área de competição da área do público.

Quando o atleta não utiliza calçado e caminha descalço dentro da área de competição, em locais em que for permitido o uso de calçados.

OBS: O atleta que infringir uma ou mais de uma das regras de conduta descritas nesse item poderá receber punições administrativas que serão definidas segundo critério da CBLP.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições / Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

ARTIGO 7º – OUTRAS DISPOSIÇÕES

O edital publicado de cada competição se sobrepõe a este Regulamento Geral de Competição quando necessário.

É proibido a qualquer pessoa que esteja exercendo função oficial na organização do campeonato, dar instrução a qualquer atleta, estando dentro da área de competição.

É proibido a qualquer pessoa que não seja parte da equipe de organização do evento falar com os mesários.



CAPITULO IV

MANUAL DE FORMATAÇÃO DE COMPETIÇÕES

ARTIGO 1º – ÁREA DE COMPETIÇÃO

A área de competição será composta de uma ou mais áreas de lutas, mesas de controle de pontuação, área de aquecimento, área de pesagem e checagem de quimonos, mesa central e área de premiação.

Áreas de lutas:

Compostas de uma área de luta e uma área de segurança, demarcadas por cores diferentes.

O tamanho mínimo de uma área de luta será de 64 m², sendo 36 m² de área de luta e 28 m² de área de segurança ao redor da área de luta.

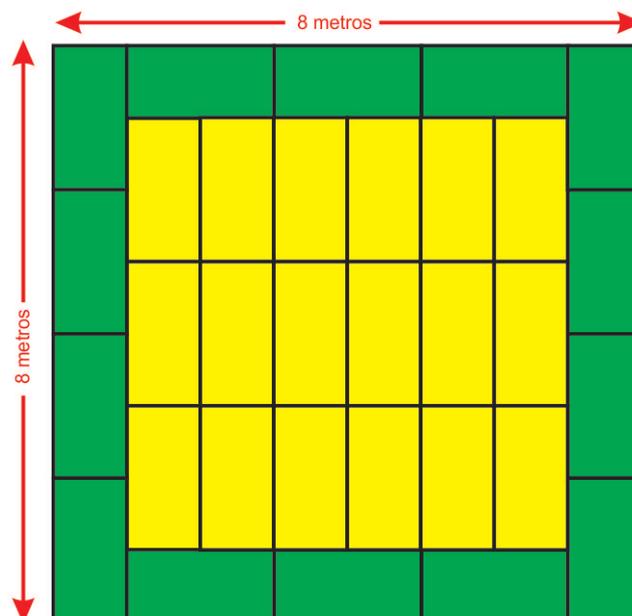
Para a montagem da área de luta de 64 m² com placas individuais de 2 m de comprimento por 1 m de largura, deve-se seguir a configuração abaixo:

- 18 placas na área de luta.
- 14 placas na área de segurança.



Confederação Brasileira de Lutas Profissionais

ÁREA OFICIAL 32 TATAMES





CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

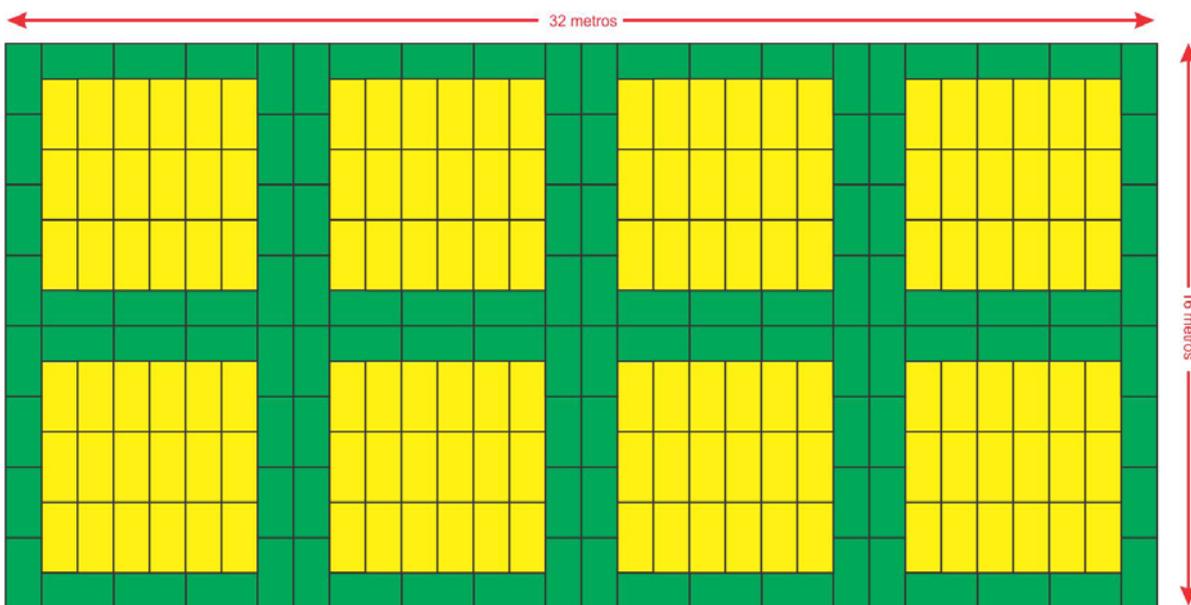
www.lutapro.com.br

Para eventos internacionais:



Confederação Brasileira de Lutas Profissionais

ÁREA OFICIAL 256 TATAMES - Eventos Internacionais



Mesas de controle de pontuação:

Será composta por uma mesa e uma ou duas cadeiras situadas à frente a cada área de luta.

Cada mesa deve trazer visível o número da área de luta correspondente e ser usado um placar eletrônico (TVs ou monitores e notebook).





CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições / Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

Área de aquecimento:

Será uma área fechada adjacente à área de competição e destinada exclusivamente aos atletas.

A organização do campeonato convocará à área de aquecimento, os atletas de cada categoria, de acordo com o cronograma do evento.

Será deste local e somente dele que os Coordenadores de Áreas chamarão os atletas para as áreas de luta.

Fica a critério da organização disponibilizar uma balança na área de aquecimento para os atletas verificarem seus pesos antes da pesagem oficial.

Área de pesagem e checagem de quimonos:

Os atletas terão seus quimonos checados quanto ao tamanho, posição de *patches*, higiene, faixa e estado geral.

A área de pesagem conterà pelo menos uma balança para a aferição do peso dos atletas.

Mesa central:

Será localizada, em posição central, em relação a todas as áreas de luta. Dela será feita a distribuição das chaves para os Coordenadores de Áreas e a tabulação dos resultados para a premiação dos atletas.

Pódio:

Será composto por três degraus, sendo o mais alto ao centro para o primeiro lugar; o da direita em altura intermediária para o segundo lugar; e o da esquerda, mais baixo, para o terceiro lugar.

ARTIGO 2º – EQUIPE DE TRABALHO E FUNÇÕES

Diretor Geral de Competição: Dirige a competição e toma as decisões finais de quaisquer questões referentes à organização e andamento do evento.

Vice Diretor Geral de Competição: Auxilia o Diretor Geral de Competição mas toma as decisões finais de quaisquer questões referentes à organização e andamento do evento.

Supervisor dos Coordenadores de Áreas: Gerencia o trabalho dos coordenadores de ringue, garantindo que os mesmos deem andamento adequado às chaves. Ajuda a mesa central a distribuir e recolher as chaves e auxilia a mesa central no cruzamento das chaves.

Coordenador Geral de Arbitragem: Faz a escala dos árbitros e a rotação dos mesmos durante o evento. Orienta e faz a avaliação técnica dos árbitros ao fim de cada dia de competição.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições / Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

Secretário Geral da Competição: Executa os sorteios e controle das chaves desde sua confecção, mudanças e resultados.

Árbitro Profissional Sênior: Arbitra lutas e opera o placar quando necessário.

Árbitro Profissional Máster: Arbitra lutas e opera o placar quando necessário.

Árbitro Profissional Auxiliar: Arbitra lutas e opera o placar quando necessário.

Árbitro Profissional Estagiário: Arbitra lutas de graduações menores, aonde é avaliado, marca os pontos no placar, vantagens e punições assinaladas pelo árbitro; cronometra a luta e anuncia o final da luta ao árbitro através de apito.

Coordenador de Áreas: Recebe as chaves da mesa central e chama os atletas na área de aquecimento; checa suas identificações e leva-os ao medidor de quimono; pesa-os antes da primeira luta; os conduz até a área de luta e, após o final do luta; anota o resultado na chave. Ao término da chave, devolve a chave à mesa central.

Mesário: Marca os pontos no placar, vantagens e punições assinaladas pelo árbitro; cronometra a luta e anuncia o final da luta ao árbitro através de apito.

Fiscal de Uniformes: Fiscaliza se o quimono de cada atleta está dentro das especificações quanto a tamanho, higiene e apresentação, posição dos patches e estado geral.

Coordenador de Premiação: Chama os medalhistas ao pódio e controla a entrega de medalhas aos medalhistas de cada categoria.