

TÉCNICAS LEGAIS (Permitidas)

- Qualquer tipo de queda;
- Qualquer tipo de estrangulamento (não usar a mão para interromper a respiração).
- Qualquer chave, de ombro, braço, bíceps e punho.
- Qualquer chave de perna, pé, panturrilha ou Tornozelo (Faixas marrons e pretas)

- ADULTO BRANCA, AZUL, ROXA E JUVENIL AZUL:

SOMENTE CHAVE DE PÉ RETA, SEM CRUZAR O JOELHO DE FORA PARA DENTRO ULTRAPASSANDO A LINHA DO UMBIGO. PROIBIDA CHAVE DE JOELHO.

MÃO DE VACA: SOMENTE NA CLASSE ADULTO NAS FAIXAS: AZUL, ROXA, MARROM E PRETA.

TÉCNICAS ILEGAIS (Proibidas)

- Não é permitido a finalização "Full Nelson" ou "Crucifixo", ou cervical prendendo os dois braços. (será permitida a chave de cervical, estando um dos braços livre).
- Proibido qualquer tipo de golpe traumático ou contundente (socos, chutes, etc...).
- Proibido agarrar ou puxar as orelhas.
- Proibido puxar cabelo ou morder qualquer parte do corpo.
- Nenhum tipo de torção em qualquer dedo (mão ou pé).

Obs. Será permitido torção na mão se TODOS os dedos estiverem juntos.

- Proibido beliscar.
- Proibido chave de rins.
- Proibido colocar mãos, dedos, pés, joelhos ou cotovelos nos olhos, nariz, boca e ouvido.
- Nenhuma substância química no corpo ou na roupa.
- Proibido bate estaca.

OBS: NÃO HAVERÁ VANTAGENS.

PONTUAÇÕES: (com fixação da posição por no mínimo 3 segundos)

JOELHO NA BARRIGA - 02 pontos

OBS: Se o atleta botar o joelho na barriga, pontuar, tirar e botar de novo não vale ponto, o atleta terá que mudar de posição para que possa pontuar o próximo domínio do joelho na barriga.

RASPAGEM - 02 pontos

(caindo na guarda ou meia guarda). "reversão"

OBS: Não será contado o ponto da reversão se por acaso o atleta reverter a posição se defendendo de um ataque do oponente. Mas será contada a passagem de guarda se o oponente depois de defender a posição conseguir passar a guarda do atacante.

O mesmo acontece com a queda, se o oponente realizar uma queda e imediatamente o outro reverter a queda (antes dos 3 segundos) a queda não será contada nem a reversão da queda.

RASPAGEM LIMPA - 03 pontos

(terminando sem a guarda ou meia guarda do oponente)

QUEDA LIMPA - 03 pontos

(terminando fora da guarda, e fixando o oponente no chão por no mínimo 3 segundos);

PONTUAÇÕES: (com fixação da posição por no mínimo 3 segundos)

PEGADA PELAS COSTAS COM OS DOIS GANCHOS OU FECHANDO TRIÂNGULO
(mochilinha). - 04 pontos

PASSAGEM DE GUARDA LIMPA (com os dois pés livres). - 03 pontos

POSIÇÃO DE MONTADA (com os dois pés livres). - 04 pontos

OBS:

Se o Atleta 1 estiver na posição de montada (por cima) e o Atleta 2 (por baixo) inverter a posição deixando o Atleta 1 dentro da sua guarda ou meia guarda, o Atleta 2 ganha 2 pontos de reversão.

ATENÇÃO!!!!

As quedas não serão pontuadas, se depois delas o atleta que quedou não fixar o oponente no chão por no mínimo 3 segundos.

PONTOS PERDIDOS (Faltas)

RECUAR - 01 ponto

Fugir da luta indo para trás, sem estar necessariamente defendendo queda

PULO INTENCIONAL - 01 ponto

Pular intencionalmente na guarda sem nenhum ataque evitando o confronto de queda

FUGA - 01 ponto

Fugir do oponente quando este estiver no chão dando a guarda evitando o contato físico (o combatente poderá fugir de tentativa de golpe mas voltando **IMEDIATAMENTE** para o contato físico)

FUGA DA ÁREA DA LUTA - 01 ponto

Ir para fora da área da luta (intencionalmente)

ÁRBITRO

O Árbitro eleito para o confronto declara o vencedor, quando:

- Sente que um competidor não pode se defender ou sente que a vida dele está em perigo;
- Um competidor se rende ou se submete ao oponente batendo a perna, braço ou verbalmente;
- Finalização;
- Pontos.

O Árbitro eleito tem o poder e dever de:

- Interromper através do comando verbal Stop (pare), quando os competidores cruzarem a área de segurança, tendo os mesmos a obrigação de retornar para mesma posição no centro da área de luta;
- Determinar em caso de necessidade tempo médico: 02 (dois) tempos de 01 (um) minuto;
- Vetar o consumo de qualquer líquido pelo atleta, quando a luta for interrompida;
- Punir o atleta que descumprir o regulamento com uma observação (Menos um ponto) e em caso de persistência no mesmo erro, com a desclassificação;
- Não permitir que o atleta participe da competição sem o uniforme.

A DECISÃO DO ÁRBITRO É INQUESTIONÁVEL.

UNIFORME

Bermuda (sem material metálico), calça de lycra, short de lycra e lycra (manga curta ou longa).