



Regulamento Geral de Competições
Manual de Formação de Competições



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

SUMÁRIO

Apresentação.....	02
Conceitos importantes.....	02
CAPÍTULO I - ARBITRAGEM	05
Artigo 1º - Árbitro.....	05
Artigo 2º - Atribuições do árbitro.....	06
Artigo 3º - Sinalização gestual e verbal do árbitro.....	09
CAPÍTULO II - DECISÃO DAS LUTAS	16
Artigo 1º - As lutas serão decididas por.....	16
Artigo 2º - Pontuação.....	18
Artigo 3º - Pontos.....	19
Artigo 4º - Vantagens.....	28
Artigo 5º - Faltas.....	30
Tabela de Golpes Proibidos	37
Artigo 6º - Punições.....	43
Artigo 7º - Obrigações, proibições e exigências.....	44
CAPÍTULO III - REGULAMENTO GERAL DE COMPETIÇÕES	50
Artigo 1º - Categorias e tempo regulamentar de luta.....	50
Artigo 2º - Chaves.....	50
Artigo 3º - Disputa por equipe.....	53
Artigo 4º - Premiação.....	54
Artigo 5º - Inscrição.....	55
Artigo 6º - Regras e punições administrativas.....	56
Artigo 7º - Outras disposições.....	56
CAPÍTULO IV - MANUAL DE FORMATAÇÃO DE COMPETIÇÕES	57
Artigo 1º - Área de competição.....	57
Artigo 2º - Equipe de trabalho e funções.....	60



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.

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.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

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 passa 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.

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.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

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.

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:



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formação de Competições

www.lutapro.com.br

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 se engana 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.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

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.

Parágrafo 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) Deverá exigir que o atleta cumpra as exigências das regras, como vestimenta, higiene e outras em tempo hábil para não prejudicar o evento. O atleta não poderá se apresentar com odor forte que possa irritar o adversário, por exemplo, cigarro, álcool, pomadas e sprays analgésicos, entre outros.

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

- c) Os atletas devem saber a regra previamente, para mostrar neutralidade está proibido de dar explicação de sua atuação antes, durante e ao término da luta.

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.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

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.

c) Em caso de atletas com deficiência visual, o árbitro permitirá que um técnico conduza o atleta até a área de luta e a mesma deve iniciar com as devidas pegadas de mão no quimono.

II - Atribuições na Luta:

- a) Ordenar o início da luta;
- b) Caberá ao árbitro interromper a luta quando achar necessário;
- c) Fazer com que os atletas cumpram a obrigação de lutar no centro da área de luta.

• *Quando o árbitro central interromper a luta por qualquer motivo, os atletas devem sempre que possível manter a posição e aguardar instrução do árbitro.*

Toda movimentação que ultrapassa a área de segurança deve ser paralisada e a luta retornada em pé no centro da área de combate. A avaliação de pontos ou vantagens será feita até a área de segurança e os movimentos que acontecem após o limite da área de segurança serão desconsiderados.

• *Quando um dos atletas pisar na área de segurança na luta em pé (salvo quando já houver iniciado uma queda), ou quando os atletas estiverem com 2/3 do corpo fora da área de combate em luta no solo não estabilizada, o árbitro interromperá a luta e reiniciará o combate com os dois atletas em pé no centro da área de combate.*

• *Quando a saída da área de combate é motivada pelo movimento do atleta, atacando a finalização, o árbitro não assinalará os 2 (dois) pontos após interromper a luta. O árbitro deve apenas dar 1 ponto pela quase finalização, respeitando as regras (Se tiver perigo real).*

• *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.*



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

- *Quando um dos atletas leva o seu adversário para a área de segurança enquanto busca estabilização de uma posição de pontuação, o árbitro deverá sempre que possível aguardar a estabilidade da posição por 5 segundos para então parar a luta, dar os pontos e então reiniciar o combate no centro da área de luta.*
 - *Toda movimentação que ultrapassa a área de segurança deve ser paralisada e a luta retornada em pé no centro da área de combate. A avaliação de pontos ou vantagens será feita até a área de segurança e os movimentos que acontecem após o limite da área de segurança serão desconsiderados.*
 - *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;
- *Quando o atleta realiza movimento não intencional que coloca o seu adversário em posição passível de penalização, sem posição de finalização encaixada, caberá ao árbitro interromper a luta e recolocar os atletas em posição regular. O árbitro, então, irá reiniciar o combate, punindo o infrator.*
 - *Quando o atleta realiza movimento não intencional que coloca o seu adversário em posição passível de penalização, com posição de finalização encaixada, caberá ao árbitro aplicar a punição sem interromper a luta.*
 - *Quando ocorrer a situação de single leg coma cabeça para fora, seja por tentativa de queda ou qualquer outra posição vinda do chão, com os atletas de joelhos ou em meio a um movimento de raspagem, o árbitro deverá agir da seguinte forma:*
- Em categorias até o juvenil e na faixa-branca, o árbitro deverá interromper a luta imediatamente e recomeçar o combate com os dois atletas em pé, sem aplicar qualquer punição. *Nas demais categorias o árbitro não interferirá na luta.
- 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.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

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

I - Os árbitros deverão utilizar gestos e comandos verbais para se comunicarem 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 ou por falta grave.

GESTO:

Braço referente ao atleta a ser punido apontado para o centro do peito do atleta a ser punido, seguido do braço referente ao atleta ser punido elevado à altura do ombro com o punho fechado.



ORDEM VERBAL:

Lute! (no momento em que apontar para o peito do atleta a ser punido por falta de combatividade), ou Falta! (no momento em que apontar para o peito do atleta a ser punido em situação de falta grave).





CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

SITUAÇÃO DA LUTA:

Punição por falta de combatividade ou por falta grave quando não for possível para o árbitro apontar claramente o atleta a ser punido.

GESTO:

O árbitro deverá tocar levemente um dos ombros do atleta a ser punido seguido do braço referente ao atleta a ser punido elevado à altura do ombro com o punho fechado.



ORDEM VERBAL:

Lute! (No momento em que tocar o ombro do atleta a ser punido por falta de combatividade), ou Falta! (no momento em que tocar o ombro do atleta a ser punido em situação de falta grave).





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:

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.

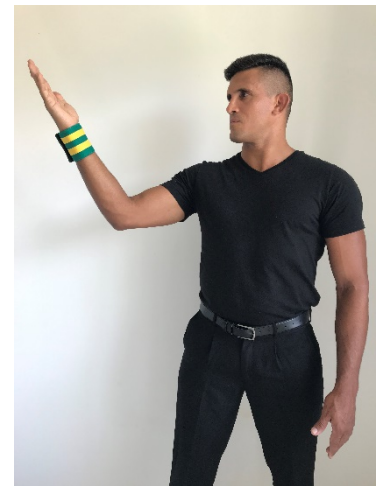


SITUAÇÃO DA LUTA:

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.

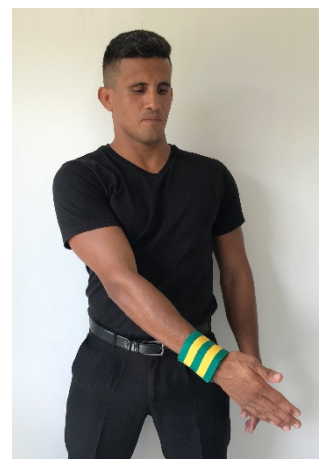


SITUAÇÃO DA LUTA:

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.





CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

SITUAÇÃO DA LUTA:

Quando o atleta segura nas bocas das mangas do paletó ou bocas da calça do adversário com um ou mais dedos virados para dentro.

GESTO:

Uma das mãos virada para cima sobre o braço oposto, segurando a braçadeira.



II - Configuração do setor de arbitragem

A organização do campeonato poderá optar por escalar três árbitros para uma luta sempre que considerar necessário.

- Nesse caso, dois árbitros laterais ficarão sentados em cadeiras posicionadas em cantos opostos da área de luta.
- Os árbitros laterais terão poderes iguais ao do árbitro central e toda e qualquer marcação ou retirada de pontos, vantagens ou punições deverão ser confirmadas por pelo menos dois dos três árbitros.
- Em caso de concordância com o árbitro central, os árbitros laterais permanecerão sentados nas cadeiras nos cantos da área de luta.
- Em caso de discordância com o árbitro central, os árbitros laterais deverão levantar das cadeiras nos cantos da área de luta e assinalar a marcação de pontos, vantagens, punições ou a retirada das mesmas utilizando os gestos previstos nesta regra.
- No caso de os árbitros marcarem três pontuações diferentes para um mesmo movimento, valerá a marcação intermediária (Ex. Quando um árbitro marca passagem de guarda, o segundo marca vantagem e o terceiro pede a retirada dos pontos, será assinalada no placar uma vantagem).
- Em caso de o árbitro central decidir desclassificar um atleta por acúmulo de quatro punições (faltas graves ou de amarração), ele fará o gesto referente à punição grave antes de paralisar a luta. A decisão deve ser confirmada por pelo menos um dos árbitros laterais, que fará o mesmo gesto de punição, e só então o árbitro central estará autorizado a paralisar a luta.
- Em caso de o árbitro central decidir desclassificar um dos atletas por falta gravíssima, 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.



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 pontos, vantagens e punições ao final da luta, o árbitro central posicionará os dois atletas em pé no local que iniciaram a luta, virados de frente para a mesa. O árbitro dará dois passos para trás e com gesto pedirá para que os árbitros laterais fiquem de pé. Após os árbitros laterais se posicionarem de pé, o árbitro central dará um passo à frente com a perna direita, sinalizando o momento em que os três árbitros levantam os seus braços, declarando o atleta que consideram o vencedor. O árbitro então confere a escolha dos árbitros laterais e declara vencedor o atleta escolhido pela maioria dos árbitros.

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 atleta apresenta sangramento que não é possível ser estancado, mesmo após os dois atendimentos médicos a que cada atleta tem direito para cada contusão, que devem ser solicitados segundo avaliação do árbitro.
- e) Quando um dos contendores regurgita ou perde o controle de suas funções fisiológicas.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

- f) Quando o atleta abandona deliberadamente a área de combate para beber água ou outra ação que não seja autorizada pelo árbitro, será considerando fim de combate.
- g) O médico não poderá utilizar pomadas e sprays analgésicos na interrupção do combate e durante todas as lutas subsequentes.

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 poderá mais retornar a lutar na mesma competição e deve ser encaminhado para atendimento médico.

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 com perigo real

- 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 número 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.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

- 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 final de categoria, com a luta empatada no momento do acidente, e nenhum dos dois atletas tenha condição de continuar no combate, 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.
- c) O atleta que chegar a posições de pontuação, mas que estiver sob o ataque de um golpe de finalização do adversário, só terá os pontos assinalados quando se livrar do ataque e estabilizar a posição por 5 (cinco) segundos.

Comentário: Caso o atleta conquiste posições de pontuação estando sob golpe de finalização encaixado, mas apenas se livre do golpe após não estar mais nessas posições, não receberá vantagem alguma por esta movimentação.

A contagem dos 5 (cinco) segundos de estabilização de uma ou de várias posições de pontuação será interrompida caso o adversário encaixe uma posição de finalização. Quando isso acontecer, o atleta receberá uma vantagem para cada uma dessas posições que alcançou, mesmo que seu adversário não esteja mais nessas posições quando soltar o golpe ou se encerre o tempo de luta.

O atleta que chegar a uma ou várias posições (pontos cumulativos), mas que estiver sob o ataque de um golpe de finalização do adversário terá apenas uma vantagem assinalada se não se livrar do ataque até o término da luta.

- d) 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.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições
www.lutapro.com.br

Exemplo: Passagem seguida de montada valerá 7 (sete) pontos (3+4).

- e) Quando os dois atletas puxam para a guarda ao mesmo tempo, o atleta que for para cima primeiro recebe uma vantagem.

Comentário: Caso esse atleta suba diretamente para imobilização lateral, não receberá pontos ou vantagem pela passagem de guarda.

ARTIGO 3º - PONTOS

I- QUEDA: 2 (DOIS) PONTOS



Quando um dos atletas, 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.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições
www.lutapro.com.br

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 seu adversário para a área de segurança, tendo iniciado seu golpe com os dois pés dentro da área de luta e terminando em posição estabilizada, (se manter o adversário sentado ou com 1 ou os 2 joelhos no solo e manter o controle por trás da linha dos ombros), o árbitro só deverá parar a luta após a contagem dos 5 (cinco) segundos de estabilização para então assinalar os pontos ou se projetar o adversário de costas ou de lado terá os pontos sem a necessidade de estabilizar e após dar a pontuação reiniciar o combate na mesma posição no centro da área de luta caso esteja em posição estabilizada na hora da interrupção da luta.

Em uma movimentação de raspagem, quando os dois atletas fiquem de pé por menos de 5 (cinco) segundos, e o atleta que estiver se defendendo projete seu adversário ao solo de costas ou de lado, não receberá os dois pontos ou a vantagem referente à queda.

Na disputa de qualquer posição vinda da guarda, onde os atletas permaneçam de pé por 5 (cinco) segundos, o combate passa a ser considerado como luta em pé.

Obs: Para iniciar a contagem desses 5 (cinco) segundos, será necessário que um dos atletas esteja com os dois pés no chão e seu adversário com pelo menos um dos pés no chão e sem o joelho oposto no solo.

Quando o atleta projeta o adversário que está com um ou dois joelhos 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 de defesa de raspagem, prevista neste artigo, e respeitando os 5 (cinco) segundos de estabilidade.

Obs: Não devem ser atribuídos pontos em situações em que o adversário é derrubado estando de joelhos, vindo da guarda ou de qualquer outra situação de luta de solo.

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 caso estabilize a posição por 5 (cinco) segundos.

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 após a estabilização da posição por 5 (cinco) segundos.

O atleta que projetar o adversário para se defender de uma pegada pelas costas em que o adversário tenha os dois ganchos postos, ou tenha um gancho posto e não tenha nenhum dos pés no solo, não receberá os dois pontos ou a vantagem referente à queda, mesmo após a estabilização da posição por 5 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 entrar em movimento de queda após o oponente, puxar para a guarda não receberá os dois pontos ou a vantagem referente ao movimento.

O atleta que entrar em movimento de queda antes do adversário iniciar a puxada para a guarda receberá os dois pontos (caso caia de costas ou de lado) ou a vantagem referente ao movimento.

Quando o atleta tem uma pegada na calça do oponente e esse puxa para guarda, o atleta que tinha a pegada na calça receberá dois pontos referentes à queda (se chamar para guarda com as costas no chão ou de lado) caso fique sentado tem que estabilizar por 5 (cinco) segundos para pontuar.

Obs: Caso o oponente puxar 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 para ter assinalados os pontos da queda. Caso demore mais de 5 segundos para colocar o adversário no solo não terá nenhuma pontuação referente a situação.

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 Formação 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 nesse 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 e livre da guarda coloca o joelho ou a canela (da perna mais próxima do quadril do adversário) na barriga, peito ou sobre as costelas do oponente, que deverá estar de costas ou de lado, mantendo-se estável nessa posição por 5 (cinco) segundos, sem o joelho oposto encostar no chão.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições
www.lutapro.com.br



PONTUA



PONTUA



VANTAGEM



NÃO PONTUA

IV- PASSAGEM DE GUARDA: 3 (TRÊS) PONTOS

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

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

A meia-guarda é 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:



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições
www.lutapro.com.br

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.



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.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições
www.lutapro.com.br



CONTROLE TRANVERSAL

Se durante a execução de um ataque por cima, como em uma chave de braço por exemplo, o atleta cai por baixo e não faz uso das pernas para impedir o adversário de chegar ao controle lateral. Não devem ser atribuídos pontos ou vantagem pela passagem de guarda, conforme a definição de guarda.

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.

Quando houver transição direta da montada pelas costas para a montada pela frente ou vice-versa, por serem posições distintas, o atleta receberá 4 (quatro) pontos pela primeira montada e mais quatro pontos pela montada seguinte, sempre respeitando os 5 (cinco) segundos de estabilização para cada posição.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

Pontua:



Montada Clássica



Montada com 01 braço preso



Montada sem os pés no chão



Montada pelas costas



Montada Lateral



Montada Técnica

VANTAGEM



Montada c/ 02 braços presos

NÃO PONTUA



Montada Invertida

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, sem que a perna que aprisiona o braço passe da linha dos ombros, mantendo-o sob controle por 5 (cinco) segundos.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formação de Competições
www.lutapro.com.br

PONTUA:



Pegada clássica pelas costas



Pegada pelas costas com um braço preso

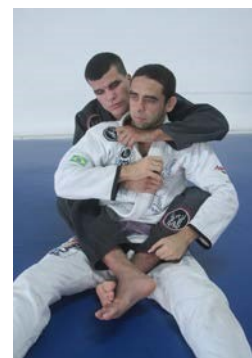
VANTAGEM:



Pegada pelas costas com dois braços presos



Pegada pelas costas com triângulo



Pegada pelas costas com pés cruzados



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

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. Cabe ao árbitro avaliar a proximidade da finalização.



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 quase completa de uma posição passível de pontuação. O árbitro deve 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.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

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 aplica uma queda ou uma sequência de quedas (que não caia de costas ou de lado) e o seu adversário volta a ficar de pé antes da estabilização no solo a vantagem deve ser atribuída apenas quando não houver mais possibilidade de derrubar o adversário.

Vantagem de passagem de guarda

- Quando o atleta que está na guarda do adversário emborca, ou permite que o adversário se emborque, controlando as costas do adversário na posição de 4 apoios e o mantendo com pelo menos um dos joelhos no chão, sem a necessidade de colocar os ganchos.
- Quando iniciando da guarda (ou de uma puxada para guarda) o atleta conquista o controle da meia guarda do adversário, mas não concretizando a passagem na sequência do movimento, quando este não tiver mais possibilidade de chegar à posição de pontuação.

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 desequilibra o adversário em uma tentativa de raspagem onde chega a ficar por cima, mas não consegue estabilizar a posição por 5 segundos.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições
www.lutapro.com.br

** 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 posição de meia-guarda não significará uma vantagem para o atleta que está por cima se o mesmo concretizar a passagem de guarda na sequência do movimento. (O árbitro só poderá assinalar a vantagem para o atleta quando este não tiver mais possibilidade de chegar à posição de pontuação).

A posição de meia-guarda não significará uma vantagem para o atleta que está por cima se não estiver vindo de uma tentativa de passagem de guarda.

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

O atleta que iniciar um movimento de raspagem, mas deliberadamente desistir de permanecer por cima para preservar sua posição de defesa não receberá a vantagem referente à raspagem.

Não haverá vantagem de raspagens que comecem e terminem em situação de guarda 50/50

Não será mais concedida vantagem quando o atleta na tentativa de um single-leg aprisiona uma perna do adversário e leva o adversário a andar para fora da área de luta, obrigando o árbitro a interromper o combate.

Não será mais concedida vantagem quando o atleta na tentativa de completar um movimento de raspagem, conduzir o adversário para fora da área de luta sem ter ficado por cima em algum momento do movimento.

ARTIGO 5º – FALTAS

As faltas são infrações técnicas ou disciplinares previstas na regra que podem ser cometidas pelos atletas antes, durante e depois das lutas.

5.1 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 antes, durante ou após a luta.

Quando o atleta agredir o oponente, o árbitro ou qualquer outro membro da organização ou do público antes, durante ou após a luta.

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.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

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.

Quando um ou os dois atletas desrespeitam a seriedade da competição ao realizarem ato de simulação de combate.

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.

Será solicitada a retirada do técnico ou atleta que estiver orientando seus companheiros ou alunos, com palavras de baixo calão, gestos obscenos, intimação verbal aos árbitros e coordenadores, ou qualquer ato que seja interpretado como ofensivo à organização. Este deverá se retirar do ginásio que se realiza o evento conforme orientação da coordenação arbitral. A equipe que o infrator fizer parte pode ter como penalização perda na pontuação do resultado final por equipes ou o infrator pode ficar suspenso de algumas etapas ou ser banido de não poder mais lutar nos eventos da entidade.

Quando um atleta finalizar o adversário com um golpe legal (válido) e o adversário após ter batido desistindo da luta, o árbitro interrompendo a luta com o comando verbal e gestual e mesmo assim o atleta continua forçando o golpe de finalização levando o adversário a sérios riscos de lesões esse será desclassificado mesmo tendo finalizado o adversário.

5.2. Faltas técnicas

As faltas técnicas se dividem em:

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

IV. Falta de Combatividade

Recebe classificação similar as faltas graves. A falta de combatividade se configura quando:

- a) Um atleta claramente não busca evoluir suas posições dentro da luta.
- b) Quando os dois atletas demonstram simultânea falta de combatividade em qualquer situação de luta.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

- 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.
- d) 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.
- 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.
- 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 oponente na imobilização lateral, não buscar a evolução da posição.
- Quando o atleta, na guarda fechada do oponente, não buscar a passagem e ao mesmo tempo evita que o oponente busque a evolução da luta a partir da guarda.
- 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.*

II. Faltas Graves

- a) Quando o atleta ajoelhar ou sentar (permanecendo na posição) ou pular na guarda, sem que haja uma pegada estabelecida.
- b) Quando o atleta, em pé, foge para as extremidades da área de luta, evitando a luta com o oponente.
- c) Quando o atleta empurra o oponente para fora da área de luta sem a clara intenção de finalizar ou pontuar.
- 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.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

- 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 paletó ou da calça do quimono do adversário, **a pegada por dentro no fundo da calça é proibida em qualquer situação de luta.** Também não é permitido pisar na parte interna do paletó do quimono e passar a mão por dentro do quimono do adversário para fazer uma pegada na parte externa do mesmo.
- 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.
- k) Quando o atleta desobedece a uma ordem do árbitro.
- l) Quando o atleta sai da área de tatames ao final do combate antes da proclamação do resultado pelo árbitro.
- m) Quando o atleta foge deliberadamente da área de luta para evitar posição de inferioridade ou consolidação de pontuação do adversário.
Exemplificando: Exclusivamente nesse caso, o árbitro deve assinalar dois pontos para o oponente 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.
- 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.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br



- 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 adversário sem ter pegada feita com a mão para proporcionar tração ao pé.
- r) Quando o atleta coloca o pé na lapela atrás do pescoço do oponente com ou sem pegada na mesma.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br



- 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 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).
- u) Quando o atleta corre em volta da área de luta e não busca contato com o oponente.
- v) Quando o atleta realiza movimento não intencional que coloca seu oponente em posição passível de penalização.
- 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.

- 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.

Ex: Exercícios que possam sugerir superioridade física, danças ou atitudes de ridicularização dentro do contexto desportivo.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições
www.lutapro.com.br

III. Faltas Gravíssimas

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 ao ser atacado por um golpe de finalização, o atleta cometer uma falta que obrigue o árbitro a interromper o combate.

Quando um atleta intencionalmente tentar a desqualificação de seu oponente, fazendo movimentação que coloque o oponente em posição ilegal.

Quando o atleta não estiver vestindo roupa de baixo ou estiver utilizando peças de vestuário em desacordo. É obrigatório que os atletas usem roupas debaixo em todas as competições, tanto de kimono quanto sem kimono. A roupa íntima deve ser em modelo "box" ou "sungá". A não obediência desse item será considerada desclassificação se esse fato for percebido pelo árbitro.

Quando o atleta utilizar cremes, óleos, géis ou qualquer substância escorregadia em qualquer parte do corpo.

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

Quando o atleta utilizar substância que deixe o quimono escorregadio.

Quando o atleta sem o auxílio do quimono estrangula o adversário circundando o pescoço do mesmo com uma ou as duas mãos ou utiliza o polegar para pressionar a "glote" do adversário.

Quando o atleta tapa o nariz e a boca do adversário com as mãos.

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 (Foto 25).

Realizar a técnica de queda "suplex" jogando o adversário de cabeça ou pescoço ao solo.

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.

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

TABELA DE GOLPES PROÍBIDOS

		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	<i>Single-leg com a cabeça para fora</i>	●	●	●		
12	Chave de bíceps	●	●	●	●	
13	Chave de panturrilha	●	●	●	●	
14	<i>Leg lock</i> (chave de joelho reta)	●	●	●	●	
15	Mata-leão no pé	●	●	●	●	
16	Na chave de pé reta, girar na direção do pé que não esta sendo atacado	●	●	●	●	
17	Bate estaca	●	●	●	●	●
18	Chave de cervical	●	●	●	●	●
19	Chave de calcanhar	●	●	●	●	●
20	Chave que torça o joelho	●	●	●	●	●
21	Cruzada de perna (pág. 30)	●	●	●	●	●
22	<i>Queda-tesoura</i>	●	●	●	●	●
23	Na chave de pé reta, girar na direção do pé que não está sendo atacado	●	●	●	●	●
24	No mata-leão no pé, aplicar pressão para o lado externo do pé	●	●	●	●	●
25	Torcer os dedos para trás	●	●	●	●	●
26	Segurar na faixa do adversário e projetá-lo de cabeça ao solo enquanto se defende de um <i>single leg</i> com a cabeça para fora.	●	●	●	●	●
27	Suplex jogando o adversário de cabeça ou pescoço ao solo.	●	●	●	●	●



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br



As imagens apresentadas na tabela são exemplos das posições proibidas e não representam todas as variações possíveis das posições.





CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições
www.lutapro.com.br

GOLPES PROIBIDOS

Regulamentação da CRUZADA DE PERNA

A cruzada de pé 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, aplicando pressão no joelho do adversário de fora para dentro, enquanto mantém o pé da perna em risco preso entre seu quadril e a axila.

Não é necessário um dos atletas estar segurando o pé de seu adversário para que o pé seja considerado como preso. O corpo do atleta pode obstruir o mesmo.

Quando um dos atletas estiver de pé, para efeito dessa regra, o pé do joelho em perigo estar pisando no chão fará com que este seja considerado pé preso ou obstruído.

Para os atletas até a Faixa Roxa:

Quando os dois atletas estiverem sentados com a perna cruzada, mas em posição legal como ilustrada pela imagem 1, e um dos atletas levanta, fazendo que o adversário por baixo fique em posição ilegal como ilustrada pela imagem 2. Por que ao se levantar, o pé que estava solto e agora pisando no solo passa a ser considerado pé preso.

Nessa situação o árbitro deve interromper a luta, em seguida posicionar o atleta B sentado e o atleta A de pé em uma distância suficiente que possibilite novas pegadas e dar continuidade ao combate.



Se a situação demonstrada na imagem 2 ocorrer após um movimento de raspagem, o árbitro deve aguardar 3 segundos para definir a estabilização, e em sequência; interromper a luta; assinalar 2 pontos para o atleta A que está por cima, posicionar o atleta B sentado e o atleta A de pé em uma distância suficiente que possibilite novas pegadas e dar continuidade ao combate.

Para atletas das Faixas Marrom e Preta:

O árbitro não interromperá o combate. Nenhuma penalidade será aplicada exclusivamente neste caso.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

Guarda 50/50

Quando o atleta girar para dentro na guarda 50/50 e no início do giro seu adversário estiver pisando no solo com o pé que está na guarda, caracterizando pé preso (como exemplificado na imagem ao lado).





CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

Falta Gravíssima



Falta grave: Quando o atleta exerce movimento nas características citadas acima, passando seu pé da linha mediana vertical do corpo do adversário. O árbitro deverá paralisar o combate, retornar os atletas à posição permitida e punir o infrator antes de reiniciar o combate.



Quando o atleta executa o movimento nas características citadas acima, passando o pé do limite vertical do corpo do adversário.

Quando qualquer dos dois atletas estiver com golpe de finalização encaixado, será considerada falta gravíssima do atleta que cruzar sua perna nas características citadas acima.



Posições normais: As que não devem ser consideradas faltas:



PÉ SOLTO

CRUZANDO ABAIXO DO JOELHO

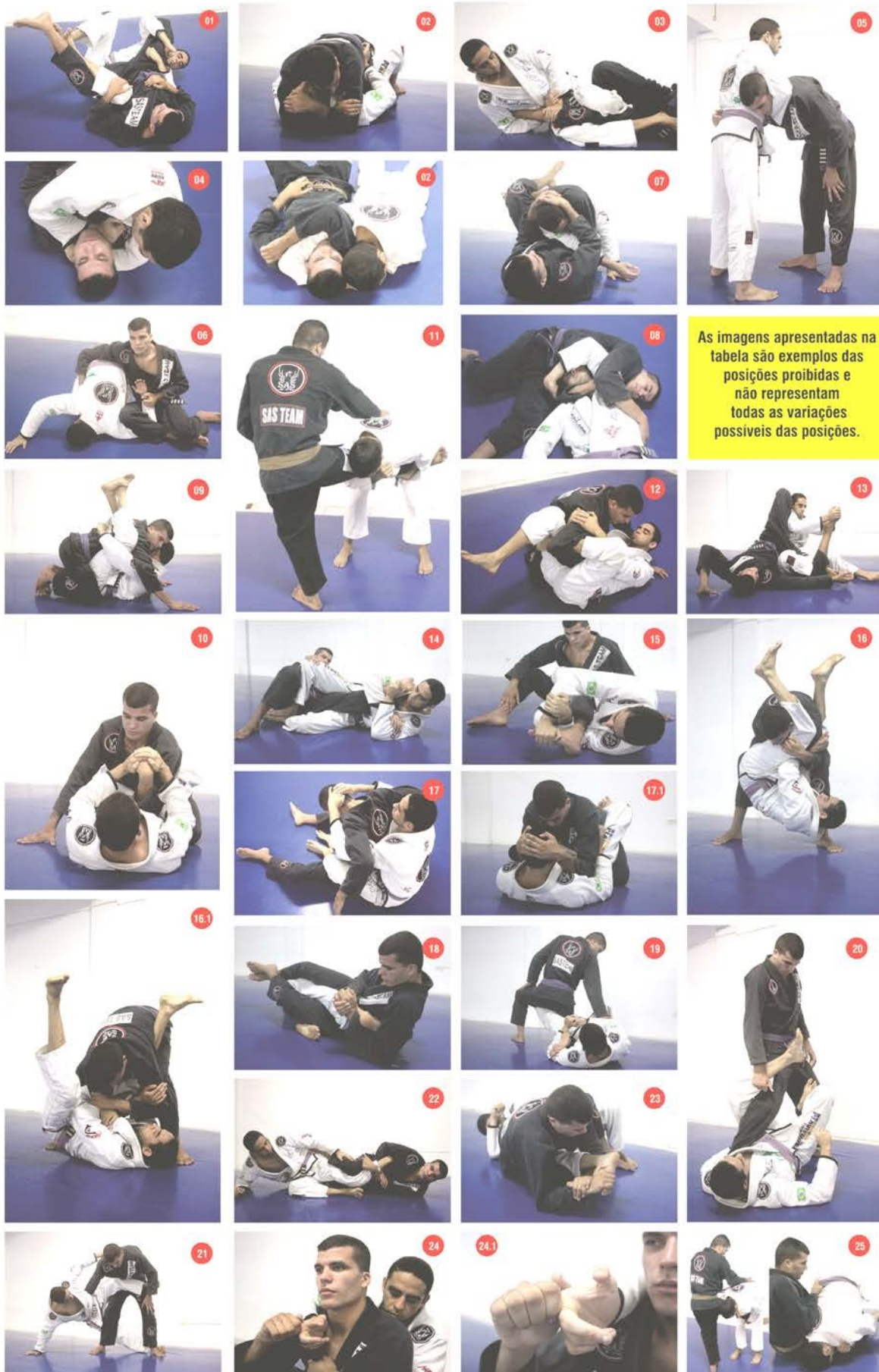


CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br



As imagens apresentadas na tabela são exemplos das posições proibidas e não representam todas as variações possíveis das posições.



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.

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.

4ª falta: Desclassificação do atleta.

As faltas graves são cumulativas entre si e infrações diferentes incidirão na sequência crescente de punições das faltas graves.

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 graves, estas punições irão somar com as punições por falta de combatividade.

ARTIGO 7º – OBRIGAÇÕES, PROIBIÇÕES E EXIGÊNCIAS

I- KIMONOS 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) É permitido o uso de kimono com EVA ou material similar dentro da gola, desde que sejam respeitadas as medidas de tamanho e rigidez regulamentares previstas neste Livro de Regras.
- c) Os quimonos devem ser inteiramente das cores branco, azul royal ou preto. Não são aceitos quimonos com paletós e calças de cores diferentes, assim como não serão aceitos quimonos com golas de cores diferentes. Não é permitido o uso de camisas por baixo do quimono (com exceção do feminino).
- d) Na categoria feminino, é obrigatório o uso de camisa de tecido elástico colada ao corpo por debaixo do quimono, com mangas curtas ou compridas, sem a necessidade de respeitar as exigências em relação a cor da faixa de graduação. Também é permitido o uso de roupa de banho em peça única (maiô) ou top de ginástica.
- e) Nas categorias da faixa preta (masculino e 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.
- f) Os uniformes não podem apresentar remendos, rasgos, estar molhados, sujos ou apresentar odores desagradáveis.
- g) O paletó 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.
- h) A calça do quimono deve ter comprimento mínimo de 5 cm acima do maléolo tibial (osso do tornozelo). Para a categoria masculino fica proibido utilizar qualquer tipo de calça por baixo da calça do quimono. Para a categoria feminino, fica permitido o uso de calça de material elástico colada ao corpo por debaixo da calça do quimono, desde que seja de comprimento menor do que a calça do quimono.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

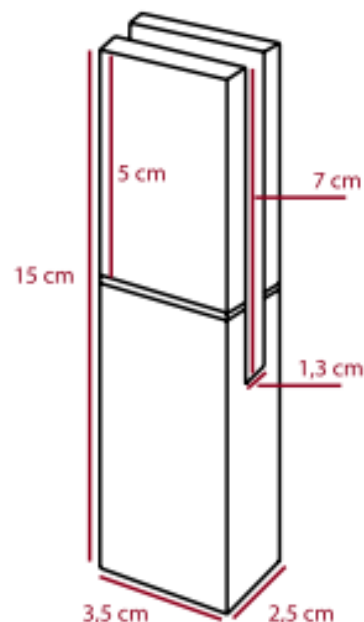
www.lutapro.com.br

- i) 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 paletó, dando duas voltas na altura da cintura e sendo amarrada com um nó duplo, suficientemente apertada para impedir que o paletó se solte. Após o nó duplo, cada ponta da faixa deve ter entre 20 cm e 30 cm de comprimento.
- j) 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.
- k) Antes da pesagem, o fiscal de quimonos vai verificar as medidas do quimono de acordo com o medidor oficial da CBLP.

- A checagem vai verificar se estão dentro do padrão exigido, as seguintes medidas: Comprimento de mangas do paletó e da calça, espessura máxima da gola do quimono (1,3 cm); largura máxima da gola do quimono (5 cm); folga mínima da manga do quimono em toda a sua extensão (7 cm).
- Cada atleta tem direito a um total de 3 (três) inspeções do uniforme para aprovação. Se o uniforme não for aprovado até o limite dessas inspeções, o atleta não poderá competir.
- O Fiscal de Uniformes 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: 1,3 cm
- Folga da manga do quimono em toda a sua extensão: 7,0 cm





CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

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

NA MODALIDADE JIU-JITSU SEM QUIMONO (SUBMISSION), OS ATLETAS DEVEM SEGUIR AS SEGUINTE 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.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições
www.lutapro.com.br

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

HIGIENE

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

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

O atleta será desclassificado, caso apresente pintura nos cabelos ou maquiagem no rosto que, durante a luta, suje o quimono do oponente;

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

Após a pesagem, o fiscal de quimonos 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.

O atleta não poderá subir na balança de calçado ou qualquer outro item que não faça parte do uniforme de luta ou da lista de equipamentos de uso permitido na luta.

Os *patches* ou bordados só podem estar presentes nos locais autorizados no desenho abaixo.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

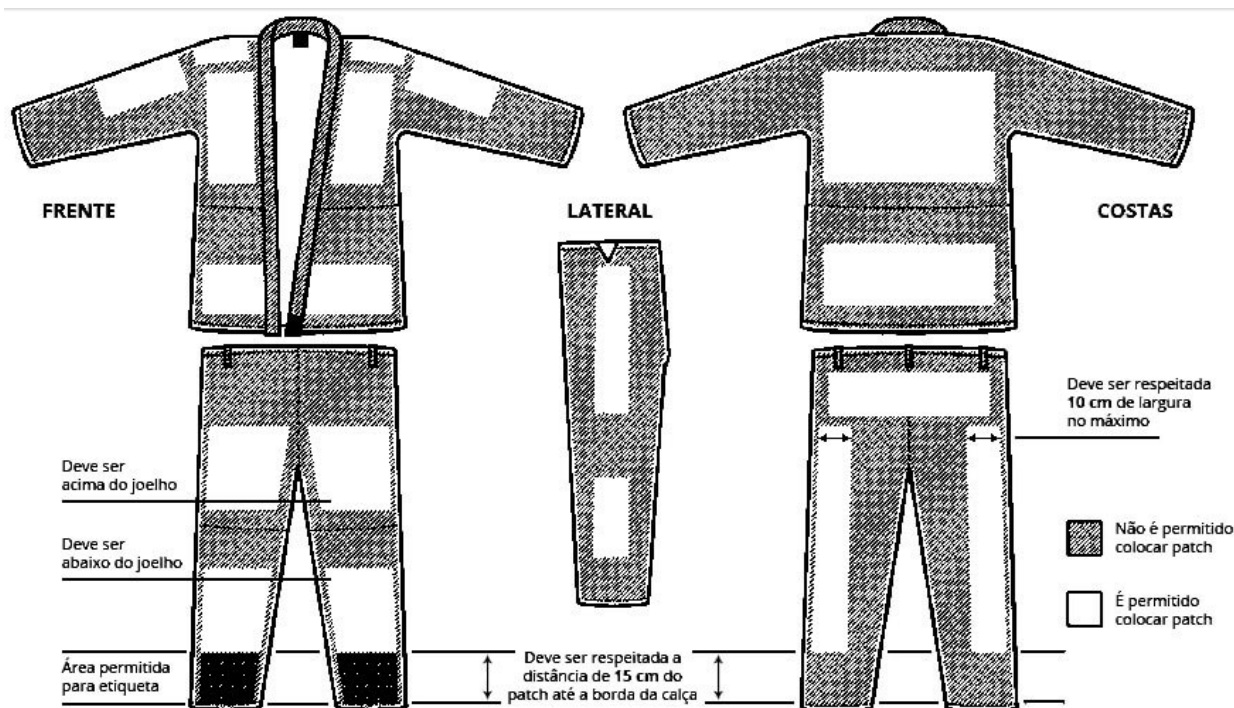
Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições
www.lutapro.com.br

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.

Proibições referentes à patches e inscrições presentes nos uniformes:

1. Não serão permitidos patches ou inscrições que contenham frases, símbolos ou *slogans* ofensivos a gênero, orientação sexual, etnia, cultura, religião e ideologias políticas.
2. Não serão permitidos patches ou inscrições que contenham frases, símbolos ou *slogans* que façam apologia à violência, vandalismo, atos sexuais, drogas, álcool e tabaco.

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.



Não é permitido o uso de 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 são permitidos 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.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições
www.lutapro.com.br

É obrigatório que os atletas usem roupas de baixo em todas as competições, tanto em competições de quimono quanto sem quimono. A roupa íntima deve ser em modelo “box” ou “sunga”. A não obediência deste item será considerada falta técnica (desclassificação sumária da luta no momento da infração).

Nas categorias do feminino, é permitida a utilização de touca cobrindo os cabelos.

A touca deve seguir as seguintes especificações:

- Deve ser fixa e elástica (ou possuir elásticos nas bordas).
- Não pode possuir nenhuma parte rígida.
- Não pode possuir cadarços ou qualquer tipo de cordão para fixação.
- Não pode possuir nenhuma inscrição.
- Deve ser da cor totalmente preta, branca ou preta com branca e / ou na cor da graduação (faixa) a que a atleta pertence.
- Também é permitido o uso de uma cobertura de cabeça unificada com a camisa na descrição do uniforme feminino, que deve ser de material elástico e que cubra o pescoço, orelhas e toda a parte do cabelo, semelhante a uma roupa de mergulho, de cor totalmente preta, branca ou preta com branca e / ou na cor da graduação (faixa) a que a atleta pertence. Apenas a parte do rosto deve estar totalmente descoberta.



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 aos 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	3 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 5 minutos
	Sênior II	41 acima	AZ/RX 5 minutos MR/PT 5 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).



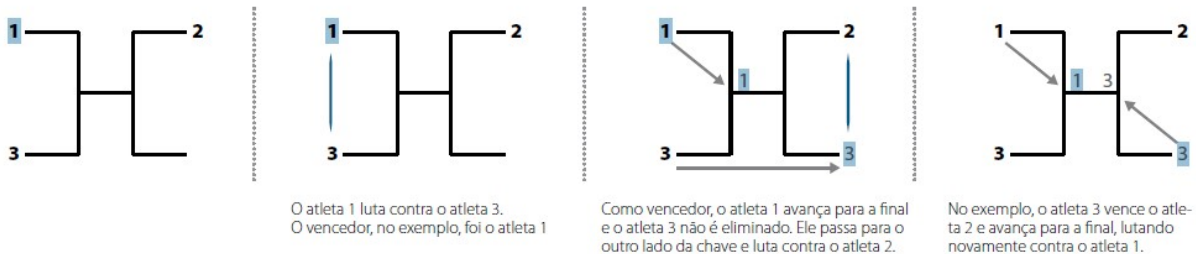
CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

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.



Na chave de 3, caso o atleta exceda o peso máximo permitido da categoria, ele estará eliminado da competição sem direito a fazer a outra semifinal.

Em caso de WO ou a desclassificação de um atleta em uma chave com 4 atletas, a mesma não adotará o método de funcionamento da chave de 3 (três).

Em uma semifinal de chave de 3, caso um atleta perca sua primeira luta por não comparecimento, ele perde o direito de fazer a outra semifinal.

DESCLASSIFICAÇÕES EM SEMIFINAIS E FINAIS

Semifinais

- Caso os dois atletas se acidentem em uma luta semifinal, com a luta empatada no momento do acidente, e nenhum dos dois atletas tenha condição de continuar no combate, a outra semifinal passa a valer como final. Nesse caso, os atletas acidentados são proclamados terceiros colocados.
- 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 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 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 disciplinar, os quatro atletas derrotados por eles nas quartas de final fazem semifinais extras para decidir os



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições
www.lutapro.com.br

finalistas da categoria. Nesse caso, os semifinalistas desclassificados não recebem medalhas e os atletas derrotados nas semifinais extras são proclamados terceiros colocados.

- Quando um atleta de uma semifinal for desclassificado sem ter efetuado uma luta alguma, a quarta de final do mesmo lado da chave passará a valer como a semifinal.
- Quando os dois atletas de uma semifinal de uma chave de três forem desclassificados por falta técnica, será feito um sorteio para decidir qual dos dois atletas irá disputar a final. O perdedor do sorteio ficará com a terceira colocação.
- Caso tenha uma desclassificação técnica e uma disciplinar em uma semifinal, o atleta desclassificado por motivo técnico será considerado terceiro colocado. A outra semifinal passará a valer como final da categoria.

Finais

- Quando os dois atletas de uma final forem desclassificados por falta técnica, os atletas perdedores nas semifinais voltam para disputar a final. O vencedor da nova final será declarado campeão e o perdedor será declarado terceiro colocado. Nesse caso, os atletas desclassificados serão proclamados segundos colocados.
- A desclassificação técnica dos dois atletas de uma final de chave de 3 fará com que o perdedor da segunda semifinal se torne o campeão. Os dois atletas desclassificados serão proclamados segundos colocados.
- Quando apenas um dos atletas for desclassificado na final por falta disciplinar, a medalha de prata será dada ao perdedor da semifinal para o atleta campeão.
- Caso tenhamos uma desclassificação técnica e uma disciplinar em uma final, não teremos vencedor dessa luta. O perdedor será o atleta desclassificado por falta técnica, que manterá o direito à medalha de prata. Em seguida, teremos nova luta entre os perdedores das semifinais para que o vencedor seja declarado campeão. O perdedor da nova final será declarado terceiro colocado.
- Quando os dois atletas de uma final forem desclassificados por falta disciplinar, os atletas perdedores nas semifinais voltam para disputar uma nova final. Nesse caso, os atletas que perderam nas quartas de final para os novos finalistas serão declarados terceiros colocados.
- Quando a final tiver apenas um dos finalistas porque todos os atletas de um lado da chave forem desclassificados sem terem efetuado luta alguma, a semifinal do lado do finalista passará a valer como final da categoria, e as quartas de final como semifinais.



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 como 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 como 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 uniforme 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 uniforme 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, tiver experiência comprovada *em *wrestling*, luta olímpica ou greco-romana, tiver lutado MMA profissionalmente ou de forma amadora, não poderá participar de nenhum campeonato como faixa-branca. *Nos EUA, ter competido em nível universitário ou superior. Nos outros países, ter competido em eventos de âmbito nacional.

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 ou idade mínima, ele não poderá competir na faixa atual e nem na anterior.

A partir do momento da graduação de um atleta, o mesmo não poderá mais competir na faixa anterior. Caso o atleta seja graduado durante uma competição após o término de sua categoria, ele estará proibido de competir na categoria absoluto.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições
www.lutapro.com.br

ARTIGO 6º – REGRAS DE CONDUTA DO ATLETA 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 calçados e caminha descalço dentro da área de competição, em locais que for permitido o uso de calçados.

Quando o atleta ou professor tiver atitudes consideradas incompatíveis ao ambiente de competição, mesmo que antes do início ou após o encerramento do combate.

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.

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.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições

www.lutapro.com.br

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.

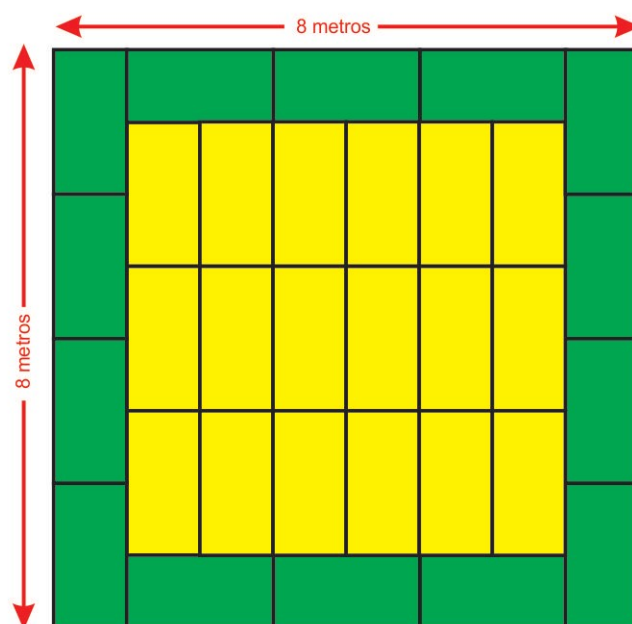
Para a montagem da área de luta de 64 m² com placas individuais de 2 m de comprimento por 1 m de largura, deve-se seguir a configuração abaixo:

- 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

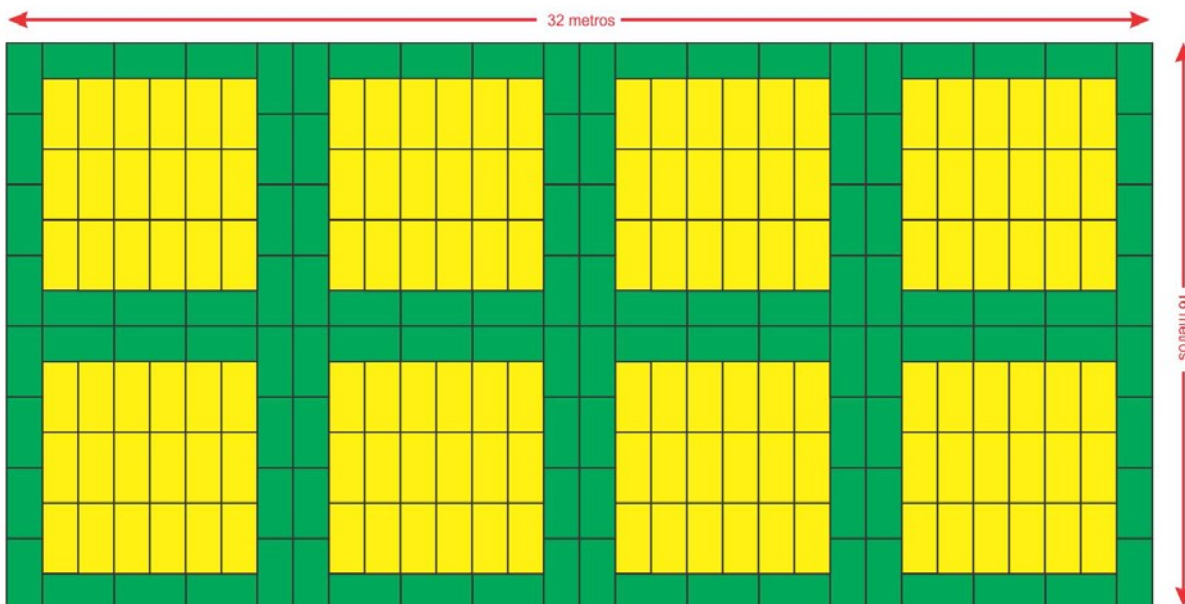
Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições
www.lutapro.com.br

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.



CONFEDERAÇÃO DE LUTAS PROFISSIONAIS – CBLP

LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral de Competições | Manual de Formatação de Competições
www.lutapro.com.br

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.

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.

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 da 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.