

## REGRAS SUBMISSION FIGHTING - ADCC

### **Art. 1- Técnicas legais (permitidas)**

- a) Qualquer tipo de queda;
- b) Qualquer tipo de estrangulamento;  
*\* com exceção de usar a mão para interromper a respiração – Ex. tampar a boca;*
- c) Qualquer chave, de ombro, braço e pulso;
- d) Qualquer chave de Perna ou Tornozelo;

### **Art. 2 - Técnicas ilegais (não permitidas)**

- a) Não é permitido "Double Nelson "ou" Crucifixo";
- b) Nenhum tipo de golpes traumáticos (socos, chutes...);
- c) Não é permitido dedo nos olhos;
- d) Nenhum agarramento na vestimenta ou puxão as orelhas;
- e) Proibido puxar cabelo ou morder;
- f) Nenhum tipo de torção em qualquer dedo;
- g) Não pode beliscar;
- h) Não pode chave de rins;
- i) Não pode colocar mãos, pés, joelhos ou cotovelos no rosto;
- j) Nenhuma substância escorregadia no corpo ou na roupa.
- k) Bate estaca;  
*\*Obs. Exceto quando há um golpe de finalização encaixado.*

### **Art. 3 - Pontos Positivos (3s)**

- 4 - Queda limpa (terminando fora da guarda ou meia guarda);
- 4 - Inversão limpa (terminando fora da guarda ou meia guarda);
- 3 - Pegada pelas costas e com os ganchos;
- 3 - Passagem de guarda;
- 2 - Queda (terminando na guarda ou meia guarda);
- 2 - Inversão (terminando na guarda ou meia guarda);
- 2 - Posição de montada (frente e/ou traz);
- 2 - Joelho na barriga (qualquer um dos joelhos);

### **Art. 4 - Pontos Negativos (Faltas)**

- 1 - Recuar (fugir da luta indo para traz - backing up);
- 1 - Ir para fora da área da luta (intencionalmente);
- 1 - Falta de combatividade (evitar a luta - passividade);
- 1 - Puxada (salto) intencional para a guarda;  
*\*A decisão do Árbitro central ou os da mesa não podem ser questionados!*

### **Art. 5 - O vencedor será decidido da seguinte forma:**

- a) Se um competidor se rende ou submete batendo a perna, braço ou verbalmente.

- b) Se o Árbitro sente que um competidor não pode se defender ou sente a vida dele está em perigo.
- c) Quando arbitro declarará o vencedor.
- d) Se um lutador quebra as regras duas vezes, ele será desqualificado pelo Árbitro.

#### **Art. 6 - Modos para ganhar**

- a) Finalização;
- b) Pontos;
- c) A decisão de árbitro;

#### **Art. 7 - Equipamento**

Lutador pode usar: bermudas, calças de lycra, shorts, camisas e camisetas .

\*O atleta não poderá, em momento algum, segurar na vestimenta do adversário, os árbitros estarão atendo e poderão considerar como FALTA (1 ponto negativo) e em casos de reincidências a desclassificação do atleta.

#### **Art. 8 – Pesagem**

Será aferido no dia do combate de cada categoria ou poderá ser conferido no dia anterior do combate, ficando a decisão a cargo da organização.

#### **Art. 9 - Proibido • Para as categorias Juvenil (15 e 17 anos) e Adulto Iniciantes:**

- a) Bate estaca;
- b) Chave de bíceps;
- c) Mão de vaca;
- d) Triângulo puxando a cabeça;
- e) Chave de pé ou calcanhar;
- f) Chave de joelho (leg lock);
- g) Americana no pé.
- h) Chave de panturrilha
- I) Cervical;
- j) Mata leão de frente;
- k) Ezequiel;
- l) Tesoura (queda) "kanibassami"

#### **Art. 10 - Outras Informações:**

- a) A área de tapete é 12 x 12 metros, (8x8m, 2mts para cada lado da área de segurança);
- b) Fuga da área de luta, na mesma posição como o lutador estava dentro da área de combate, quando eles cruzarem a área de

segurança o árbitro diz "Stop" (pare) e retorna na mesma posição no centro da área de luta;

c) Tempo médico será de 2 (dois) tempos de 1 (um) minuto;

d) O atleta em momento algum poderá beber algum líquido caso a luta seja interrompida.

**Art. 11** - Os atletas que descumprirem este regulamento serão punidos com uma observação - FALTA - (1 ponto negativo) persistindo no mesmo erro será desclassificado.

**Art.12 – Orientações do PLACAR:** Os pontos negativos subtraem os pontos positivos

**Exemplo 1:** atleta 1 tem 2 pontos positivos (queda caindo na guarda) e tem 2 pontos negativo; o atleta 2 não tem nenhum ponto.

**Resultado ex. 1:** será empate em 0x0, pois os dois atletas tem a mesma pontuação, o negativo subtrai o positivo, caso continue esta pontuação no Over Time os árbitros deverão dar a vitória ao atleta que teve mais ação durante a luta, independente dos pontos positivos ou negativos registrados, sendo sempre a decisão melhor de três (árbitros).

**Exemplo 2:** atleta 1 tem 4 pontos positivos (2 de queda e 2 de joelho na barriga) e tem 2 pontos negativos, total  $4-2 = 2$  pontos positivos; já o atleta 2 tem 3 pontos positivos (passagem de guarda).

**Resultado exemplo 2:** O atleta 1 tem 2 pontos positivos; o atleta 2 tem 3 pontos positivos, ficando 2x3 para o atleta 2 (vencedor).

**Art.12 – Orientações de pontuação:**

**Posição de Montada e inversão**

**Exemplo 1:** Se o atleta 1 estiver na posição de montada (por cima) e o atleta 2 (por baixo) inverter a posição deixando o atleta 1 dentro da sua guarda o atleta 2 ganha 2 pontos pela inversão;

**Exemplo 2:** Se o atleta 1 estiver na posição de cem kilos (por cima) e o atleta 2 (por baixo) inverter a posição com um movimento conhecido como "capotagem", ficando o atleta 2 por cima (na mesma posição de cem kilos) e o atleta 1 por baixo, sera considerado uma inversão limpa

(4 pontos); ou seja, são consideradas inversões, quando o atleta de baixo ficar por cima e o movimento for iniciado e finalizado estando ambos frente a frente (face a face);

**Exemplo 3:** No caso do atleta 1 estiver fazendo guarda e atacar com um "arm drag" o atleta 2 (que esta em sua guarda) e o atleta 1 se posicionar nas costas do atleta 2, este movimento **NÃO** será

considerado uma inversão, pois o atleta 2 está voltado de costas para o atleta 1, sendo assim os atletas não estão "face a face", não caracterizando, dessa forma a inversão.

### **Bate Estaca: Slamming**

Permitido somente quando defendendo golpe encaichado.

**Exemplo:** Triângulo ou Armlock na guarda, Mata Leão nas costas (em pé);

### **No ADCC não ha pontuação cumulativa**

**Exemplo 1:** Quando o atleta estiver por cima na meia-guarda e for direto para a montada, será computado somente 3 pts positivos (passagem); no caso, para validar a montada o atleta devera sair da posição, posicionar-se no "cem kilos" (por exemplo) ficar por 3s e depois partir para a posição da montada, 3s (+2pts), totalizando os 05

pts de passagem de guarda + montada.

**Exemplo 2:** No caso da queda onde o atleta cai montado, sera computado somente os 4 pts da queda limpa (fora da guarda), o mesmo devera sair da posição de montada por 3s e retornar, caso deseje pontuar.

### **Art.13 – Especificações sobre o tempo de luta**

#### **Valendo ou não pontuação**

1. No caso das categorias profissionais (ou especificas), na primeira metade do tempo - finais - valerão somente as pontuações negativas, a partir da segunda metade do tempo de luta, ambas as pontuações positivas e negativas serão computada no placar.
2. No caso de categorias juvenil e adulto iniciante a pontuação segue valida para pontos positivos e pontos negativos desde o inicio do combate.

#### **Tempo EXTRA (over time)**

1. Se as lutas forem para o empate, haverá um tempo extra (over time).
2. As lutas poderão ter até 2 tempo extras, em caso de persistir empate, após esses tempos EXTRAS os árbitros decidirão o vencedor do combate.
3. No caso de categorias juvenil e adulto iniciante, não sera utilizado tempo EXTRA, no caso de empate os árbitros decidirão o combate, será em um tempo único.

### **Art.14 – Considerações Finais**



1. A idade do atleta será aferida pelo ano de nascimento.
2. Apenas o lutador e seu treinador podem ter acesso ao espaço de competição, não há permissão para estranhos.
3. Obrigatório a presença de um médico presente durante todo o tempo do torneio.
4. Cada área precisa ter um juiz principal (central) e pelo menos dois árbitros adicionais na mesa, registrando as pontuações.

FELLEMS | ADCC BRASIL