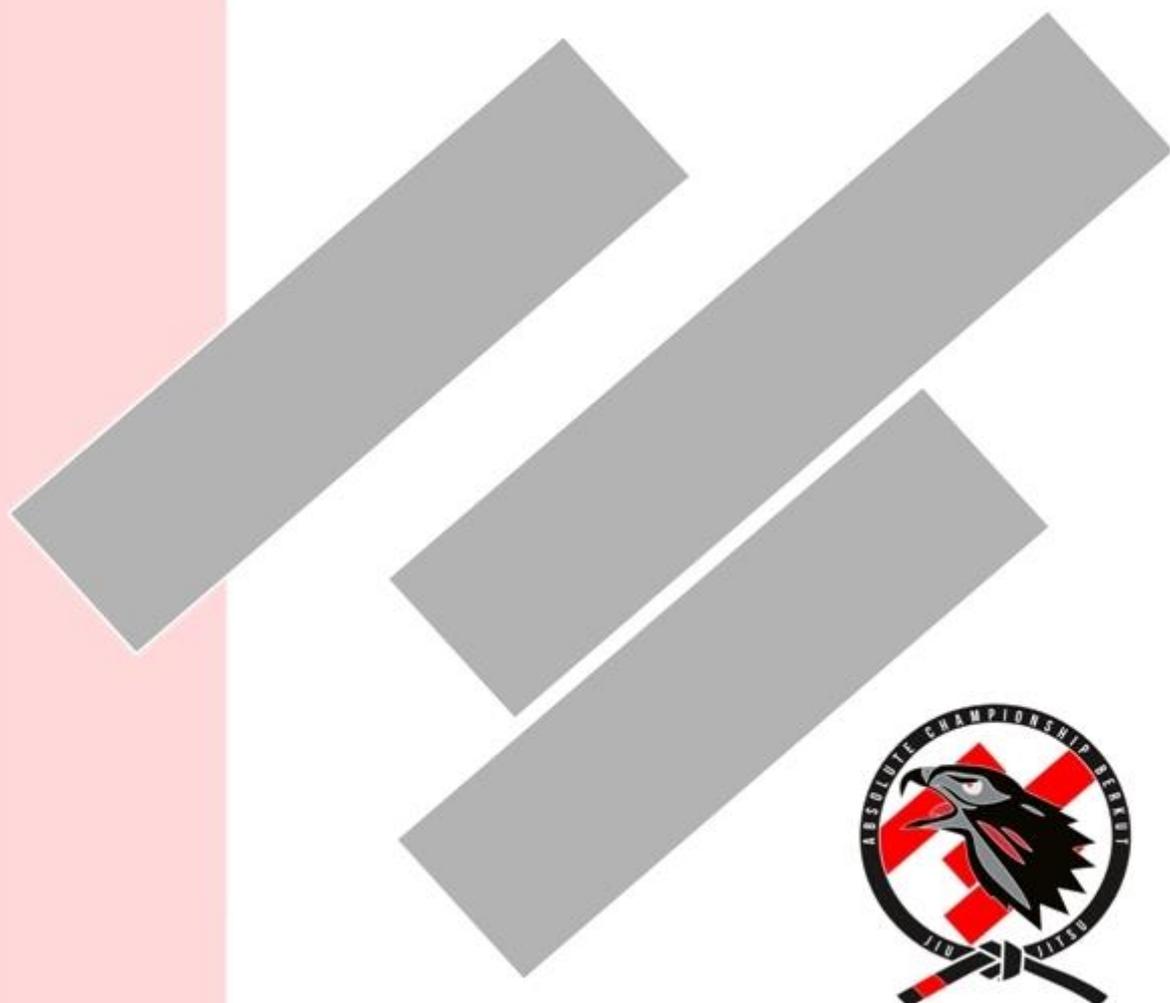


ACBJJ

ABSOLUTE CHAMPIONSHIP BERKUT



ACBJJ RULE BOOK

portugues 

www.acbjj.com

DECISÃO DAS LUTAS

As lutas serão decididas por uma das seguintes formas:

Desistência

Interrupção

Desclassificação

Perda dos sentidos

Contagem do placar

Decisão do árbitro

Golden Score

Pontuação:

2 pontos: Queda, raspagem, joelho da barriga, levantada com controle partindo da dobre puxada de guarda.

3 pontos: Passagem de guarda

4 pontos: Montada, montada pelas costas, pegada pelas costas

**Todas as posições deve de ser mantidas pelo menos 3 segundos*

NAO TEM VANTAGENS

GOLDEN SCORE

Se a luta acabar empatada ao final do tempo regulamentario, o árbitro marcará 1 minuto de tempo extra, o atleta que marque primeiro ponto ou finalize ganhará a luta.

Caso o tempo extra acabe também em empate o árbitro decidirá o campeão da luta considerando a luta inteira (tempo da luta + tempo extra)

TEMPO E CATEGORIAS DE PESO

Infantil e juvenil

Faixa cinza e amarela : 4 minutos

Faixa laranja e verde: 4 minutos

Adulto e master

Faixa branca e azul: 5 minutos

Faixa roxa, marrom e preta: 6 minutos

Categorias de peso (kg):

14-15 anos (Juvenil 1)

40, 45, 50, 55, 60, 65, 70, +70 (limite 90kg)

16-17 anos (Juvenil 2)

50, 55, 60, 65, 70, 75, 80, +80 (limite 100kg)

Adulto e master (+18 anos)

60, 65, 75, 85, 95, +95

**a passagem sera de kimono*

PONTUAÇÃO.

Os pontos serão assinalados pelo árbitro central da luta sempre que o atleta estabilizar por 3 (três) segundos a posição conquistada.

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.

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.

O atleta que chegar a uma posição 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 3 (três) segundos.

O atleta que estiver se defendendo de uma raspagem e projetar o adversário ao solo de costas ou de lado não receberá os dois referentes à queda.

O atleta que projetar o adversário para se defender de uma pegada pelas costas onde o adversário tenha um ou os dois ganchos postos e não tenha um dos pés no solo não receberá os dois pontos referentes à queda, mesmo após a estabilização da posição por 3 segundos.

PONTUAÇÃO

O atleta que entrar em movimento de queda antes do adversário puxar para a guarda terá assinalados os dois pontos ou a vantagem referentes ao movimento, respeitando as regras de queda.

Quando o atleta tem uma pegada na calça do oponente e esse puxa para guarda aberta, o atleta que tinha a pegada na calça receberá dois pontos referentes à queda caso consiga estabilizar posição por cima na luta de chão por 3 (três) segundos.

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 3 (três) segundos, e a partir daí estabilizar sua posição por 3 (três) segundos para ter assinalados os pontos da queda.

O atleta poderá receber pontos cumulativos quando evoluir a movimentação através de diversas posições de pontuação no caso do domínio de três segundos da última posição de pontuação representar também o domínio das posições de pontuação anteriores alcançadas na sequência. Nesse caso, o árbitro contará apenas 3 (três) segundos de domínio ao final da sequência para assinalar os pontos.

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

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

QUEDA (takedown) 2 pontos.

Quando o atleta projeta o adversário ao solo de costas, de lado ou o faz cair sentado tendo em algum momento do movimento os dois pés no chão, mantendo a luta no chão e estabelecendo posição por cima por 3 (três) segundos.

Quando o atleta projeta o adversário e o faz cair de quatro apoios ou com o abdome no solo os pontos só serão assinalados quando o atleta que fez a projeção controlar as costas do adversário sem necessidade de colocar os ganchos, mas mantendo o adversário com pelo menos um dos joelhos no solo por 3 (três 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, o árbitro só deverá parar a luta após a contagem dos 3 segundos de estabilização para então assinalar os pontos e reiniciar o combate na mesma posição no centro da área de luta.

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, respeitando os 3 (três) segundos de estabilidade.

Quando o atleta projeta o adversário numa baiana ou single leg e o oponente senta no solo aplicando um contragolpe (outra queda) bem sucedido, apenas o atleta que contragolpeou receberá os dois pontos, caso estabilize a posição por 3 (três) segundos.

QUEDA (takedown) 2 pontos.

Em qualquer técnica de queda em que o atleta projeta o adversário ao solo de costas, de lado ou sentado, cai na guarda ou na meia-guarda e imediatamente sofre uma raspagem bem sucedida do adversário, o adversário receberá os dois pontos da raspagem.

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

JOELHO NA BARRIGA 2 pontos.

Quando o atleta que está por cima, com controle transversal, coloca o joelho na barriga, no peito ou sobre as costelas do adversário que está por baixo, de costas ou de lado no solo, mantendo a outra perna transversal ao corpo do oponente e o pé, e não o joelho, no solo, com o corpo virado para a cabeça do oponente e não para as pernas, tendo qualquer tipo de domínio com as mãos, mantendo-se assim por 3 (três) segundos.

MONTADA, MONTADA PELAS COSTAS 4 pontos.

Quando o atleta que está por cima e já livre da meia-guarda senta sobre o tronco do adversário e mantém os dois joelhos ou um pé e um joelho no solo, virado para a cabeça do adversário e com até um braço do adversário preso sob suas pernas, mantendo-se assim por 3 (três) segundos.

No caso de o atleta manter um dos braços do adversário 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 adversário.

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

PASSAGEM DE GUARDA 3 pontos.

Quando o atleta que está por cima consegue transpor as pernas do adversário 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 3 (três) segundos.

Obs. 1: A guarda define-se pelo uso de uma ou das duas pernas para impedir que o adversário atinja o controle transversal ou longitudinal do atleta que está por baixo.

Obs. 2: 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 adversário que está por cima impedindo que o mesmo alcance o controle transversal ou longitudinal do mesmo de costas ou de lado no solo por 3 (três) segundos.

PEGADA PELAS COSTAS 4 pontos.

Quando o atleta dominar as costas do adversário, colocando os calcanhares na parte interna das coxas do adversário, sem cruzar os pés, e podendo aprisionar até um dos braços do adversário sem que a perna que aprisiona o braço passe da linha dos ombros, mantendo-o sob controle por 3 (três) segundos.

RASPAGEM 2 pontos.

Quando o atleta está por baixo com o adversário na guarda ou meia-guarda inverter a posição, forçando o adversário que estava por cima a ficar por baixo, mantendo-o nessa posição por 3 (três) segundos.

Quando o atleta que está por baixo com o adversário na guarda ou na meia-guarda inverter a posição e o adversário virar de costas para cima, nos quatro apoios, e o atleta que iniciou a inversão controlar as costas do adversário sem necessidade de colocar os ganchos, mas mantendo o adversário com pelo menos um dos joelhos no solo por 3 (três) segundos.

Quando o atleta que está por baixo com o adversário na guarda ou na meia-guarda ficar em pé mantendo o domínio das pegadas necessárias para a raspagem e derrubar o adversário, mantendo-o por baixo e controlando a posição por 3 (três) segundos

FALTAS

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

São divididas em faltas técnicas e faltas disciplinares.

Faltas Técnicas:

- Quando o atleta tiver o kimono inutilizado e não conseguir trocar por um novo dentro do prazo determinado pelo árbitro.
- Quando o atleta fugir deliberadamente da área de combate para evitar a desistência frente a um golpe de finalização aplicado pelo adversário.
- Quando um atleta intencionalmente tentar a desqualificação de seu oponente fazendo movimentação que coloque o oponente em posição ilegal.
- Quando o atleta utilizar cremes, óleos, gels 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 qualquer substância que deixe o kimono escorregadio.
- Quando o atleta sem o auxílio do kimono estrangula o adversário circundando o pescoço do mesmo com uma ou as duas mãos ou utiliza o polegar para pressionar a “glote” do adversário.

FALTAS

- 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.
- Realizar a técnica de queda suplex jogando o adversário de cabeça ou pescoço ao solo.
Obs:
A queda Suplex é definida pela movimentação em que um dos atletas cintura e levanta o oponente para derrubá-lo de costas ou de lado ao solo. O uso desta técnica continua sendo permitida 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.

PUNIÇÕES:

Primeira: Verbal

Segunda: 2 pontos para o adversário

Tercera: Desclassificado

*falta por amarração será de 15 segundos.

GOLPES PROIBIDOS.

Juvenil 1 (14-15 anos)

Posição de finalização forçando a abertura da virilha

Estrangulamento que force a cervical

Chave de pé reta

Estrangulamento utilizando a manga do kimono (Ezequiel)

Gravata técnica de frente

Omoplata

Triângulo (Puxando a cabeça)

Triângulo de mão

Chave que pressione as costelas ou os rins dentro da guarda fechada

Mão de Vaca

Single leg com a cabeça para fora

Chave de bíceps

Chave de panturrilha

Leg lock (chave de joelho reta)

Mata-leão no pé

Bate estaca

Chave de cervical

Chave de calcanhar

Chave que torça o joelho

Cruzada de perna (ver página 26)

Queda-tesoura

Na chave de pé reta, girar na direção do pé que não está sendo atacado

No mata-leão no pé, aplicar a pressão para o lado externo do pé

Torcer os dedos para trás

Segurar na faixa do adversário e projetá-lo de cabeça ao solo enquanto se defende de um Single Leg com a cabeça para fora.

Suplex derrubando o adversário de cabeça ou pescoço ao solo.

GOLPES PROIBIDOS.

Juvenil 2 (16-17 anos) & adulto e master faixa branca

Chave que pressione as costelas ou os rins dentro da guarda fechada.

Mão de Vaca.

Single leg com a cabeça para fora.

Chave de bíceps.

Chave de panturrilha.

Leg lock (chave de joelho reta).

Mata-leão no pé.

Bate estaca.

Chave de cervical.

Chave de calcanhar.

Chave que torça o joelho.

Cruzada de perna.

Queda-tesoura.

Na chave de pé reta, girar na direção do pé que não está sendo atacado.

No mata-leão no pé, aplicar a pressão para o lado externo do pé

Torcer os dedos para trás.

Segurar na faixa do adversário e projetá-lo de cabeça ao solo enquanto se defende de um Single Leg com a cabeça para fora.

Suplex derrubando o adversário de cabeça ou pescoço ao solo.

GOLPES PROIBIDOS.

Adulto e master faixa azul e roxa

Chave de bíceps

Chave de panturrilha

Leg lock (chave de joelho reta)

Mata-leão no pé

Bate estaca

Chave de cervical

Chave de calcanhar

Chave que torça o joelho

Cruzada de perna (ver página 26)

Queda-tesoura

Na chave de pé reta, girar na direção do pé que não está sendo atacado

No mata-leão no pé, aplicar a pressão para o lado externo do pé

Torcer os dedos para trás

Segurar na faixa do adversário e projetá-lo de cabeça ao solo enquanto se defende de um Single Leg com a cabeça para fora.

Suplex derrubando o adversário de cabeça ou pescoço ao solo.

GOLPES PROIBIDOS.

Adulto e master faixa marrom e preta

Bate estaca.

Chave de cervical.

Chave de calcanhar.

Chave que torça o joelho.

Cruzada de perna.

Queda-tesoura.

Na chave de pé reta, girar na direção do pé que não está sendo atacado.

No mata-leão no pé, aplicar a pressão para o lado externo do pé
Torcer os dedos para trás.

Segurar na faixa do adversário e projetá-lo de cabeça ao solo enquanto se defende de um Single Leg com a cabeça para fora.

Suplex derrubando o adversário de cabeça ou pescoço ao solo.

*Regras FAIXAPRETA Campeonato SEM QUIMONO (No Gi)

Na edição de Sem Quimono categoria de faixa preta **e legal**:

Bate estaca como defesa de golpe encaixado.

Chave de Calcanhar.

Cruzada de perna.

Chave de pe reta girando na direção do pé que não está sendo atacado.