

# REGRAS INTERNACIONAIS APLICADAS AS COMPETIÇÕES DE MMA AMADOR- FILA

Atualizado em Fevereiro de 2012



INDICE

<b>PRIMEIRA SEÇÃO - NORMAS GERAIS .....</b>	<b>3</b>
ARTIGO 1 - FILOSOFIA .....	3
ARTIGO 2 - OBJETIVOS .....	3
ARTIGO 3 - APLICAÇÃO DAS NORMAS E LICENÇA FILA .....	3
ARTIGO 4 - EXAME ANTI-DOPING E CONDIÇÕES SANITÁRIA .....	4
ARTIGO 5 - PERDA DE PESO .....	4
ARTIGO 6 - SUSPENSÃO MÉDICA.....	4
<b>SEGUNDA SEÇÃO - PROCEDIMENTO NAS COMPETIÇÕES.....</b>	<b>5</b>
ARTIGO 7 - SISTEMA DE COMPETIÇÃO .....	5
ARTIGO 8 – SISTEMA DE PONTUAÇÃO .....	6
ARTIGO 9 - EXAME MÉDICO E VERIFICAÇÃO DE UNIFORME.....	6
ARTIGO 10 - PESAGEM E POSICIONAMENTO DAS CHAVES.....	6
<b>TERCEIRA SEÇÃO - ESTRUTURA MATERIAL .....</b>	<b>7</b>
ARTIGO 11 - ELEGIBILIDADE .....	7
ARTIGO 12 - IDADE E DIVISÕES DE PESO .....	7
ARTIGO 13 – UNIFORME DOS COMPETIDORES E APARÊNCIA.....	8
ARTIGO 14 - ÁREA DE COMPETIÇÃO .....	9
ARTIGO 15 - SERVIÇO MÉDICO .....	10
<b>QUARTA SEÇÃO - DAS LUTAS .....</b>	<b>10</b>
ARTIGO 16 – DURAÇÃO DA LUTA .....	10
<b>ARTIGO 17 – CHECAGEM DE UNIFORME E EQUIPAMENTO.....</b>	<b>10</b>
ARTIGO 18 – CONVOCAÇÃO DOS ATLETAS E INÍCIO DAS LUTAS .....	11
ARTIGO 19 - INICIAR E REINICIAR UMA POSIÇÃO .....	11
<b>ARTIGO 20 – SAÍDA DA ÁREA LIMITE.....</b>	<b>12</b>
<b>ARTIGO 21 – GOLPES LEGAIS.....</b>	<b>12</b>
<b>ARTIGO 22 - GOLPES ILEGAIS .....</b>	<b>13</b>
ARTIGO 23 - PONTUAÇÃO PARA AÇÕES.....	13
ARTIGO 24 – LESÕES E SANGRAMENTOS .....	14
ARTIGO 25 - INTERRUPTÕES DA LUTA .....	15
ARTIGO 26 - CRITÉRIOS DE DECISÃO .....	15
ARTIGO 27 – PRORROGAÇÃO/TEMPO EXTRA.....	16
ARTIGO 28 - PROTESTO E DESAFIO .....	16
ARTIGO 29 – CLASSIFICAÇÃO DE PONTOS NA LUTA .....	17
<b>QUINTA SEÇÃO - INFRAÇÕES TÉCNICAS .....</b>	<b>18</b>
ARTIGO 30 - PASSIVIDADE .....	18
ARTIGO 31 – PEGADAS E AÇÕES ILEGAIS.....	18
ARTIGO 32 - PROCEDIMENTOS DE EXPULSÃO .....	19



<b>SEXTA SEÇÃO - CORPO DE ARBITRAGEM .....</b>	<b>19</b>
ARTIGO 33 - COMPOSIÇÃO .....	19
ARTIGO 34 - UNIFORME .....	20
ARTIGO 35 - OBRIGAÇÕES GERAIS .....	20
ARTIGO 36 - O ÁRBITRO CENTRAL .....	20
ARTIGO 37 - OS ÁRBITROS LATERAIS.....	21
ARTIGO 38 - O PRESIDENTE DO TAPETE .....	22
<b>SÉTIMA SEÇÃO - DISPOSIÇÕES FINAIS .....</b>	<b>22</b>

## **PRIMEIRA SEÇÃO - NORMAS GERAIS**

### **Artigo 1- Filosofia**

O MMA (Artes Marciais Mistas) é um esporte de combate de contato total que incorpora socos (em pé e no chão) e técnicas de luta olímpica e grappling. Competições amadoras são realizadas dentro de um ambiente seguro e regulamentado, que se baseia em um sistema de pontuação justa e objetiva e procedimentos de concorrência semelhantes às vigentes na luta olímpica.

O MMA (Artes Marciais Mistas) destina-se também como uma forma realista de auto defesa, que abrange todos os aspectos de luta em pé e de chão, tornando-o perfeito e seguro de usar em treinamentos para a polícia, forças militares e treinamento de segurança. De acordo com a filosofia geral do esporte, o MMA é obrigado a honrar os valores da luta justo esportivo e nunca hão de ferir intencionalmente um desportista companheiro na competição.

### **Artigo 2 – Objetivos**

Com base na Constituição FILA e vários regulamentos, as regras internacionais estabelecidas no presente documento constituem o quadro no qual competições amadoras de MMA (Artes Marciais Mistas) são realizadas e têm como objetivos específicos:

- Estabelecer o sistema de competição, classificação, pontos técnicos, penalidades, eliminações e etc..
- Definir e especificar as condições práticas e técnicas em que uma luta irá acontecer.
- Determinar o valor a ser atribuído às ações e porções.
- Listar as situações e proibições.
- Determinar as funções técnicas do corpo de arbitragem.

### **Artigo 3- Aplicação das Regras e a licença da FILA**

As regras definidas no presente documento deveram estar em vigor para todos os eventos sancionados pela FILA, a fim de garantir a segurança ideal dos atletas e um crescimento saudável da disciplina.

A licença FILA é obrigatória para cada competição internacional de MMA amador com mais de dois países participantes. Cada competição internacional deve ser comunicada à FILA e adicionada ao seu calendário oficial. O seguro da FILA só se aplica a competições inscritas no calendário da FILA.

### **Artigo 4- Condições Antidoping e Sanitária**

Todos os atletas que participam nos eventos sancionados pela FILA concordam em submeter-se ao Regulamento Antidoping da FILA e do Código Mundial Antidoping.

**Todos os atletas devem fazer um exame de sangue para HIV e Hepatite B e C no início de cada ano civil e ter seus resultados registrados em seu livro licença. Pessoas infectadas com os vírus mencionados estão proibidas de competir em eventos de MMA amador sancionados pela FILA.**

A equipe médica com conhecimento de infecção pelos mesmos vírus mencionados, está proibida de realizar curativos e administrar o sangramento dos atletas.

### **Artigo 5 - Perda de Peso**

No que diz respeito a redução de peso no local de competição, a FILA adotou as seguintes regras: a prática da restrição calórica ou desidratação excessiva, o uso de diuréticos, eméticos, laxantes e vômito auto-induzido são estritamente proibidas. Os competidores menores de 18 anos estão proibidos de usar no local as saunas / salas de vapor ou capas de vapor impermeáveis. A aplicação destas regras é da responsabilidade da comissão de torneio e suas decisões serão definitivas.

A primeira violação destas regras fará com que o(s) indivíduo(s) em questão sejam suspenso(s) a partir



da competição para os quais a utilização dos métodos proibidos se destinaram. A segunda violação poderá resultar na suspensão do(s) indivíduo(s) de qualquer evento sancionado pela FILA durante um ano civil. O Comitê Executivo da FILA vai ouvir sobre todos os casos de segunda violação e aplicar as sanções definidas na regulamentação da FILA. Qualquer indivíduo ajudando um competidor em práticas proibidas de redução de peso, será penalizado com as mesmas regras de penalidade do atleta em violação.

#### **Artigo 6 - Suspensão Médica**

Se um atleta sofreu qualquer dano à cabeça devido a um nocaute ou nocaute técnico - pode ser no treinamento ou durante a luta - deve ser suspensa a participação do mesmo em competições e/ou de sparring por 60 dias (45 dias no mínimo e 90 dias no máximo, dependendo do dano sofrido). Se, na opinião dos médicos profissionais, o nocaute trouxe danos à cabeça do atleta, a mesma regra será aplicada.

Se sérios danos à cabeça forem diagnosticados, o atleta pode ser suspenso indefinidamente ou até que a FILA aprove a sua/seu retorno à luta.

As Federações Nacionais devem fazer com que cada suspensão médica seja devidamente relatada no livro de licença do atleta e enviada para o escritório da FILA para registro no banco de dados dos atletas internacionais.

Os médicos designados para competições internacionais de MMA amador têm a obrigação de apresentar um relatório completo das lesões nos casos de nocaute para FILA bem como as suas recomendações e/ou decisões sobre a suspensão dos atletas.

### **SEGUNDA SEÇÃO – PROCEDIMENTO NAS COMPETIÇÕES**

#### **Artigo 7 - Sistema de Competição**

O sistema de competição segue o sistema adotado pela FILA para as competições olímpicas com base em eliminação direta com repescagem. As chaves são feitas na ordem dos números sorteados.

Se o número de competidores não é o ideal (isto é, 4, 8, 16, 32, 64, etc.), algumas lutas de qualificação terão mudança de posicionamento na chave. Os competidores que vencerem suas lutas continuam na chave até que permaneçam dois atletas invictos. Eles vão disputar a final para a medalha de ouro e prata. Os competidores que perderam contra os dois finalistas terão lutas repescagem em dois grupos diferentes: o primeiro grupo com os competidores que perderam para o primeiro finalista e o segundo grupo com os competidores que perderam para o segundo finalista. Os vencedores dos dois grupos da repescagem vão receber uma medalha de bronze.

A partir do 7<sup>o</sup> lugar, os competidores são classificados (ranqueados) de acordo com os seguintes critérios:

- -Maior número de vitórias por nocaute
- -Maior número de vitórias por nocaute técnico
- -Maior número de vitórias por finalização
- -Maior número de vitórias por superioridade técnica
- -Maior número de vitórias por decisão
- -Maior número de vitórias em tempo extra (prorrogação)

**Nota: Se a classificação dos competidores não pode ser determinada com os critérios acima referidos, eles serão classificados "ex aequo" (da mesma forma).** No caso de uma categoria que conta com menos de 6 competidores, a competição seguirá o "sistema nórdico", com cada competidor lutando contra cada. A classificação será feita de acordo com o número de vitórias. Em caso de empate, os pontos de classificação de desempate (como descrito no artigo 31) servirão de critério e se eles ainda são iguais, o vencedor de sua luta direta será classificado antes do outro.

#### **Artigo 8 - Sistema de Pontuação**

O Sistema de Pontuação Aberto (visível) deve ser aplicado em toda competição de MMA amador. A FILA não permite o uso de Sistema de Pontuação Aberto (10 pontos devem ter no sistema) para eventos amadores. A pontuação será mostrada aos espectadores, aos atletas e treinadores durante a luta na forma de exibição placar eletrônico.

O sistema de pontuação eletrônico desenvolvido pela FILA deve ser usado em toda a competição sancionada. Ele impede que qualquer equívoco na pontuação desde que as decisões sejam tomadas coletivamente por todos os árbitros que estão em oposição de um ou de todos. Todos os três árbitros laterais ou por maioria simples deve registrar um resultado simultaneamente para que seja validado. O tempo de reação para registrar a pontuação é comumente definido como 1 segundo.



### **Artigo 9 - Exame Médico e Verificação de Uniforme**

O exame médico será realizado no dia da competição em uma área restrita perto do local de competição. Terá uma duração de 1 hora e será imediatamente seguida pela pesagem para a designação das categorias por peso. Homens e Mulheres devem ficar em salas separadas ou divisórias devem ser fornecidas. Os atletas devem usar shorts ou roupas íntimas. A equipe médica deve examiná-los para infecções de pele, olhos e condições médicas, tais como cortes ou doenças contagiosas. Ela tem plena autoridade para decidir se os atletas são adequados para a competição ou não.

Uma vez que a equipe médica autorizou os atletas, eles devem proceder para a mesa de seleção uniforme onde seus uniformes de competição e equipamentos de proteção são analisados pelos árbitros designados. Em caso de descumprimento das normas atuais, os atletas terão a oportunidade de comprar equipamentos aprovados pela FILA no local.

### **Artigo 10 - Pesagem e Posicionamento das Chaves**

A pesagem deve ser realizada no dia da competição em uma área restrita perto do local de competição. Deve durar de 1 hora e se concluir 1 hora antes do início agendado da primeira luta das categorias.

O acesso à sala de pesagem deve ser limitado aos competidores, treinadores, árbitros, oficiais e pesagem pessoal. Nenhum competidor deve ser aceito na pesagem se ele / ela não se submeteu ao exame médico dentro do prazo estipulado no programa da competição. Os atletas deverão apresentar o seu cartão de licença FILA e cartão de acreditação para os árbitros nomeados responsáveis pela pesagem.

Os atletas devem usar shorts ou roupas íntimas e ter a possibilidade de verificar o seu peso na balança por muitas vezes, quantas vezes desejarem, isso sem passar do período de tempo da pesagem oficial. Nenhuma tolerância peso deve ser concedida a eventos sancionados da FILA.

Depois que os atletas realizaram sua pesagem e a pesagem oficial marcou o seu peso na listagem, será sorteado um número, que será utilizada para determinar a sua posição na chave. O Arbitro da pesagem são para também introduzir o número do sorteio para a lista de pesagem. O sorteio será realizado durante a pesagem no computador manualmente ou por tabela ao lado das escalas, com o software oficial da concorrência FILA.

## **TERCEIRA SEÇÃO – ESTRUTURA MATERIAL**

### **Artigo 11 – Elegibilidade**

Todas as competições internacionais de MMA amador estão abertas para atletas com um registro semiprofissional ou profissional, desde que são inseridos por sua Federação Nacional e em conformidade com os regulamentos atuais em termos de precauções de segurança.

Todos os competidores deverão ser capazes de mostrar uma autorização médica no momento do credenciamento e pesagem (ou seja, exames de sangue negativos e nenhum registro de abalo em seu livro licença nos últimos 2 meses) ou que será negado o seu acesso às competições.

### **Artigo 12 - Divisões idade e peso**

Todos os competidores deverão ser capazes de fornecer um documento oficial que prove sua idade e identidade. Qualquer atleta encontrado competindo em uma faixa etária menor do que o seu / sua categoria de idade designada pela FILA, será automaticamente desclassificado da competição imediata. Esses atletas que infringirem esta política repetidamente podem estar sujeitos a desqualificação de sua adesão da FILA.

Juniiores estão autorizados a competir na divisão idade Sênior, desde que apresentem um exame médico certificado na acreditação de pesagem.

**Nota: Se as divisões etárias estão no programa de um evento sancionado pela FILA, os atletas só podem competir em uma categoria de idade.**

#### **Juniiores (18-19 anos)**

- Homens: 58, 62, 66, 71, 77, 84, 92, +92 kg
- Mulheres: 49, 53, 58, 64, 71, +71 kg

#### **Sênior (20 anos ou mais)**

- Homens: 62, 66, 71, 77, 84, 92, 100, +100 kg
- Mulheres: 53, 58, 64, 71, +71 kg

#### **Veteranos (35-60 anos)**

- Homens: 62, 66, 71, 77, 84, 92, 100, +100 kg
- Mulheres: 53, 58, 64, 71, +71 kg



### **Artigo 13 - Uniforme dos Competidores e Aparência**

Para todos os eventos sancionados pela FILA, uniformes e equipamentos de proteção dos competidores devem ser aprovado pela FILA.

O primeiro competidor chamado deve aparecer na borda do tapete usando um uniforme vermelho e em geral o segundo competidor chamado de uniforme azul.

Os uniformes (macacão ou camiseta de lycras) devem ser obrigatoriamente apertados, com mangas curtas ou longas, e conter pelo menos 60% da cor atribuída. Mistura de vermelho e azul em macacões é proibido.

Os shorts devem ser ou da correspondência atribuída a cor vermelha e azul, ou de uma cor neutra, como preto, branco ou cinza. Eles não devem ser excessivamente largas ou ter bolsos ou botões / fechos que pode não ser seguro durante a competição.

### **Equipamentos de Proteção**

Calções ou calças pretas de compressão usados nos calções ou sozinhos também são permitidos.

Os competidores devem usar protetores de cabeça aprovados pela FILA, luvas, joelheiras e caneleiras peito do pé-guardas da sua cor atribuída vermelho ou azul. Devem também usar coquilha pessoal e protetor bucal. Competidoras do sexo feminino podem usar um protetor de peito. Equipamentos de proteção não podem conter qualquer peça de metal.

O equipamento de proteção deve estar em uma condição geralmente limpo e útil e não o preenchimento deve ser deslocado, quebrado ou imperfeita de nenhuma forma.

#### **- Bandagens**

Bandagens devem ser usadas para garantir uma proteção máxima das mãos dos competidores. Os curativos devem ser do tipo cirúrgico ou elástico macio e medem entre 2,5 a 4,5 metros de comprimento e 5,7 centímetros de largura. Bandagens rígidas de linho ou chute boxe não são permitidos em eventos sancionados pela FILA. Uma única tira de fita adesiva pode ser utilizada no punho superior para fixar as ligaduras.

#### **- Luvas**

As luvas devem conter uma mão aberta com loops dos dedos, um protetor acolchoado polegar, e um velcro fechando o sistema. A parte superior das luvas deve ser vermelho ou azul, o razão total de vermelho e azul representando mínimo de 60% das luvas. Mistura de vermelho e azul em luvas é proibido.

As luvas devem pesar 200 gramas com uma tolerância de 5% a mais ou a menos. A porção de couro das luvas deve ser feita de couro de alta qualidade, tais como couro ou grau-A couro, e não deve pesar mais de metade do peso total da luva.

A porção de enchimento deve ser feito de uma espuma de peça única injetada e não deve pesar menos do que metade do peso total da luva. A tolerância de 5% será igualmente aplicável para mais ou a menos. As luvas devem ser colocadas nas mãos dos competidores somente após bandagem for verificada pelo oficial designado para o posto de controle uniforme. Se necessário, os competidores estão autorizados a usar a fita autoadesiva da mesma cor que seu canto atribuído (vermelho ou azul) para garantir o fecho de velcro.

#### **- Protetor de Cabeça**

Os protetores de cabeça devem ser feitos de couro de alta qualidade, como couro ou Grade-A, couro e conter uma única peça enchimento de espuma injetada espessura de 1 centímetro. Deve possuem protetores bochecha e um fundo ajustável e fecho de velcro queixo. O protetor de cabeça deve ser vermelho ou azul, a proporção total de vermelho e azul representando mínimo de 60% da superfície total exterior. Mistura de vermelho e azul na cabeça guardas é proibido.

#### **- Joelheiras**

As joelheiras devem ser feitas de neoprene com um enchimento de espuma de espessura de 1 centímetro. Eles devem ser pretos ou de cor atribuída a vermelho ou azul.



## - Caneleiras

As caneleiras que vão até o peito do pé devem ser feitas de neoprene com um enchimento de espuma de espessura de 1 centímetro. Podem conter um painel de couro adicional para cobrir e reforçar o preenchimento. Caneleiras com peito de pé de Muay-Thai Tailandês ou Kick Boxing não são permitidos em eventos sancionados pela FILA. As caneleiras devem ser ou completas em vermelho ou azul, ou com neoprene preto e painéis de couro vermelhas ou azuis. Mistura de vermelho e azul em caneleiras é proibido.

### Abreviatura do país

Em todos os Campeonatos Continental e Mundial, os atletas devem usar a abreviatura do nome do seu país na parte traseira do rashguards (macacão). **A abreviatura deve medir cerca de 20x15 cm e não pode exceder o tamanho de uma folha A5.**

O sobrenome do competidor pode ser adicionado acima ou abaixo o código do país em um semicírculo e deve ser escrito em letras latinas que medem de 4 a 7 cm.

Emblema do país também pode ser usado em ambos os rashguards e shorts e não pode exceder centímetros 4x8.

### Publicidade na Roupa (macacão)

Os competidores poderão usar dos nomes ou símbolos em seus uniformes de competição, desde que não interfiram com a identificação dos uniformes dos patrocinadores cor e abreviação país.

### Aparência e higiene

Uniforme de competição deve ser limpo, geralmente seco e livre de qualquer odor desagradável. Os competidores são proibidos de usar bandagens nos braços ou tornozelos exceto no caso de lesão ou por prescrição médica. Os competidores são proibidos de usar qualquer objeto que possa causar danos a um oponente, como colares, pulseiras, tornozeleiras, anéis de dedo do pé, anéis, piercing de qualquer tipo, próteses, etc. Suas unhas dos pés e do dedo devem ser bem aparadas, sem bordas afiadas. Se o cabelo de um competidor é mais longo do que o comprimento do ombro, uma tampa de cabelo atlético deve ser usada. Os competidores devem estar bem preparados e seus cabelos e pele devem estar livres de qualquer substância oleosa ou pegajosa. Os árbitros podem requerer para o competidor que use a toalha a qualquer momento durante a luta se ele/ela transpira em excesso. No interesse da saúde, higiene e um ambiente sanitário para os atletas, estas regras devem ser rigorosamente cumpridas. No exame médico, um oficial da FILA deve verificar se todos os competidores satisfazem os requisitos do presente artigo. Os competidores devem ser avisados de que se a sua aparência ou uniforme não são compatíveis, elas não serão autorizados a entrar na competição. Os atletas que entram na área de competição com uma aparência que não está em conformidade com os regulamentos atuais, será dado 2 minutos para mudá-lo, caso contrário, perderá a luta por WO.

### Artigo 14 - Área de Competição

Para todos os eventos sancionados FILA, a medida do tapete aprovada pela FILA é de 10x10 ou 12x12 tapetes devem conter um círculo de 8-10 metros. O centro do tapete deve conter um círculo de 1 metro que servirá como ponto de luta para os competidores. A partir da borda do círculo exterior, um mínimo de uma zona de segurança 2-metros deve ser fornecida.

### Artigo 15 - Serviço Médico

Um médico aprovado pela FILA e da anfitriã Confederação Nacional deve ser atribuído a cada evento sancionado pela FILA. Ele / ela deve ser um especialista em medicina esportiva e estar totalmente familiarizado com técnicas de artes marciais mistas e suas regras. Ele / Ela terá plena autoridade para interromper uma luta a qualquer momento se um competidor esteja considerado como estando em perigo.

#### Deveres Diretor Chefe Médico:

Para supervisionar o pessoal médico que trabalha durante o evento.

Para realizar todos os exames médicos antes da competição e determinar se atletas são clinicamente aptos a participar de lutas de MMA amador ou não.



Para gravar as indicações prescritas no livro de licença dos atletas. Se um atleta é negado o acesso para competir no interesse de sua saúde e segurança, a decisão e as razões devem ser registradas em seu livro de licença.

Para dar acompanhamento médico durante toda a competição e estar pronto para intervir no caso de acidente ou ferimento ou a pedido do árbitro central.

Para determinar se um atleta está apto para continuar na luta e, ou na competição ou não.

Para emitir atestados médicos e suspensões adequadas para os atletas que devem se retirar da competição.

Para preparar e encaminhar para FILA um relatório completo das lesões ocorridas durante o evento para fins estatísticos, bem como todas as recomendações e / ou decisões feitas em relação suspensão dos lutadores.

## **QUARTA SEÇÃO – DAS LUTAS**

### **Artigo 16 – Duração das Lutas**

- lutas das categorias Juniores (18-19 anos) e Veteranos (35-60 anos), duram 4 minutos.
- lutas da categoria Sênior (20 anos ou mais), duram 5 minutos.

### **Artigo 17 - Checagem de Uniforme e Equipamento**

Antes de ser chamado para o tapete, os competidores são escoltados até a checagem de uniforme e equipamento onde um funcionário designado pela FILA irá certificar-se de suas ataduras, materiais de proteção e se seus uniformes de competição são da cor adequada e em plena conformidade com os regulamentos atuais.

O funcionário também pode esfregar vaselina pura na testa do competidor e sobrelha, se solicitado. Isto pode ocorrer somente no ponto de verificação uniforme e equipamento e não é para ser repetido.

Uma vez autorizado pelo funcionário FILA, os competidores são acompanhados à sua do tapete designada.

### **Artigo 18 - Convocação dos Atletas e Início das Lutas**

Ambos os nomes dos competidores deverão ser chamados em voz alta e clara para o tapete. Os competidores serão chamados 3 vezes com pelo menos um intervalo de tempo de 30 segundos entre cada chamada. Se após a terceira chamada de um competidor não tem check-in no tapete, ele / ela deve perder a luta por WO e será desclassificado da competição. Quando seus nomes forem chamados, os competidores devem estar no canto correspondente à sua cor atribuída e esperar que o árbitro central para chamá-los para sua / seu lado. O árbitro central deverá inspecionar seu uniforme novamente e equipamentos de proteção novamente e dar-lhes 2 minutos para alterá-los caso eles não estejam em conformidade com os regulamentos atuais. Caso o atleta não volte ao tapete com um uniforme satisfatória ou equipamentos de proteção após 2 minutos, ele/ela deve perder a luta por padrão.

O árbitro central deve também inspecionar a pele dos competidores para se certificar de que não está coberto com qualquer substância oleosa ou pegajosa, ou com a transpiração. Após o árbitro central tenha completado a sua/seu inspeção, os dois competidores luvas sensível ao toque. O árbitro, então, diz "Pronto" para comandar os atletas em posição de combate para o início da luta no apito do árbitro.

### **Artigo 19 - Iniciar e Reiniciar Uma Posição**

#### **Posição Neutra**

A posição neutra ocorre de pé no início do período de regular. Ambos os competidores ficam em frente um do outro no centro do tapete com o pé no círculo interno e esperando o apito do árbitro para começar a lutar. Posição neutra também é usada quando nenhum competidor ganhou vantagem na posição de pé, mas ambos foram levados para fora dos limites.

#### **Reiniciando na Posição de Guarda Aberta**

O reinício na guarda aberta ocorre no centro do tapete com um lutador de costas no chão e outro de fundo com as mãos descansando sobre as coxas e os pés apoiados no chão em círculo interno. O primeiro competidor se ajoelha na frente de seus pés e põe as mãos sobre joelhos do lutado de costas. Uma vez que o árbitro aprova a posição, ocorre o reinício da luta depois do seu apito.



O reinício na guarda aberta é ordenado quando ambos os competidores saíram dos limites, quando ambos não obtiveram pontos ou volta da posição de montagem. O lutador que estava no topo quando a ação foi fora dos limites (ou que tinha um controle de volta parcial) terá posição de destaque no reinício na guarda aberta. Quando a ação for reiniciada na posição de guarda aberta, todas as posições dominantes de controle podem ser marcadas de novo.

#### Reiniciando na Posição no Controle Lateral ("100 quilos")

Reinicialização de controle lateral "100 quilos" ocorre no centro do tapete com o lutador de costas no chão (com os seus cotovelos visivelmente livres e as mãos colocadas no lado do adversário) e o outro lutador no top do torso de seu adversário e seus cotovelos e joelhos sobre o tapete. A reinicialização de controle lateral "100 quilos," é ordenada quando um competidor consegue o ponto montando de lado nos "100 quilos" e então na condução da ação o atleta vai para fora dos limites mantendo o controle sobre o adversário nesta posição. Quando a ação for reiniciada na posição de controle lateral "100 quilos" e em seguida acontece a montagem completa e volta pontos de montagem pode ser marcado.

#### Reiniciando na Posição de Montada

O reinício na posição de montada ocorre no centro do tapete com um lutador de costas no chão e o outro ajoelhado com as pernas entre seu torso e as mãos colocadas ao lado da cabeça do oponente ou com as mãos colocadas sobre o peito do oponente. O reinício na posição de montada é ordenado quando um competidor foi premiado com pontos para montagem completa e então a ação vai para fora dos limites, mantendo controle sobre o adversário. Quando a ação for reiniciada na posição de montada, então só o ponto da montada anterior pode ser marcado.

#### Reiniciando na Posição de Costas

O reinício na posição de costas ocorre no centro do tapete com o lutador de joelhos, mãos sobre a suas coxas e, o outro lutador atrás dele, uma perna para cima e em uma posição de bloqueio sobre abrigo. O reinício na posição de costas é ordenado quando um competidor foi premiado com pontos e a ação vai para fora dos limites, mantendo controle sobre o seu / sua oponente.

**Nota: Se um lutador força a ação fora dos limites na tentativa de escapar de uma finalização, ele / ela vai ser desqualificado da luta.**

#### **Artigo 20 - Saída da Área Limite**

Se, a partir de uma posição de pé, um competidor é forçado a sair dos limites e toca a área de proteção com qualquer parte de um pé, depois o seu / sua oponente receberá 1 ponto. O árbitro central deve quebrar a ação e trazer os competidores de volta ao centro do tapete.

Quando a ação começa em pé e termina no terreno (ou seja, quando qualquer outra parte do corpo do que qualquer um ou ambos os pés dos competidores toca a do tapete), o competidor que tocar, a área de proteção, primeiro, perde um ponto. O árbitro central deve quebrar a ação e trazer os competidores para a posição ereta neutra.

Quando os competidores estão lutando no chão, fora dos limites destina-se quando não há parte do corpo de um competidor está tocando o círculo ou quando qualquer parte do corpo de qualquer competidor se estende da área de proteção. Quando uma ou outra situação ocorre, o árbitro deve interromper a ação e ordenar a correta reinicialização da posição.

**Nota: Se um competidor foge do tapete - a partir de qualquer posição em pé ou chão - um attention deve ser imediatamente emitido e 1 ponto será atribuído ao atleta atacante.**

**Nota: Se um competidor obriga a ação fora dos limites na tentativa de escapar de uma apresentação, ele / ela será desqualificado da luta**

#### **Artigo 21 – Golpes Legais**

Bater é permitido em pleno contato para todas as faixas etárias.



Posição de pé

- Socos para o corpo e cabeça
- Cotovelada ao corpo (mas não fazer pontos)
- Joelhada para o corpo e cabeça
- Pontapé para as coxas, corpo e posição de guarda no chão
- Chute ao corpo

## Artigo 22 – Golpes Ilegais

Os competidores são **proibidos** de atacar as seguintes alvos:

- **Ao longo da coluna vertebral**
- **Rins**
- **Nuca**
- **Pescoço**
- **Garganta**
- **Virilha**
- **Joelhos e abaixo**

**Nota: Os golpes na canela só são permitidos em uma tentativa de executar um arremesso ou uma varredura.**

## Artigo 23 - Pontuação para Ações

Os pontos são concedidos apenas se o competidor consegue ganhar o controle por 3 segundos.

Takedowns/ Queda por Arremesso

Qualquer situação em que a ação começa em pé e termina no chão, 1 ponto para o competidor que consegue manter a primeira posição por 3 segundos. Se, com a queda, o competidor consegue estabelecer uma posição dominante, ele / ela vai mais receber os pontos correspondentes (ou seja: 1 + 2 para quedas em montagem lateral, 1 + 3 para quedas em montagem completa, e 1 + 4 para quedas em volta de montagem).

Situações de Puxar para Guarda :

- Saltando ou sentado em guarda de uma posição ereta com o contato e **com uma tentativa deliberada de uma finalização ou reversão/raspagem** não será penalizado por não tomar cuidado e não irá atribuir 1 ponto para o adversário.
- Saltando ou sentado em guarda de uma posição ereta com contato e **sem uma tentativa deliberada de uma finalização ou reversão/raspagem** não será penalizado por não tomar cuidado e vai premiar 1 ponto para o adversário.

**Nota: Sentar-se de uma posição ereta sem contato ou simular uma queda para evitar levantar na luta vai ser penalizado por falta de cautela e vai premiar 1 ponto para o adversário. O árbitro central deve quebrar a ação e trazer os competidores para a posição ereta neutra.**

Posições Dominantes

Controle Lateral “100 quilos” (2 pontos): Quando um competidor ganha o controle, passando defesas do adversário nas pernas, mantendo nas costas do oponente no tatame para a contagem de 3 segundos (incluindo norte-sul e joelho na barriga).

Montada Completa (3 pontos): Quando um competidor controla o adversário que está deitado de costas, de cima com ambos os seus joelhos tocando o chão de cada lado do adversário pela contagem de 3 segundos (incluindo o norte ou sul).

Domínio das Costas (4 pontos): Quando um competidor controla o adversário por trás, com a sua / seu peito para as costas do adversário e as suas pernas enganchado dentro de ambas as pernas do adversário para a contagem de 3 segundos.

Para garantir um maior nível de finalizações, pontos para posições de controle dominantes (ou seja, montagem lateral “100 quilos”, montada frontal e costas) vai seguir um sistema de progressão, o que significa que as posições têm de ser completas para pontos serem atribuídos. O controle de posição



dominante progressão zera se o atleta debaixo consegue tirar o atleta de cima em seu / sua guarda fechada ou voltar para os seus pés durante pelo menos 3 segundos.

#### Reversões/Raspagem

Reversões/raspagem de uma posição de desvantagem ou de qualquer posição inferior sem estabelecimento direto de uma posição dominante será atribuído 1 ponto se o controle é mantido por 3 segundos. Reversões de uma posição de desvantagem ou de qualquer posição de chão com o estabelecimento direto de uma posição dominante será premiado com 1 ponto + os pontos correspondentes à posição dominante se o controle é mantido por 3 segundos (ou seja: 1 + 2 para a inversão e controle lateral "100 quilos", 1 + 3 para a inversão e montada completa, e 1 + 4 para a inversão nas costas).

#### Golpes

Todos os ataques eficazes e permitidos marcam 1 ponto.

Para uma ação pontuar, ela deve acertar um alvo legal poderosamente, com precisão, sem proteção, e tem um efeito visível sobre o adversário. Golpes apenas com a parte de articulação da luva fechada de ambas as mãos ou a área acolchoada da caneleira ou o joelho de uma das pernas são permitidos.

Se um ataque é bloqueado pelo braço do oponente ou a canela, geralmente não faz pontuação. No entanto, se uma bloqueio de golpe é tão poderoso que se faz com que o adversário se mova fisicamente ou faça perder o equilíbrio, deve marcar.

Golpes simultâneos (colisão) ou feitos durante a ação de uma queda sofrida não serão pontuados.

#### Knockdowns (queda por soco ou chute)

Todos os knockdowns marcam 4 pontos.

Quando um competidor é derrubado sem danos devido à execução de um soco legal ou chute, o árbitro central deve deixar a ação prosseguir e estar preparado para parar a luta a qualquer momento se o atleta não consegue se defender de forma inteligente.

#### **Artigo 24 - Lesões e Sangramentos**

O árbitro central deve parar a luta e pedir tempo de lesão, se um competidor está temporariamente ferido devido a um golpe incidental (isto é, dedo no olho, colisão de cabeça, etc). Quando o tempo de lesão é chamado, o árbitro que cuida do tempo é responsável por iniciar o cronômetro e certificando-se que o tempo total de lesões por atleta não exceda 2 minutos para a luta inteira, caso contrário o atleta lesionado perderá a luta por desistência.

No caso de um competidor ser ferido ou de sangramento, a equipe médica deve intervir imediatamente.

Utensílios adequados de limpeza e soluções desinfetantes devem estar prontamente disponíveis para eles na mesa do tapete. É dever do chefe médico determinar se o sangramento e disseminação de sangue foram efetivamente interrompidos e se o atleta pode retomar a luta ou não. A luta só poderá recomeçar uma vez todos os materiais utilizados no sangue de limpeza são descartados. No caso de uma peça de vestuário ensanguentado ou rasgado que deve ser substituído, todos os competidores devem ter um uniforme reserva disponível por seu canto.

Se o árbitro central considerar que um competidor está fingindo lesão para evitar uma ação, ele poderá desclassificar o atleta em falta. Da mesma forma, se uma lesão ocorre como resultado de um golpe ilegal, o árbitro deve desclassificar o atleta por falta.

No caso dos dois competidores sendo simultaneamente feridos e incapacitados, a vitória é concedida para aquele que marcou o maior número de pontos. Se o placar estiver empatado, o corpo de arbitragem deve consultar e votar para determinar o vencedor legítimo.



## Artigo 25 - Interrupções da luta

Se, por qualquer razão, a luta deve ser interrompida (isto é, o desafio, a consulta árbitro, etc.), a dois competidores devem ficar de pé ou sentar-se no centro do tapete de frente para a mesa dos árbitros, sem falar com alguém ou tomar líquidos, e esperar que o árbitro central para chamá-los de volta e retomar a luta na posição apropriada do reinício.

No caso de um equipamento ou mau funcionamento no uniforme, o árbitro central deverá dar um "Não se mova", toque em ambos os atletas e pedir-lhes para parar. Ambos os competidores devem parar de se mover imediatamente e ficar como estão até que o árbitro ordena-los a retomar a luta.

No caso o protetor sair da cabeça durante uma manobra de submissão, o árbitro central deve deixar a ação prosseguir e estar pronto para apitar a qualquer momento, a fim de proteger o atleta de qualquer golpe desprotegido na cabeça.

Se o sistema de pontuação eletrônico torna-se defeituoso, durante uma luta, o presidente tapete deve anunciar uma pausa de um minuto e veja se o sistema pode ser reparado.

Se o sistema não pode ser reparado durante o tempo de intervalo, mas as pontuações poderiam ser retidas, os árbitros laterais devem utilizar bandeiras de mão para marcar o resto da luta.

Se o sistema não pode ser reparado durante o tempo de intervalo e os resultados não puderam ser mantidas, em seguida, a luta deve ser abandonada e remarcada não antes de 15min após o tempo da paralisação.

## Artigo 26 - Critérios de decisão

O árbitro central tem plena autoridade para parar a luta e anunciar uma vitória por desistência, se ele / ela considere que um competidor está em perigo iminente de lesão grave ou não pode mais suportar os golpes ou bloquear uma submissão/finalização ou um estrangulamento, mesmo se o atleta disse que não desistir dando um toque para parar. Segurança dos atletas deve prevalecer em todos os momentos.

Se um competidor recebe uma única ou até três vezes consecutivos um golpe eficaz e na área desprotegida da cabeça, o árbitro deve parar a luta para salvar o atleta de mais danos. O árbitro central deve imediatamente remover o protetor bucal do atleta e determinar cuidadosamente se a assistência médica é necessária ou não. O árbitro, em seguida, deve terminar a luta e declarar o vencedor adversário por nocaute técnico.

Se um competidor abandona a luta, seja verbalmente ou tocando no tatame ou no corpo do adversário com uma mão ou o pé, o árbitro central deverá declarar automaticamente o vencedor adversário por finalização, não importa a quantidade de pontos acumulados ou a hora da luta.

Se um competidor perde a consciência devido a uma técnica de asfixia aplicada pelo adversário ou devido a um acidente que não resulte de uma manobra ilegal, o árbitro central deve parar a luta, ajudar o atleta a recuperar o seu inconsciente e sentido, declarar o vencedor o adversário por submissão/finalização.

Se um competidor conseguiu uma vantagem de 15 pontos sobre o seu / sua oponente, o árbitro central deve parar a luta e declarar vitória por superioridade técnica.

Se, no final do tempo de regulamentar, nenhuma das situações acima descritas ocorreu, o competidor que marcou o maior número de pontos será declarado vencedor.

Se o placar estiver empatado no final do tempo regulamentar, o vencedor será determinado pelos seguintes critérios:

- O atleta com o menor número de advertências
- O atleta com o maior valor de pontos
- O atleta que marcou último ponto

## Artigo 27 – Prorrogação/Tempo Extra

Se o resultado é 0-0 no final do tempo regulamentar, o árbitro central deverá pedir uma prorrogação de 1 (hum) minuto.

A prorrogação começa na posição de pé (neutra) e a maior pontuação obtida no final do período de luta ganha. Se o placar estiver empatado novamente, o último atleta que marcou um ponto ganha a luta. Se



não houver pontos marcados, os árbitros centrais e laterais designarão o vencedor levantando a pulseira de cor correspondente na ordem do presidente tapete.

### **Artigo 28 - Protesto e Desafio**

Nenhum protesto poderá ser apresentado no final da luta. Um desafio pode ser chamado para durante a luta se o árbitro chefe ou treinador de um competidor considere que um erro de arbitragem foi feito, mas o resultado da luta não pode, em circunstância alguma, ser modificado após a vitória tenha sido declarada no tapete.

O desafio é a ação através da qual um treinador, em nome do competidor, pede para parar a ação e solicita ao órgão de arbitragem para assistir ao vídeo e reconsiderar a sua decisão. Esclarece-se que esta possibilidade só é oferecida durante as competições em que o controle de vídeo é formalmente estabelecidos pela FILA e da comissão organizadora. O treinador, que pretende solicitar um desafio deve lançar uma esponja e permanecer sentado, dentro de 10 segundos após o corpo de arbitragem conceder ou não os pontos à situação contestada. O presidente do tapete deve então interromper a luta assim que a ação em curso estiver concluída. Se o competidor não concorda com sua decisão de seu/sua treinador (a), então a luta continua.

O corpo de arbitragem, é convidado a assistir ao vídeo e proferirá a sua decisão final, juntamente com o árbitro principal responsável pelo torneio, que terá a palavra final em caso de desacordo.

Cada competidor tem direito a um desafio por luta. Se depois de rever as provas de vídeo, o corpo de arbitragem modificar a sua decisão, então o desafio pode ser usado novamente durante a luta. Se o corpo de arbitragem confirma a sua decisão inicial, o competidor perde o desafio e 3 pontos são atribuídos ao seu / sua oponente.

Em caso de falha técnica ou se as provas de vídeo não permitem ver a ação contestada corretamente (ângulo da câmera errado, etc.), o desafio é considerado nulo e a esponja é dado de volta para o treinador.

**Nota: Somente as chamadas técnicas ou situações pode ser contestada. Chamadas de Julgamento, como advertencia, passividade ou brutalidade não podem ser contestadas.**

### **Artigo 29 - Classificação de Pontos na Luta**

Os pontos de classificação que os competidores recebem em suas lutas serão usados para determinar a sua classificação final.

- Vitória por nocaute (5 pontos para o vencedor - 0 ponto para o perdedor)
- Uma vitória por nocaute é declarado quando um competidor perde temporariamente a consciência como resultado de um soco autorizado, chute ou arremesso do adversário.
- Vitória por nocaute técnico (5 pontos para o vencedor - 0 pontos para o perdedor)
- Uma vitória por nocaute técnico é declarado quando um competidor na posição terrestre recebe a partir de um único para três socos consecutivos do adversário totalmente desprotegidos na cabeça
- Vitória por finalização (5 pontos para o vencedor - 0 pontos para o perdedor)
- A vitória por finalização é declarada quando um competidor admite que seu / sua derrota verbalmente ou fisicamente (tocando o tapete ou o oponente com uma mão ou pé). O árbitro central tem o direito de declarar uma vitória por finalização, se, ao observar uma tentativa de finalização, ele considera que o atleta pegou na ação de submissão não será capaz de escapar sem danos.
- Vitória por desqualificação (5 pontos para o vencedor - 0 pontos para o perdedor)
  
- Uma vitória por desqualificação é declarada quando um competidor está banido da luta ou da competição inteira, por qualquer motivo.
- Vitória por desistência (5 pontos para o vencedor - 0 pontos para o perdedor)
- A vitória por padrão é declarada quando um competidor não pode continuar a luta por qualquer razão, for declarado incapaz para continuar pelo oficial médico chefe, ou não cumprir as regras atuais como uniforme corretos e equipamentos de proteção adequados. Um treinador pode também pedir a desistência do competidor jogando uma toalha vermelha ou uma toalha azul no tapete.
- Vitória por WO (5 pontos para o vencedor - 0 pontos para o perdedor)
- A vitória por WO é declarado quando um competidor não aparecer no tapete para a luta.

**Nota: Os competidores que perderem uma luta sem atestado médico apropriado não será autorizado a prosseguir ao longo do torneio (mesmo em outros estilos) e será retirado do ranking**



final.

- Vitória por superioridade técnica (4 pontos para o vencedor - 0 ponto para o perdedor)
- A vitória por superioridade técnica ocorre quando um competidor conseguiu uma vantagem de 15 pontos sobre o seu / sua oponente.
- Vitória pela decisão (3 pontos para o vencedor - 0 ponto para o perdedor)
- A vitória por decisão ocorre quando a margem de vitória no final do tempo regulamentar é inferior a 15 pontos.
- Vitória na prorrogação (2 pontos para o vencedor - 0 ponto para o perdedor)
- Uma vitória na prorrogação é concedida para o competidor que marcou a maior quantidade de pontos técnicos no final do período ou após a decisão do corpo de arbitragem.

**Nota: Para superioridade técnica e vitórias por decisão, 1 ponto na classificação da luta será concedido para o perdedor, se ele conseguiu marcar 1 ou mais pontos técnicos durante a luta.**

## **QUINTA SEÇÃO - Infrações Técnicas**

### **Artigo 30 - Passividade**

É dever dos competidores manter a ação continuamente trabalhando em seus golpes e / ou melhorar a sua posição para finalizar o seu adversário e fazer uma tentativa honesta de manter as ações em andamento.

Quando os árbitros sentem que um competidor está exibindo passividade ou de avaria, eles devem tentar estimulá-lo / lá por comandos verbais "Ação Vermelho/Azul" ("Red / Blue Action"), sem interromper a luta. Se o atleta continua a ser passivo após os comandos verbais serem emitidos, os árbitros devem indicar o competidor passividade, levantando o punho com a cor referente ao atleta passivo dar a ele / ela uma advertência. Todo o cuidado deve ser relatado na súmula.

O primeiro aviso para a passividade é verbal e não tem consequências, as advertências seguintes contam 1 (hum) ponto para o adversário até a terceira advertência que resulta na desclassificação do atleta passivo:

**Advertência verbal > 1° advertência = 1 ponto > 2° advertência = 1 ponto > 3° advertência = desclassificação**

**Nota: Se luta estiver no chão e chega a um ponto de impasse, o árbitro central tem plena autoridade para interromper o combate e combinar de trazer os atletas de volta até a posição de pé (neutra).**

Passividade inclui:

- Atrasar a Ação comunicando-se com o seu treinador
- Deixar o tapete sem permissão
- Levando muito tempo para voltar ao centro do tapete para reiniciar
- Mau uso do intervalo técnico
- Fugindo do tapete
- Fugindo da posição para evitar ficar de pé ou da luta no chão
- Voltar as costas para o adversário, a fim de evitar um golpe
- Curvando a fim de evitar uma joelhada
- Início Falso (ou seja, começar a lutar antes do comando do árbitro)

### **Artigo 31 – Pegadas e Ações ilegais**

Se um competidor viola o Código de Ética da FILA de uma forma descarada e antidesportiva, o árbitro o desqualificará para sair da luta ou da competição. O árbitro deve relatar cada infrator para revisão da adesão. Se um competidor é ferido por uma ação ilegal e não pode continuar a luta, o atleta que causou a lesão deve ser desqualificado. Cada ofensa resultada em 1 (hum) ponto concedido para o adversário, até a terceira ofensa leva à desqualificação:

**1° atenção = 1 ponto > 2° atenção = 1 ponto > 3° atenção = desclassificação**

**Nota: Qualquer ação ilegal executada para impedir que o adversário faça uma finalização**



resultará em desclassificação imediata.

Ações ilegais incluem:

- Golpes no pescoço, garganta, espinha, rins, articulações, virilha, joelhos e golpes baixos na região genital.
- Chutes e os joelhada na cabeça no chão (ambos atletas)
- Cotovelada na cabeça
- Punho Martelo
- Chutes Stomp/Pisão (de cima para abaixo quando o adversário estiver no chão)
- Quebra intencional de ossos ou articulações (ou seja, não dando tempo suficiente do adversário para tocar em situações de submissão)
- Cabeçadas, faces transversais maliciosas.
- Mordidas
- Dedo no olho, orelha, nariz, enganchando a mão na boca do adversário.
- Puxando de nariz, cabelo ou orelhas.
- Spikes/Thai-Clinch (ou seja, lances sobre a cabeça ou pescoço para joelho).
- Slams/"Bate Estaca" em defesa das tentativas de finalização e se o corpo do oponente está acima do nível da cintura
- Pisão nos pés
- Combinação de chaves e arremessos simultâneos
- Uso dos dedos na garganta / traquéia asfixia técnicas
- Torsão na cabeça, pescoço e chaves de perna
- Dedos enganchados
- Esfregar a ponta do queixo no adversário
- Giro de Pescoço (crucifixo, full-nelson, abridor de lata, etc)
- Pequena manipulação nas juntas
- Segurar menos de 4 dedos da mão ou dos pés
- Revestir a pele com qualquer tipo de substância ou gases usar qualquer tipo de materiais de proteção sem a autorização do Chefe Médico Oficial e de acordo com o árbitro
- Pegada Intencional no uniforme e/ou equipamentos de proteção de outro competidor.
- Iniciar um ataque, uma vez que ambos os competidores estão fora dos limites.
- Argumentos e insultos para alguém presente na sala dos competidores.
- Pretensão de lesão

### **Artigo 32 - Procedimentos de Expulsão**

O Comitê Mundial de Grappling e Pankration (WGPC) segue ao Código de Ética da FILA e condena veementemente qualquer forma de violência, brutalidade ou assédio no local de competição. Se um atleta, treinador, ou espectador vai além do aceitável, as suas palavras, gestos ou ações, são responsabilidade dos árbitros centrais julgarem se esse comportamento é considerado como uma violação de conduta e emitir um cartão amarelo para o indivíduo em culpa como um aviso antes de ser expulso. Um cartão amarelo irá reduzir 1 (hum) ponto de classificação para a equipe que o indivíduo está representando. Se a violação continua, um cartão vermelho será emitido para o indivíduo em falta e ele será expulso da competição. Um cartão vermelho vai causar a perda de 2 pontos de classificação para a equipe/time/país. Se os árbitros centrais sentirem que o comportamento vai muito além da violação normal, eles podem pular o cartão amarelo e emitir diretamente um cartão vermelho.

Exemplos de violações de conduta:

- Não concordar com o resultado da luta
- Blasfemar durante a luta
- Ser agressivo com os árbitros
- Ameaçar os árbitros
- Entrar em contato físico com os árbitros
- Arremesso de objetos
- Discutir interrompendo a luta
- Recusando-se a ficar sobre o tapete para a declaração do vencedor

### **SEXTA SESSÃO - CORPO DE ARBITRAGEM**

#### **Artigo 33 - Composição**

O corpo de arbitragem para cada luta será composto por um presidente do tapete, o árbitro central e três



árbitros laterais. Categoria III- de árbitros são aceitáveis para os torneios Internacionais e Categoria II- e I- de árbitros são aceitáveis para Campeonatos Continentais e Campeonatos Mundiais.

Em grandes competições, os membros do corpo de arbitragem, em caso algum, serão da mesma nacionalidade ou federação compatriota dos competidores.

### **Artigo 34 – Uniforme**

O corpo de arbitragem devem usar uma camisa polo preta aprovada pela FILA, calças pretas frontais planas com um cinto preto, sapatilhas pretas ou sapatos esportivos e meias pretas.

Além disso, os árbitros centrais, devem usar um apito ao pescoço, uma faixa vermelha em seu pulso esquerdo e uma faixa azul no pulso direito, bem como luvas descartáveis para fins de higiene.

Quando a luta acabar ou em intervalos regulares, as luvas devem ser colocados em recipientes descartáveis na mesa do tapete. Eles não devem ser deixados em torno do tapete pois apresentam um risco para a saúde.

Os treinadores também são aconselhados a usar luvas descartáveis pelo mesmo motivo.

### **Artigo 35 - Obrigações Gerais**

O corpo de arbitragem deve executar todas as atribuições previstas nos regulamentos que regem competições de MMA amador e em qualquer disposição especial que possa ser estabelecida para a organização de um torneio especial. O corpo de arbitragem é necessário para usar a terminologia básica FILA e sinais apropriados para os seus respectivos papéis na condução das lutas. Além disso, eles são proibidos de falar com alguém durante a luta, exceto entre si quando se deve consultar de forma a executar suas tarefas corretamente.

O corpo de arbitragem é responsável pela verificação do bom estado da do tapete e da área em torno dele. Espera-se também a partir deles para conhecer o som dos gongos utilizados em cada tapete e verificar que o pessoal está devidamente realizando seu dever.

O corpo de arbitragem terá um forte entendimento e experiência das artes e dos golpes, a fim de serem capazes de imediatamente avaliar o impacto de um golpe e parar a ação, se necessário continuando a assegurar a proteção dos atletas.

### **Artigo 36 - O Árbitro Central**

O árbitro central é responsável pela condução ordenada das lutas que ele / ela deve dirigir de acordo com as normas atuais. Ele / ela deve conquistar o respeito dos competidores e exercer plena autoridade sobre eles para que eles imediatamente obedecem as suas ordens e instruções. Da mesma forma, o árbitro central deverá realizar as lutas sem tolerar quaisquer intervenções irregulares e de fora.

Principal dever do árbitro central consiste em iniciar e interromper as lutas, marcando pontos, aplicação das sanções, e declarando os vencedores legítimos. Os comandos verbais utilizados pelo árbitro central durante a luta serão feitas de acordo com as Normas Internacionais de Arbitragem.

Toda vez que a ação tem que ser interrompida, o árbitro central deverá soprar o apito e tocar em alguma parte dos competidores.

Funções específicas do árbitro central:

- Apertar a mão dos competidores quando entram no tatame/tapete e antes de deixá-lo.
- Inspeccionar equipamentos dos competidores, uniforme, proteção e obrigá-los a mudá-los.
- Dentro de 2 minutos, no caso eles não estejam em conformidade com os regulamentos atuais.
- Não fique muito perto dos competidores quando estão em posição de pé, mas ficar perto se estão em posição chão.
- Ser capaz de mudar a posição de um momento para o outro, na do tapete ou em torno dele, e em movimento particular de joelhos ou de barriga para abaixo para obter uma melhor visão de uma finalização iminente.
- Não obstruir a visão dos árbitros laterais por estar tão perto dos competidores (especialmente se uma submissão parece ser iminente).
- Não ficar de costas para os competidores em qualquer ponto sob o risco de perder o controle sobre a situação.
- Marcar os pontos para todas as ações através do aumento da mão correspondente à cor do competidor que marcou e claramente indicando a quantidade de pontos com os dedos.
- Estimular verbalmente um competidor passivo sem interromper a luta.



- Assegurar que os competidores não descansam durante a luta com o pretexto de limpar seus corpos, assoar o nariz, fingindo lesão, etc.
- Parar a luta para confirmar penalidades para violações das regras ou brutalidade.
- Parar a ação e fazer os atletas reajustarem seus equipamentos de proteção se eles escorregaram.
- Estar pronto para parar os competidores que se aproximam da beira do tatame/tapete.
- Indicar se uma ação executada na borda do tapete é válida.
- Parar a ação e reiniciar a posição correta quando a ação fora dos limites.
- Parar ação se a segurança dos competidores é considerada em perigo.
- Parar a luta em caso de lesão e fazer o pessoal médico intervir.
- Parar a luta depois de um competidor sinalizou submissão tanto fisicamente (por toque) ou verbalmente. Também, coloca-se a mão sobre cada competidor, para garantir a sua segurança.
- Após a intervenção do presidente do tapete, interromper a luta e proclamar a vitória por superioridade técnica quando a pontuação dos competidores, estejam com 15 pontos de diferença. Nesta situação, o árbitro central deverá aguardar a ação, seja ataque ou contra-ataque, para ser completa.
- Parar a luta no momento certo, quando necessário.
- Assegurar que os competidores continuem no tapete até que o resultado da luta seja anunciado.
- Proclamar o vencedor, levantando seu / sua mão após acordo com o presidente tapete.

### **Artigo 37 - Os Árbitros Laterais/Secundários**

Os árbitros secundários ficam em cada lado do tapete e seguraram um dispositivo de pontuação vermelho na sua mão esquerda e um dispositivo de pontuação azul na sua mão direita.

Deveres dos árbitros laterais:

- Controlar e supervisionar a área do tapete e a área em torno dele (nomeadamente, certificando-se que não há pessoas não autorizadas, exceto os treinadores perto do tapete).
- Observar os competidores em todos os momentos durante as lutas e pausas.
- Pedir que o árbitro central se mova ao longo de seu lado no tapete constantemente, para maximizar a visibilidade dos competidores, na ação.
- Anotar os pontos marcados pela ajuda dos dispositivos de pontuação ou mostrá-los com bandeiras.

### **Artigo 38 - O Presidente do Tapete**

O presidente tapete se senta à mesa de pontuação e supervisiona o trabalho do árbitro central, dos Árbitros laterais e do pessoal de mesa designados para cada luta.

Deveres do Presidente do Tapete:

- Manter o registro oficial do placar da luta na folha de pontuação.
- Controlar o tempo e score keeping / marcador de pontuação.
- Interromper a luta, jogando um objeto macio no tatame para chamar o árbitro central e dos árbitros laterais à mesa no caso de uma consulta se necessário.
- Declarar tempos extras em caso de 0-0.
- Confirmar o vencedor para o árbitro central, de modo que ele possa levantar a mão do vencedor.
- Confirmar os pontos de classificação para o vencedor.
- Assinar a folha de pontuação no final da luta.

## **SÉTIMA SEÇÃO - DISPOSIÇÕES FINAIS**

O presente Regulamento pode ser modificado a qualquer momento se ligeiras melhorias sejam consideradas necessárias.

Em caso de litígio de acordo com sua interpretação e aplicação, a versão em Inglês prevalece.

Os competidores amadores em eventos de MMA concordam em não trazer qualquer diferendo em Tribunal Civil. Cada litígio será resolvido pela Organização Mundial de Grappling e Pankration Committee (WGPC), o órgão de apelação sendo o Comitê Executivo da FILA. Se nenhum acordo for estabelecido, as partes podem trazer o caso, às suas próprias custas, para o Tribunal Arbitral do Esporte (CAS), localizado em Lausanne, Suíça.

TRADUÇÃO : JEFFERSON NEMETH MACAMBIRA

REVISÃO E ACERTO – JOÃO ROBERTO TRINDADE  
VP.EXECUTIVO CBMMA

SÃO PAULO, 31 DE MAIO DE 2012