

## NYC Submission Shootout Regras e Regulamentos

1. Dimensao do tatame: 9'x9', area de competicao 8'x8', e 1'x1' de zona de seguranca. Quando os competidores entram a zona de seguranca, o juiz para a luta, posiciona os lutadores no centro do tatame e a luta e' entao reiniciada.
2. Organizadores no tatame: Um juiz com duas tiras de color vermelha e verde (um para cada lutador), um assistente de arbitragem marcando o tempo e pontuacao.
3. Roupas Permitida: Qualquer camisa justa or do tipo "Rash Guard", que NAO possua nenhum tipo de metal como zipper ou botoes; NAO e' permitido calcas longas de nenhum tipo; NAO e' permitido nenhum tipo de calçado (tennis, chinelo, etc); NAO e' permitido lutar sem camisa; Os lutadores usaram no tornozelo as tiras de cor, que serao colocadas pelo assistente de arbitragem antes da luta.
4. Formato da Competicao: Esse tipo de Competicao e' conhecido como "Round-Robin". Nesse formato TODOS os lutadores enfrentarao os demais em sua categoria. Cada lutador tera' que lutar contra cada um dos participantes; O lutador com melhor recorde de Vitoria/Perda avanca na chave.
5. Duracao da luta: 6 minutos. Em caso de empate, esses lutadores terao que se enfrentar em outra luta de 6 minutos. Mas se o empate persistir, havera' um novo round sem limite de tempo. Cada lutador tera' direito de pelo ao menos 1 minuto de descanso entre esses rounds.
6. Tecnicas Legais:
  - a) Todas as tecnicas que visa as principais articulacoes: cotovelo, ombro, joelho, pulso, pescoco, tornozelo, etc;
  - b) Todos os "Chokes" sao permitidos com excecao de pressionar a traqueia do seu adversario usando seu punho ou antebraço, ou sufocar seu adversario com suas maos no pescoco dele;
  - c) Todas as quedas (throws and takedown) usadas no BJJ, Judo, Sambo, Wrestling, contanto que seu adversario na caia de cabeça (spiking). Botar seu adversario pra baixo usando a "Tecnica de Tesoura" e' permitido. NAO e' permitido puxar guarda ou sentar da posicao de pe';
  - d) O juiz tem autoridade de para a lutar a qualquer momento em que ele acredita que um dos lutadores esta em perigo de se lesionar seriamente. Quando possivel o juiz iniciara' uma contagem para indicar que a luta sera' interrompida. Quando uma queda resulta dos lutadores cairem fora do tatame, o juiz reiniciara a luta no centro do tatame com os lutadores de pe'.
7. Tecnicas perigosas: Devido ao alto nivel de lesoes causado no pescoco, joelho e tornozelo, algumas regras serao implementadas como se segue:
  - a) Definicao de perigosa: Ataque ao joelho, pescoco e tornozelo onde se torce (gira) a articulacao.
  - b) Periodo de seguranca: Quando uma tecnica perigosa e' aplicada o lutador mantera' a posicao mas sem finalizar. O lutador gritara' "CATCH"( podemos traduzir como "Peguei"). O adversario em desvantagem continuara' a se defender do ataque enquanto o aplicante da tecnica precisa manter controle da posicao. O juiz examinara' a posicao e dira' "NO HOLD", o que significa que a posicao nao esta segura ou dira' "GO", o que dara' direito ao aplicante da luta de finalizar.

TODOS COMPETIDORES DEVEM SEGUIR ESSA NORMA DE SEGURANCA. O JUIZ TEM A PALAVRA FINAL NO TATAME. PROFESSORES E ALUNOS DEVEM RESPEITAR SUA AUTORIDADE, QUANDO NAO SEGUIDO, O JUIZ TEM A AUTORIDADE DE DISCLASSIFICAR NAO SO' O LUTADOR COMO TAMBEM TODA A EQUIPE.

### 8. Tecnicas e acoes ILEGAIS:

- a) Nao e' permitido "STRIKING" de nenhuma natureza (socos, chutes, joelhadas, cabecadas, etc)
- b) Normas de Seguranca nas Secoes 6 & 7: As tecnicas Perigosas serao aplicadas apenas na divisao acima de 2 anos de treinamento. Na divisao baixo de 2 anos de treinamento essas tecnicas sao proibidas. Se aplicadas, poderao resultar em disclassificacao.

- c) E' PROIBIDO: Dedo no olho, ataques a qualquer orificio, dedo na boca, arranhar, fazer cocegas, morder, atingir ou agarrar o "saco", puxar cabelo. QUALQUER dos acima citado resultara' em imediata disclassificacao.
- d) Ma' Conduta: Conduta violenta, conduta disrespeitosa com o juiz, xingar palavras,
- e) Higiene: Competidores devem estar limpos (banho tomado), nao estar sofrendo de lesoes na pele ou infeccao de nenhuma natureza. Nesses casos os competidores serao proibidos de lutar e a taxa paga anteriormente nao sera devolvida.
- f) Substancias na pele como oleo ou tipos de cola sao proibidas.
- g) E' PROIBIDO: Agarrar camisa ou short. O juiz fara uma observacao verbal ao lutador infringindo a regra, insistindo na transgrecao, o lutador podera disclasificado. O USO de protecao ao joelho, cotovelos ou dedos com tape, e' permitido uma vez liberado pelo juiz.
- h) E' PROIBIDO: Qualquer manipulacao de juntas pequenas como dedos, sufocamento da traqueia com as maos, punhos ou antebraços. SLAMMING seu adversario propositalmente de qualquer posicao resultara' em disclassificacao.
- I) PASSIVIDADE: Quando um lutador mostra sinais de estar evitando a luta, ele sera notificado verbalmente pelo juiz, se continuar com tal comportamento cabe ao juiz a punicao. Em caso dos dois lutadores estarem "amarrando" a luta, o juiz tem o direito de recomencar a luta a qualquer hora.  
Saida intencional da area de luta e' sujeita a punicao.
- j) PULAR GUARDA E' PROIBIDO: Pular guarda, puxar guarda ou half-guard(metade) da posicao de pe' sera' notificado verbalmente pelo juiz. Os lutadores retornarao a posicao de pe' e a luta sera reiniciada. Se uma nova tentativa acontecer, o atacante sera' declarado perdedor da luta.  
Entretanto, pular na tentativa de submissao (chave de braco em pe'),e' permitido se for clara a intentacao da submissao.

#### CHAVES E PONTUACAO:

- a) Lutadores sao selecionados para chave contendo pelo ao menos 4 lutadores. Se o numero for maior ou menor que 4(quarto), as chaves serao ajustadas de acordo. Com 4 lutadores A,B,C,D haverao 6(seis) lutas como se segue:  
Luta 1: A x B/ Luta 2: A x C/ Luta 3: A x D/ Luta 4: B x C/ Luta 5: B x D/ Luta 6: C x D

NOTA: Em caso de 3 lutadores, a chave segue o mesmo formato. Em caso de 2 lutadores, esses lutarao numa "melhor de 3" regra.

- b) As lutas deverao ser vencidas atraves de submissao. O competidor quando nao permitido de usar as maos para desistir (by tapping), deve entao verbalizar entao gritando a palavra "TAP".
- c) AVANCANDO NA CHAVE: Cada finalizacao dara' ao vencedor um ponto(+1), cada empate dara a aos lutadores (0) ponto e para cada derrota sera' dada (-1). Uma vez que todas as lutas da chave sao realizadas, a pontuacao sera' calculada de acordo com esses numeros.
- d) EMPATE: Em caso de empate, haverá uma nova luta para determinar um desempate. Se o empate persistir haverá uma luta extra do tipo "Morte Subita". O competidor que fizer o primeiro ponto, seja com finalizacao, queda, montada ou pegar as costas com os "hooks" encaixados e manter a posicao por 3 segundos sera o vencedor.
- e) LESOES E CORTES: Em caso de corte onde o sangramento e' continuo, a luta sera' interrompida e cada lutador recebera (0) pela luta. Se o lutador nao poder continuar, para cada luta da chave onde ele iria lutar, ele recebera (-1) and seu oponente recebera (+1).

#### PESO E CLASSES:

- Abaixo ou 63kg
- Acima de 63kg ate' 72kg
- Acima de 72kg ate' 81kg
- Acima de 81kg ate' 91kg
- Acima de 91kg ate' 104kg

#### CATEGORIA ABSOLUTA ABERTA A TODOS OS PESOS

#### DIVISAO POR ABILIDADE:

- Menos de 2 anos de treino (aproximadamente faixa-azul no Jiu-Jitsu)
- Acima de 2 anos de treino (aproximadamente faixa-azul com 3-4 stripes e acima)

IMPORTANTE: Neck cranks (estiramento do pescoco) or torcoes de joelho ou tornozelo (leg locks e ankle locks), NAO sao permitidos na divisao abaixo de 2 anos de treino.