

# LUTA DE PRAIA (BEACH WRESTLING)

## REGRAS OFICIAIS (EXTRATO)

### Divisões de idade e peso para homens e mulheres

SÊNIOR (20 anos ou mais\*\*)

\*\* A partir de 18 anos com atestado médico

MULHERES	HOMENS
50kg	70kg
60kg	80kg
70kg	90kg
+90kg	+90kg

É proibido:

- Aplicar qualquer substância gordurosa ou pegajosa no corpo.
- Chegar à área de espera suando para o início da luta.
- Usar bandagens nos dedos, pulsos, braços ou tornozelos, exceto em caso de lesão ou por ordem médica. Essas bandagens devem ser cobertas com tiras elásticas.
- Usar qualquer objeto que possa causar lesões ao adversário, como anéis, pulseiras, próteses, piercings, etc.
- Usar sutiãs com armação, para lutadoras femininas.

Também:

- As unhas das mãos e dos pés dos lutadores devem ser bem aparados sem pontas afiadas.
- Atletas de cabelos compridos devem prendê-los ou usar rabo de cavalo.
- Os lutadores devem estar bem arrumados e seus cabelos e pele devem estar livres de qualquer substância gordurosa, oleosa ou pegajosa.
- O árbitro pode exigir que um lutador se enxugue a qualquer momento durante a luta.

Na pesagem, um oficial deve verificar se todos os competidores atendem aos requisitos deste artigo. Os atletas devem ser advertidos de que, caso sua aparência ou uniforme não sejam conformes, não poderão entrar na competição.

Os lutadores que entrarem na sala de chamada com a apresentação em desacordo com o presente regulamento terão 2 minutos para alterar; caso contrário, eles perderão a luta por desistência.

### Uniforme

Homens: short.

Mulheres: short e top.

### Sapatos

Nenhum calçado é permitido em nenhum dos estilos de luta na praia e a luta deve ser descalça.

### Aparência e Higiene

Os lutadores estão proibidos de usar bandagens nos pulsos, braços ou tornozelos, exceto em caso de lesão ou por ordem médica. Os lutadores estão proibidos de usar qualquer objeto que possa causar ferimentos ao oponente, como colares, pulseiras, tornozeleiras, anéis de dedo do pé, anéis de dedo, piercing de qualquer tipo, prótese, etc. . Atletas de cabelos compridos devem prendê-los, como rabo de cavalo, por exemplo. Os lutadores devem estar bem arrumados e seus cabelos e pele devem estar livres de qualquer substância gordurosa, oleosa ou pegajosa.

### Área de Competição

Todos os eventos sancionados pela United World Wrestling acontecem em um círculo de 7 metros desenhado por uma fita ou corda de 22 metros, de 8-10 centímetros, de cor contrastante que não deve conter partes metálicas. Deve ser preenchido com uma camada de 30 centímetros (mínimo) de areia fina livre de quaisquer pedras, conchas ou outros objetos.

### Sistema de Competição

Os eventos da United World Wrestling Beach Wrestling World Series têm um número ideal de 24 lutadores por categoria de peso.

Com menos de 6 atletas por categoria de peso, um grupo é estabelecido e disputado pelo sistema nórdico. Nenhuma final é organizada para esse formato. A classificação do grupo será a classificação daquela categoria de peso.

Com 6 ou 7 lutadores, serão organizados 2 grupos de 3 ou 4 lutadores. Cada grupo é disputado como um sistema nórdico. Os 2 melhores lutadores dos 2 grupos avançam para as semifinais.

Com 8 lutadores, serão organizados 2 grupos de 4 lutadores. Cada grupo é disputado como um sistema nórdico. Os 2 melhores lutadores dos 2 grupos avançam para as semifinais.

Com 8, 7 ou 6 lutadores, as semifinais serão compostas pelo Vencedor do Grupo A x Segundo do Grupo B e Segundo do Grupo A x Vencedor do Grupo B.

Com 12 lutadores, serão organizados 3 grupos de 4 lutadores. Cada grupo é disputado como um sistema nórdico. O melhor lutador dos 3 grupos e o melhor 2º avançam para as semifinais. As semifinais serão compostas pelo Vencedor do Grupo A x melhor segundo colocado e Vencedor do Grupo C x Vencedor do Grupo B.

Com 16 lutadores, serão organizados 4 grupos de 4 lutadores. Cada grupo é disputado como um sistema nórdico. Os 2 melhores lutadores dos 4 grupos avançam para as quartas de final.

Com 20 lutadores, serão organizados 5 grupos de 4 lutadores. Cada grupo é disputado como um sistema nórdico. Os vencedores dos 5 grupos e os três melhores 2ºs colocados avançam para as quartas de final.

Com 24 lutadores por categoria, os atletas são agrupados em sistema de cabeça de chave, em 6 grupos de 4 lutadores cada. Cada grupo é disputado como um sistema nórdico. Os vencedores dos 6 grupos e os dois melhores 2ºs colocados avançam para as quartas de final.

Na situação ímpar em que não temos um número perfeito de inscrições (8, 12, 16, 20 ou 24), haverá uma qualificação eliminatória entre os lutadores de classificação mais baixa (ou aqueles com os números mais altos escolhidos no sorteio).

Se mais de 24 lutadores por categoria forem inscritos, e não houver pelo menos 24 lutadores classificados com classificação máxima, o país anfitrião, sob a supervisão da equipe de gerenciamento de competição da United World Wrestling Beach Wrestling World Series, pode organizar um qualificador para preencher a chave com 24 lutadores na referida categoria ou categorias. Se houver 24 ou mais lutadores classificados, os 24 primeiros serão inscritos.

Para todos estes casos, será organizada uma luta pelo 3º lugar entre os dois perdedores das semifinais.

#### Critérios de Classificação

Cada atleta será classificado em seu grupo com base no número de vitórias. Em caso de empate no grupo (mesmo número de vitórias), caso se trate de apenas dois lutadores, o confronto direto deles determinará a classificação.

Caso se trate de mais de dois atletas, a classificação será determinada de acordo com os seguintes critérios, ao longo de toda a competição:

- Os pontos de classificação mais altos
- Os pontos técnicos mais altos marcados
- O menor número de pontos técnicos dados
- O peso dos atletas\*
- O menor número de sorteio/classificação

\* Seus pesos (na pesagem oficial) serão aferidos e o mais leve (leve) será declarado vencedor.

Esses critérios também são usados para determinar os melhores 2<sup>os</sup> lugares que passarão para a fase de eliminação direta. É claro que o primeiro critério continua sendo o número de vitórias.

A classificação final de cada categoria de peso será baseada no número de vitórias e os critérios acima serão usados em caso de empate(s). Informamos que os atletas que se qualificarem para a fase eliminatória (1/4 de final e assim sucessivamente) serão classificados acima dos que não passaram da fase de grupos.

#### Pesagem e Exame Médico

A pesagem deve ser realizada no mesmo dia (duas horas antes da competição) e durar 30 minutos. Os atletas deverão apresentar sua identificação aos árbitros encarregados da pesagem. O atleta deverá usar o uniforme de competição (calção ou sunga) e poderá conferir seu peso na balança quantas vezes quiser dentro do horário oficial de pesagem. Nenhuma tolerância de peso será concedida. O peso exato de cada atleta deve ser registrado na lista de pesagem pelo árbitro.

#### Sorteio

Os atletas serão emparelhados de acordo com o sorteio.

#### Duração e Regra Básica

A luta consiste em 1 período de 3 minutos para todas as categorias de idade.

A luta de praia é praticada apenas na posição em pé. O uso das pernas é permitido em todas as ações.

#### Chamada e Início das Lutas

Os nomes de ambos os lutadores devem ser chamados em voz alta e clara. Os lutadores devem ser chamados 3 vezes com pelo menos 30 segundos de intervalo entre cada chamada. Se após a terceira chamada um lutador não fizer o check-in na área de espera, ele/ela será desqualificado(a) e perderá a luta.

Quando seu nome for chamado, os lutadores devem ficar no local correspondente à sua cor atribuída e aguardar que o oficial da área de espera os chame para o seu lado. O oficial deverá inspecionar seu uniforme de competição. O oficial também deve inspecionar os lutadores para se certificar de que sua pele não está coberta com qualquer substância gordurosa ou pegajosa, ou com transpiração. Após o oficial concluir sua inspeção, os dois lutadores podem prosseguir para a área de luta, onde o árbitro central os cumprimenta e os faz apertar as mãos e iniciar a luta com o apito do árbitro.

#### Posição de Partida e Reinício

A posição neutra ocorre no início do período regular e após todas as interrupções da luta. Ambos os lutadores ficam frente a frente no centro do círculo e esperam o apito do árbitro para começar a lutar.

### Pontuação para ações e imobilizações durante a luta

1 ponto é atribuído a:

- o lutador que consegue levar ao chão qualquer parte do corpo do oponente, exceto as mãos.
- o lutador que consegue trazer qualquer parte do corpo de seu oponente para fora da área de competição.
- o lutador cujo oponente recebeu uma advertência por ação ilegal (falta).

Nota: o atacante (e apenas o atacante) pode colocar um joelho no chão ao executar uma ação se esta ação for finalizada com o oponente no chão.

3 pontos são atribuídos a:

- o lutador que consegue expor as costas do oponente ao chão durante uma queda ou arremesso.

### Tempo de Lesão e Sangramento

O árbitro deve interromper a luta e pedir tempo de médico se um lutador for temporariamente ferido devido a um golpe acidental (ou seja, cutucada no olho, colisão na cabeça, etc.). O tempo de lesão/sangramento por luta não pode exceder 2 minutos por atleta, caso contrário o atleta perde a luta por lesão.

Em caso de sangramento de um lutador, o árbitro deverá interromper a luta e solicitar a intervenção do médico da competição. O lutador sangrando deve sair da competição para ser tratado. Material de limpeza adequados e soluções desinfetantes devem estar prontamente disponíveis na mesa do médico. É dever do médico da competição determinar se o sangramento e a propagação do sangue foram efetivamente interrompidos e se o atleta pode ou não continuar a competição. No caso de uma vestimenta ensanguentada ou rasgada que deva ser substituída, todos os atletas devem ter um uniforme reserva disponível em seu corner.

### Interrupções da Luta

Se por qualquer motivo a luta tiver que ser interrompida (consulta aos árbitros, etc.), os dois lutadores devem ficar no centro do círculo de frente para a mesa dos árbitros, sem falar com ninguém ou ingerir líquidos, e aguardar que o árbitro os chame de volta e retome a partida.

### Final da Luta

O primeiro atleta que obter 3 pontos vence a partida. Caso haja empate ao final da partida, serão utilizados os seguintes critérios para declarar o vencedor:

- Último ponto marcado
- Peso dos atletas\*
- O menor (menor) número obtido durante o sorteio/classificação

\* Seus pesos (na pesagem oficial) serão aferidos e o mais leve (leve) será declarado vencedor.

#### Tipo de Vitórias (Pontos de Classificação)

VFA Vitória por queda ou arremesso de 3 pontos, perdedor sem pontos:

Vencedor com 4 pontos – Perdedor com 0 pontos

VFA1 Vitória por queda ou arremesso de 3 pontos, perdedor com pontos:

Vencedor com 4 pontos - Perdedor com 1 ponto

VSU Vitória com 3 pontos, mas sem queda ou arremesso de 3 pontos, perdedor sem pontos:

Vencedor com 2 pontos – Perdedor com 0 pontos

VSU1 Vitória com 3 pontos, mas sem queda ou arremesso de 3 pontos, perdedor com pontos:

Vencedor com 2 pontos - Perdedor com 1 ponto

VPO Vitória com menos de 3 pontos:

Vencedor com 1 ponto - perdedor com 0 ponto

Vitória VFO por desistência:

Vencedor com 2 pontos – Perdedor com 0 pontos

Vitória DSQ por desqualificação:

Vencedor com 4 pontos – Perdedor com 0 pontos

2DSQ Dupla desqualificação:

0 ponto para ambos os lutadores

VIN Vitória por lesão:

Vencedor com 1 ponto - perdedor com 0 ponto

VCA Vitória por 3 advertências:

Vencedor com 2 pontos – Perdedor com 0 pontos

#### Pegadas e Ações Ilegais

Todas as infrações estão sob a autoridade do árbitro central. Se um lutador violar o Código de Ética da CBW de maneira flagrante e antidesportiva, o árbitro central (com o consentimento do responsável pela competição) deverá desqualificá-lo da luta ou da competição.

As advertências por ações ilegais concedem 1 ponto ao adversário até um total de 3 pontos durante a mesma partida, o que resulta no fim da luta.

**AÇÕES ILEGAIS INCLUEM:**

- Pegadas ilegais causando deslocamentos em articulações
- Manivelas (alavancas) do pescoço
- Morder, socar, chutar, cabeçadas, cross face (cruzamento malicioso no rosto)
- Arranhões nos olhos, orelhas ou nariz, usando os dedos em forma de anzol
- Puxar cabelo, nariz, orelhas ou atacar a virilha
- Projetar da posição em pé arremessando o adversário diretamente de cabeça ou sobre o pescoço
- Revestimento da pele com qualquer tipo de substância gordurosa ou escorregadia
- Parar a luta ou deixar a área de competição por qualquer motivo
- Intenção de lesão

## **CORPO DE ARBITRAGEM**

### Composição

Todas as lutas serão arbitradas por um árbitro central e um mesário.

### Uniforme

Os árbitros centrais e os mesários devem usar bermuda ou calção preto e camiseta branca. Além disso, devem usar um apito em volta do pescoço e uma faixa vermelha no punho esquerdo e uma faixa azul no punho direito.

### Deveres Gerais

A principal função do árbitro central consiste em iniciar e interromper a luta, atribuir os pontos e impor as penalidades para determinar o legítimo vencedor e perdedor.

Ao final da luta o árbitro central e o mesário devem assinar a súmula.

### O Árbitro Central

O árbitro central é responsável pela condução ordenada da luta que ele deve dirigir de acordo com as regras oficiais da United World Wrestling. Ele deve impor o respeito aos competidores e exercer total autoridade sobre eles para que obedeçam imediatamente às suas ordens e instruções. Da mesma forma, ele conduzirá a partida sem tolerar quaisquer intervenções irregulares e externas. Após a execução de uma ação, ele deve indicar o ponto levantando a mão correspondente à cor do lutador que pontuou.

Prevalecem as decisões do árbitro central, mas em caso de dúvida poderá consultar o mesário. Caso nenhum acordo seja alcançado, o Coordenador de Arbitragem responsável pela competição terá a palavra final.

O árbitro central deve interromper a luta e recolocar o lutador no centro do círculo se a ação terminar no chão ou anunciar o vencedor. O árbitro central também deve cuidar para que os lutadores permaneçam na área de competição até que o resultado da luta seja anunciado.

#### Do mesário

O mesário deverá acompanhar de perto o desenrolar do jogo sem se deixar distrair de forma alguma. Após cada ação e com base nas indicações do árbitro central, ele deve anotar os pontos correspondentes na súmula.

São atribuições específicas do mesário:

- Preencher planilha de pontuação
- Comunicar-se com o árbitro central
- Controlar o anúncio das partidas
- Assinar a súmula

#### **SERVIÇOS MÉDICOS**

Durante a competição, a equipe médica deve estar pronta para intervir em caso de acidente ou lesão e decidir se o lutador está apto para continuar a luta.

O oficial médico-chefe tem total autoridade para interromper uma luta a qualquer momento se considerar que qualquer um dos lutadores está em perigo. Ele também pode interromper uma luta se sentir que um lutador não está clinicamente apto para continuar. Um lutador não deve deixar o círculo no caso de uma lesão grave. Nesse caso, o árbitro deve interromper imediatamente a luta e pedir ao médico-chefe para examinar o lutador no local.

#### Antidopagem e Condições Sanitárias

Todos os atletas que participam de eventos sancionados pela CBW concordam em submeter-se aos Regulamentos Antidoping da United World Wrestling e ao Código Mundial Antidoping.

#### **DISPOSIÇÕES FINAIS**

Os competidores em eventos de luta livre de praia concordam em não levar qualquer disputa ao tribunal civil. Todo desacordo será resolvido pelo Conselho Disciplinar, sendo o órgão de apelação o STJD/CBW.