COPA BORN TO FIGHT SUBMISSION COMBAT

EDITAL DO EVENTO ABERTO - 2026

Data: 22/08/2026.

Horário: 9h00 às 19h00.

Local: Setor de Clubes Sul - Brasília (DF).

OBSERVAÇÕES INICIAIS:

- Não haverá inscrição cortesia, no local ou mudança de chave após a checagem e divulgação das lutas;

- A cobrança de bilheteria é uma opção da produção do evento e, com exceção aos competidores devidamente inscritos e aos menores de idade, que terão direito a um acompanhante/responsável, todas as demais pessoas interessadas em acessar o evento deverão comprar os seus respectivos ingressos;

- O acesso à área de competição será exclusivo dos(as) competidores(as), mesmo nas categorias Kids e Juvenil.

REGRAS DA COMPETIÇÃO

- As regras da competição adulto/master seguirão o manual do ADCC - Abu Dhabi Combat Club, com adaptações que estão listadas ao final do edital. O evento KIDS - INFANTIL - JUVENIL será disputado nas regras oficiais da Confederação Brasileira de Jiu-Jitsu (CBJJ);

- Na semana do evento realizaremos a Live Técnica Oficial, com o intuito de apresentar as regras e esclarecer dúvidas;

- Todas as lutas adulto/master terão a duração de 6 minutos (nos 3 minutos iniciais não haverá pontuação);

- Eventuais atualizações no edital serão avisadas com o mínimo de 5 dias de antecedência.

UNIFORME DE COMPETIÇÃO

- Os atletas poderão usar bermudas (sem bolsos ou itens que possam prender em seu adversário), calças de lycra, short de lycra, shorts e lutar com ou sem camisa.

ARBITRAGEM

- Será montada uma equipe com árbitros que estão devidamente certificados e atuam regularmente nos eventos das federações e confederações no Brasil e internacionais.

ASSISTÊNCIA À SAÚDE DOS ATLETAS

- Haverá no local ambulância e equipe médica do Hospital HOME - Centro Médico de Excelência da FIFA durante todo o evento. Além disso, a equipe de saúde Born to Fight, formada por profissionais do Centro de Reabilitação Return to Play e de instituições parceiras, atuará na avaliação de saúde dos atletas, atendimento em luta e nas áreas de aquecimento;

- *Atletas que necessitem de remoção serão direcionados para o hospital referência do seu respectivo plano de saúde (com preferência para o Hospital HOME) ou para o Hospital de Base do DF.*

Obs.: eventuais despesas com procedimentos médicos ou de outra natureza não serão responsabilidade do evento. A inscrição no evento garantirá que o atleta compreendeu essa afirmação e está de acordo com ela.

DINÂMICA DO EVENTO

Pesagem

- A pesagem será feita no dia anterior ao evento, em horário/local a ser definido. Atletas que desejarem poderão se pesar no dia do evento, exclusivamente no horário a ser indicado;

- Os competidores deverão se apresentar com o documento de identidade e o uniforme de competição.

Dinâmica do evento

- Os atletas serão divididos aleatoriamente em chaves. Os vencedores de cada chave se enfrentarão na semifinal e, em seguida, na final;

- Não haverá disputa de terceiro lugar, sendo este aquele que lutou contra o campeão.

REGRAS OFICIAIS - ADULTO / MASTER

Observação: ***o evento KIDS - INFANTIL - JUVENIL será disputado nas regras oficiais da Confederação Brasileira de Jiu-Jitsu (CBJJ).***

Técnicas legais (permitidas)

a) Qualquer tipo de queda;

b) Qualquer tipo de estrangulamento (exceto usar a mão para interromper a respiração - tampar a boca);

c) Qualquer chave - ombro, braço, punho, tornozelo etc.

Técnicas ilegais (não permitidas)

a) "Double Nelson "ou" crucifixo";

b) Golpes traumáticos (socos e chutes);

c) Dedos nos olhos;

d) Segurar a vestimenta do adversário ou puxar as suas orelhas;

e) Puxar cabelo ou morder;

f) Torção nos dedos ou beliscar;

g) Chave de rins;

h) Fazer uso de substância escorregadia no corpo ou na roupa;

i) Qualquer tipo de “bate estaca”.

Pontos Positivos (posição mantida por 3 segundos)

4 - Queda limpa (terminando fora da guarda ou meia guarda);

4 - Inversão limpa (terminando fora da guarda ou meia guarda);

3 - Pegada pelas costas com os ganchos;

3 - Passagem de guarda;

2 - Queda (terminando na guarda ou meia guarda);

2 - Inversão (terminando na guarda ou meia guarda);

2 - Posição de montada (frente ou trás);

2 - Joelho na barriga (qualquer um dos joelhos).

Pontos Negativos (faltas)

1 - Recuar (fugir da luta indo para trás - *backing up*);

1 - Ir para fora da área da luta (intencionalmente);

1 - Falta de combatividade (evitar a luta - passividade);

1 - Puxada intencionalmente para a guarda.

PLACAR: Os pontos negativos subtraem os pontos positivos.

O vencedor será decidido da seguinte forma:

a) Se um competidor se rende ou submete batendo na perna, braço ou verbalmente;
b) Se o árbitro constata que o atleta não pode se defender ou a sua vida está em perigo;
c) Se o atleta receber 2 (duas) punições será desclassificado pelo árbitro.

Modos para vencer

a) Finalização;
b) Pontos;
c) Por decisão da arbitragem.

Outras Informações:

a) Fuga da área de luta: quando os atletas cruzarem a área de segurança e o árbitro comandar "pare", a luta será parada e retornará na mesma posição em que foi interrompida, mas no centro da área de luta;

b) Tempo médico: até 2 (dois) tempos de 1 (um) minuto;

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