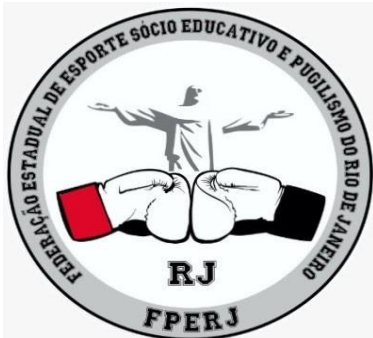




FPERJ

**FEDERAÇÃO ESTADUAL DE ESPORTE SÓCIO
EDUCATIVO E PUGILISMO DO RIO DE JANEIRO**

REGULAMENTO BOXE AMADOR

Art. 1º ÁREA DE COMPETIÇÃO (FOP - FIELD OFF PLAY)

§ 1º Esta área é destinada aos competidores e toda equipe envolvida no evento, sendo vedada a permanência de pessoas, que não estejam diretamente envolvidas no evento.

§ 2º Apenas o diretor técnico do evento pode autorizar a entrada e permanência de pessoas no interior da área de competição.

§ 3º A área do FOP, deve ter no mínimo 3 metros de raio em volta do ring, podendo variar conforme a necessidade local do evento.

Art. 2º RINGS

§ 1º Os rings devem ter de área interna entre as cordas de 4.900 mm a no máximo 7.000 mm, podendo variar conforme o fabricante, recomenda-se que a plataforma externa tenha no mínimo 400 mm e no máximo 600 mm, para movimentação e permanência dos treinadores na hora do intervalo.

§ 2º Rings com área interna de 7.000 mm geralmente são vistos em grandes eventos internacionais, como por exemplo olimpíadas e campeonatos mundiais.

§ 3º A delimitação da área interna do ring será feita por 04 cordas de diâmetro, que podem variar de 30 a 50 de diâmetro, sempre revestida de material macio, podendo variar a cor conforme a conveniência do promotor do evento, mas nas modalidades coordenadas pelo olimpismo as cores padrões são vermelho e azul.

§ 4ª As plataformas terão alturas variadas, que foram estabelecidas seguindo estudos e com objetivo de evitar acidentes graves com quedas dos competidores, tendo no máximo 1.220 mm e no mínimo 910 mm, sendo revestidas com material EVA, feltro, borracha ou outro material que amortee o impacto em caso de queda dos competidores com as medidas variando entre 15 a 30 mm de espessura, sendo cobertas por lonas que devem cobrir toda extensão da plataforma.

§ 5º As cordas serão fixadas nos postes com as seguintes medidas, sendo a mais alta a 1320 mm, seguindo para baixo, 1020, 710 e 410 mm.

§ 6º As cordas serão interligadas em dois pontos da sua extensão em cada lateral, com tirantes que podem variar de 30 a 40 mm de largura, onde geralmente entram a logo dos organizadores ou patrocinadores do evento, podendo todo ring ter esses anúncios.

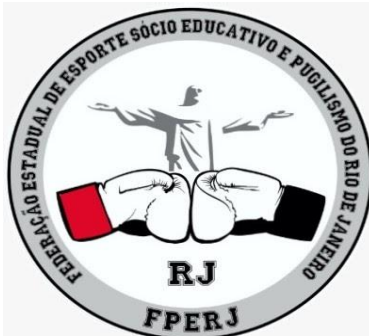
§ 7º Todas as cordas deverão estar devidamente tensionadas e capazes de aguentar altos impactos provocados pelo deslocamento dos competidores.

Rua Senador Dantas, 1 9 Cobertura 1001, Centro - RJ – RJ

CNPJ. 29.962.395/0001-95

CEP 20031-202 / Tel:(21) 2220-5162 - 98264-4551 zap.

Site: www.fperj.org.br - Email: presidente@fperj.org.br - Instagram: fperjpugilismo



FPERJ

**FEDERAÇÃO ESTADUAL DE ESPORTE SÓCIO
EDUCATIVO E PUGILISMO DO RIO DE JANEIRO**

§ 8º Para dar acesso a plataforma do ring são necessárias três escadas, sendo distribuídas da seguinte forma:

01 escada do lado esquerdo da mesa diretora para atender os competidores do córner vermelho.

01 escada do lado direito no corner mais distante da mesa diretora, para atender aos competidores do corner azul.

01 escada do lado direito da mesa no córner neutro próximo a mesa diretora para utilização da equipe médica.

§ 9º Os quatro cantos do ring serão protegidos por almofadas que deverão cobrir as quatro cordas, podendo tocar ou não o piso, ficando as cores a critério dos organizadores, mas seguindo o padrão do olimpismo geralmente corner vermelho ao lado esquerdo próximo da mesa diretora e corner azul a direita distante da mesa diretora e duas almofadas de mesma cor nos cornes neutros, geralmente sendo utilizado a cor branca.

Art. 3º ACESSÓRIOS FUNDAMENTAIS DE RINGUE

§ 1º Todos os acessórios devem ser conferidos pelo coordenador técnico do evento ou por seus auxiliares designados, pois a falta de quaisquer acessórios impactam o bom andamento do evento, causando atrasos e reclamações de todos os envolvidos.

03 cronômetros

01 sino ou gongo

08 mesas com as respectivas cadeiras (01 para cada um dos 03 jurados, 01 timekeeper, 03 para equipe de coordenação do evento, 01 para equipe médica), podendo variar a quantidade conforme a configuração do evento.

02 baldes.

02 panos para limpeza do ring, que devem ficar embaixo das escadas dos competidores e panos reservas, que serão disponibilizados aos treinadores, quando necessário.

02 sacos de lixo, sendo um em cada corner neutro para utilização da equipe médica.

01 microfone na mesa para anúncios de resultados ou solicitações em geral.

04 bancos nos cantos dos competidores, para utilização dentro e fora do ringue.

Rua Senador Dantas, 19 Cobertura 1001, Centro - RJ – RJ

CNPJ. 29.962.395/0001-95

CEP 20031-202 / Tel: (21) 2220-5162 - 98264-4551 zap.

Site: www.fperj.org.br - Email: presidente@fperj.org.br - Instagram: fperjpugilismo



FPERJ

**FEDERAÇÃO ESTADUAL DE ESPORTE SÓCIO
EDUCATIVO E PUGILISMO DO RIO DE JANEIRO**

§ 2ª As luvas e capacetes serão fornecidas pelos organizadores dos eventos, devendo ser em quantidade suficiente para atender a todos os competidores de forma higiênica e em boas condições de uso.

Profissional:

Luvas de 08 (227 g) e 10 (284 g) onças são utilizadas em eventos profissionais da seguinte forma:

08 onças para competidores até 66,678 kg.

10 onças para competidores acima de 69,853 kg.

Amador:

Luvas de 10 (284 g) e 12 (340 g)

10 onças para competidores até 66,678 kg

12 onças para competidores acima de 69,853 kg)

Os capacetes deverão ser fornecidos nos tamanhos que contemplem todos os competidores, nas medidas, P, M e G.

Art. 4º

EQUIPE MÉDICA

§ 1º A contratação da equipe médica fica a cargo dos organizadores do evento, sendo necessária uma ambulância UTI, com 01 médico, 01 socorrista e 01 motorista, na falta de qualquer de um desses profissionais o evento não poderá acontecer, quando houver necessidade da saída da ambulância para levar algum competidor ao hospital o evento será paralisado até a volta da ambulância ao local do evento.

Equipamento que devem ser solicitados a equipe médica:

01 colete cervical

01 prancha para remoção do competidor do ring.

01 tubo de oxigênio.

01 maca para transporte até a ambulância.

01 desfibrilador

§ 2º É de responsabilidade da equipe médica todos os demais materiais para atendimento aos competidores, como luvas, bandagens, algodões e tudo que eles acharem necessário para um bom atendimento.

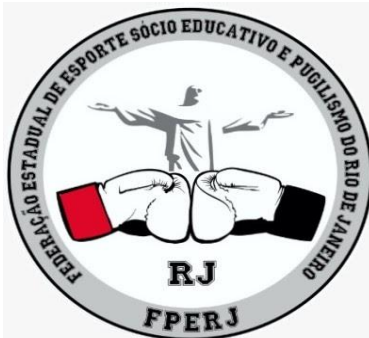
§ 3º Fica a cargo do médico contratado a liberação para início dos combates, sendo obrigatório um exame da frequência cardíaca e entrevista por um técnico de enfermagem ou socorrista habilitado que vai anotar qualquer alteração constatada no atleta para o médico, cabendo a ele liberar ou não o mesmo para a disputa.

Rua Senador Dantas, 19 Cobertura 1001, Centro - RJ - RJ

CNPJ. 29.962.395/0001-95

CEP 20031-202 / Tel:(21) 2220-5162 - 98264-4551 zap.

Site: www.fperj.org.br - Email: presidente@fperj.org.br - Instagram: fperjpugilismo



FPERJ

**FEDERAÇÃO ESTADUAL DE ESPORTE SÓCIO
EDUCATIVO E PUGILISMO DO RIO DE JANEIRO**

§ 4º Durante todo combate o médico pode solicitar a paralisação da luta, caso julgue necessário.

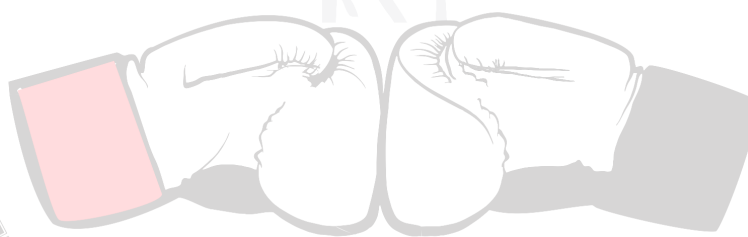
§ 5º Quando solicitado pelo árbitro o médico avalia o estado do competidor podendo decidir pela continuidade ou não do combate.

§ 6ª Toda decisão médica é prioritária, não podendo ser questionada pelos treinadores, competidores ou árbitros do evento.

§ 7º A entrada do socorrista ou médico dentro do ring caracteriza o fim da luta, independente do estado do atleta, essa informação deve ser de conhecimento da equipe médica, sendo necessário o coordenador técnico informar para equipe como agir nos atendimentos.

§ 8º Somente após o exame médico o atleta segue para pesagem, que deverá ocorrer 03 horas antes da primeira luta.

§ 9º O descumprimento de quaisquer parágrafos deste artigo implica em grave violação da legislação vigente, podendo os responsáveis serem processados civil e criminalmente pelas autoridades competentes.



RJ

FPERJ

Rua Senador Dantas, 1 9 Cobertura 1001, Centro - RJ – RJ

CNPJ. 29.962.395/0001-95

CEP 20031-202 / Tel:(21) 2220-5162 - 98264-4551 zap.

Site: www.fperj.org.br - Email: presidente@fperj.org.br - Instagram: fperjpugilismo



FPERJ

**FEDERAÇÃO ESTADUAL DE ESPORTE SÓCIO
EDUCATIVO E PUGILISMO DO RIO DE JANEIRO**

Art. 5º

EQUIPAMENTOS DOS CRONOMETRISTAS

§ 1º Fica a cargo do cronometrista o controle de tempo de todas as lutas, conforme orientação recebida do coordenador do evento, qualquer falha no controle do tempo gera uma série de problemas no evento, podendo inclusive influenciar nos resultados dos combates.

§ 2º Cabe aos cronometristas controlar os tempos de lutas, que variam entre idade dos competidores e sexo dependendo da comissão local.

§ 3º Em eventos com o tempo corrido o cronômetro só para com a solicitação do árbitro, que fará o gesto correspondente.

§ 4º Nas categorias Elite o cronômetro é parado toda vez que o árbitro comanda STOP ou pede tempo através do gesto correspondente, pois nesta categoria são previstos 3 minutos de luta sem intervalos.

§ 5º Os intervalos de luta é de 01 minuto, sendo dado o aviso de “segundos fora” a 50 segundos e soa-se o gongo quando se completarem os 60 segundos de intervalo, independente da presença dos segundos em cima do ring.

§ 6º São eles:

03 cronômetros sendo dois em uso e 01 reserva para caso de pane no aparelho.

01 sino ou gongo para os sinais sonoros.

01 dispositivo para anunciar os 10 segundos para terminar e ou iniciar o round.

Art. 6º

TEMPOS DE LUTAS

§ Único Os tempos de lutas podem variar conforme determinação das comissões locais de arbitragem a saber:

01 Infantil 05 e 06 anos (03 rounds por 30 segundos de luta por 1 minuto de descanso)

02 Infantil 07 e 08 anos (3x1x1)

03 Infantil 09 e 10 anos (3x1x1)

As lutas nas categorias infantil até 10 anos, não devem ter resultados, sendo dada a vitória a ambos os competidores.

Infantil 11 e 12 anos (3x1,5x1)

Juvenil 1º ano ou cadete 13 e 14 anos (3x2x1)

Juvenil 2º ano ou cadete 15 e 16 anos (3x2x1)

Juvenil 3º ano 17 e 18 anos (3x3x1)

Elite (3x3x1)

Rua Senador Dantas, 1 9 Cobertura 1001, Centro - RJ – RJ

CNPJ. 29.962.395/0001-95

CEP 20031-202 / Tel:(21) 2220-5162 - 98264-4551 zap.

Site: www.fperj.org.br - Email: presidente@fperj.org.br - Instagram: fperjpugilismo



FPERJ

**FEDERAÇÃO ESTADUAL DE ESPORTE SÓCIO
EDUCATIVO E PUGILISMO DO RIO DE JANEIRO**

Art. 7º

EQUIPAMENTOS DOS COMPETIDORES

§1º O objetivo dos equipamentos dos competidores é a proteção dos mesmos, evitando lesões articulares e traumas sofridos durante a luta, que costumam acontecer sem seu uso da forma adequada.

São eles:

01 par de bandagens com medida máxima de 5.000 mm e mínima de 2.500 mm, fechadas com velcro. (o uso de líquidos nas bandagens e luvas, com objetivo de torná las mais pesadas e punido com desclassificação)

01 par de sapatilhas de cano alto.

01 calção com altura na linha do joelho e área abaixo da cintura delimitada por costura elástica de cor diferente do uniforme, facilitando a visualização dos golpes faltosos.

01 camiseta na cor vermelha ou azul conforme o canto do ring que for utilizar, podendo utilizar outras cores de uniformes, conforme as comissões locais autorizarem.

02 protetores bucais.

01 protetor genital.

01 protetor peitoral para as mulheres.

§ 2º Em casos onde o atleta não apresentar os equipamentos necessários o mesmo poderá ser desclassificado.

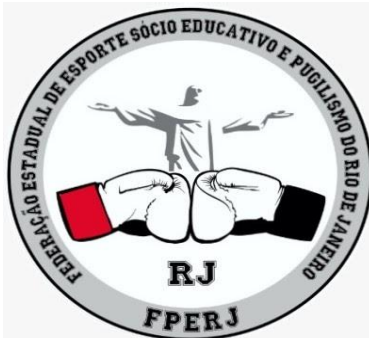
§ 3º Quando durante o combate ocorrer algum estrago no uniforme o árbitro dará até 05 minutos, para substituição do mesmo, caso não seja resolvido o problema dentro do prazo o competidor será desclassificado, sendo dada a vitória ao seu adversário.

Rua Senador Dantas, 1 9 Cobertura 1001, Centro - RJ – RJ

CNPJ. 29.962.395/0001-95

CEP 20031-202 / Tel:(21) 2220-5162 - 98264-4551 zap.

Site: www.fperj.org.br - Email: presidente@fperj.org.br - Instagram: fperjpugilismo



FPERJ

**FEDERAÇÃO ESTADUAL DE ESPORTE SÓCIO
EDUCATIVO E PUGILISMO DO RIO DE JANEIRO**

Art. 8º EQUIPAMENTOS DOS AUXILIARES “SEGUNDOS”

§ 1º São considerados segundos todos aqueles que prestam auxílio ao Boxeador na hora do combate, são admitidos até 03 segundo no corner do boxeador devendo estes estarem vestidos com calça cumprida, camisa de manga, tênis, sapatilha ou sapato.

§ 2º Todos os segundo devem estar credenciados pela comissão local e possuir crachá de identificação para permanecer na área do FOP.

§ 3º É proibido ao segundo uso de camiseta, permuta ou short na área de competição, cabendo a equipe de arbitragem fiscalizar.

§ 4º Os segundos serão distribuídos da seguinte forma na hora do intervalo da luta, 01 dentro das cordas, 01 fora das cordas e outro no chão.

§ 5º É obrigatório os atletas estarem um de frente para o outro no intervalo, quando o treinador optar por não entrar no ring o atleta não pode ficar voltado para ele e de costas para o adversário, essa conduta deve ser advertida pelo árbitro ou pela mesa diretora.

§ 6º É obrigatório os auxiliares permanecerem sentados durante todo tempo de combate, podendo passar instruções para os competidores de forma equilibrada sem excessos, não sendo permitido torcer, gritar, bater no ring, filmar, bater foto ou falar ao telefone.

§ 7º Equipamentos permitidos:

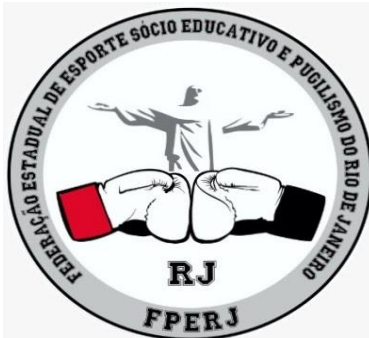
- 01 toalha branca
- 01 garrafa transparente com água.
- 01 vaselina neutra, sem odor.
- 01 saco de gelo.
- 01 balde
- 01 gaze
- 01 algodão
- 01 esponja
- 01 tesoura sem ponta

Rua Senador Dantas, 1 9 Cobertura 1001, Centro - RJ – RJ

CNPJ. 29.962.395/0001-95

CEP 20031-202 / Tel:(21) 2220-5162 - 98264-4551 zap.

Site: www.fperj.org.br - Email: presidente@fperj.org.br - Instagram: fperjpugilismo



FPERJ

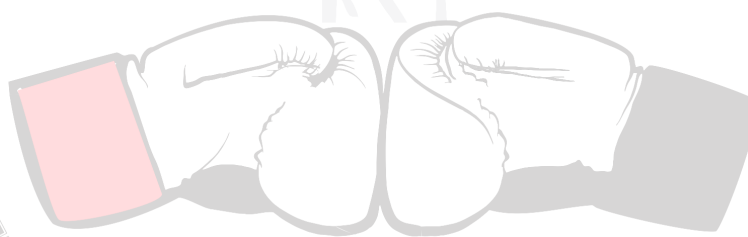
**FEDERAÇÃO ESTADUAL DE ESPORTE SÓCIO
EDUCATIVO E PUGILISMO DO RIO DE JANEIRO**

§ 8º Cabe ao segundo o direito de interromper o combate a qualquer tempo, bastando para isso arremessar a toalha dentro do ring ou subir nas escadas durante o combate, caracterizando a vitória do adversário por nocaute técnico.

§ 9º No intervalo das lutas quando o segundo tirar as luvas do atleta ou capacete caracteriza abandono da luta no round que irá se iniciar.

§ 10º O segundo não pode se dirigir ao árbitro durante o combate, podendo na hora do intervalo solicitar sua presença no canto do ring, fazendo suas considerações necessárias.

§ 11º No intervalo do round o árbitro não deve se dirigir ao treinador ou atleta, pois este minuto é exclusivo do treinador, qualquer comunicação com o atleta para advertir ou corrigir algum problema deve ser feita após o início do round, cabendo ao árbitro comandar "Boxe" e na sequência "TIME" fazendo suas considerações necessárias.



RJ

FPERJ

Rua Senador Dantas, 1 9 Cobertura 1001, Centro - RJ – RJ

CNPJ. 29.962.395/0001-95

CEP 20031-202 / Tel:(21) 2220-5162 - 98264-4551 zap.

Site: www.fperj.org.br - Email: presidente@fperj.org.br - Instagram: fperjpugilismo



FPERJ

**FEDERAÇÃO ESTADUAL DE ESPORTE SÓCIO
EDUCATIVO E PUGILISMO DO RIO DE JANEIRO**

Art. 9º

ÁRBITRO

§1º Preservar a integridade física dos atletas é a principal função do árbitro, tendo autonomia para interromper o combate a qualquer momento sempre que julgar necessário, devendo para isso mencionar o motivo à mesa após a sua decisão.

§2º A indumentária padrão do árbitro é composta de calça preta, camisa branca ou azul clara com o distintivo da comissão local fixado ao lado esquerdo do peito, sapatilhas ou sapatos leves com sola de borracha antiderrapante sem salto, devendo usar luvas cirúrgicas.

§3º Não é permitido usar anéis, relógio, pulseiras, óculos ou qualquer tipo de adorno que ofereça algum risco a ele e aos competidores.

§4º O árbitro deve trabalhar em sintonia com os jurados e a mesa central, pois são auxiliares que podem esclarecer dúvidas e contribuir para o bom desenvolvimento dos combates.

§5º Cabe ao árbitro conferir o estado do ring antes do início dos combates, notando alguma irregularidade deve comunicar a mesa, para que seja corrigido o problema.

§6º O árbitro sempre sobe antes dos competidores, devendo se posicionar no córner neutro oposto à mesa e aguardar a chegada dos atletas e segundos.

§7º Quando o boxeador entrar no ring deve se dirigir ao córner do atleta, cumprimentar os segundos, podendo fazer alguma consideração que julgue necessária, logo em seguida iniciando a inspeção.

§8º A vistoria no competidor consiste em verificar se os equipamentos de segurança estão sendo usados e se encontram em conformidade com o regulamento do evento. (luvas dos competidores com as mesmas condições, coquilha, protetores bucais, protetores peitorais quando em lutas femininas, sapatilhas, calções, camisetas e capacetes).

§9º Quando o árbitro constatar alguma inconformidade com os equipamentos do competidor, deve solicitar ao segundo que providencie a troca do equipamento, avisando a mesa da irregularidade, estabelecendo um limite de tempo de até 5 minutos, para que a luta se inicie, caso contrário o atleta será desclassificado.

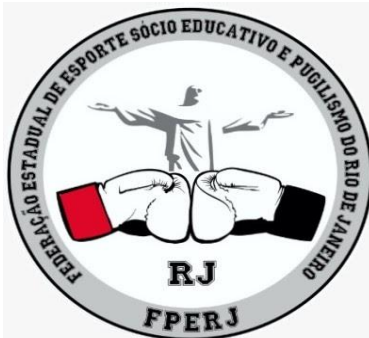
§10º Em nenhuma circunstância o atleta pode iniciar uma luta com lacerações no rosto, hematomas ou algum curativo nas pernas, braços (joelheiras e/ou cotoveleiras) ou tronco, devendo este ser encaminhado para o médico do evento para avaliação e liberação ou não.

§11º Ao término da luta o árbitro verifica as bandagens dos atletas, constatando alguma irregularidade nas bandagens o competidor será desclassificado.

Rua Senador Dantas, 19 Cobertura 1001, Centro - RJ – RJ
CNPJ. 29.962.395/0001-95

CEP 20031-202 / Tel:(21) 2220-5162 - 98264-4551 zap.

Site: www.fperj.org.br - Email: presidente@fperj.org.br - Instagram: fperjpugilismo



FPERJ

**FEDERAÇÃO ESTADUAL DE ESPORTE SÓCIO
EDUCATIVO E PUGILISMO DO RIO DE JANEIRO**

§12º A condução da luta é de responsabilidade do árbitro, devendo para isso estabelecer uma boa comunicação com os competidores, deixando claro para os competidores que os comandos de voz e gestos devem ser obedecidos imediatamente. Sendo necessário, que todos os envolvidos no evento (mesa, segundos e público), compreendam as advertências e comandos do árbitro, através dos seus gestos e solicitações por voz.

§13º Os tempos de lutas são estabelecidos pelas comissões locais, podendo ser corridos ou paralisados sob o comando do árbitro, quando for tempo corrido o cronômetro só para quando solicitado.

§14º Quando ocorrer algum sangramento ou alguma situação que o competidor demonstre necessidade de atendimento médico o árbitro deve comandar "TIME", para paralisar o cronômetro.

§15º O competidor não pode lutar com sangramento, quando for notado um sangramento o competidor deve ser encaminhado ao médico, que vai decidir pela continuidade ou não da luta.

§16º Após 03 tentativas de conter o sangramento sem sucesso a luta deve ser paralisada e o resultado é TKO.

§17º Toda vez que for comandada a paralisação da luta para atendimento médico a um dos competidores o adversário tem que ir para o córner neutro oposto ao seu, permanecendo até o reinício da luta.

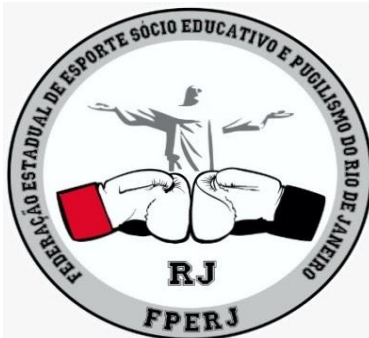
§18º Os comandos de voz do árbitro são 04, descritos da seguinte forma:

01. BOXE - comandado para iniciar o combate.
02. STOP - comando para paralisar a luta, sendo necessário que o árbitro informe através de gesto a falta o que motivou a paralisação.
03. BREAK - quando os competidores estiverem em "clinch" sendo possível dar um passo atrás.
04. TIME - comando para paralisar o cronômetro.

Rua Senador Dantas, 1 9 Cobertura 1001, Centro - RJ – RJ
CNPJ. 29.962.395/0001-95

CEP 20031-202 / Tel:(21) 2220-5162 - 98264-4551 zap.

Site: www.fperj.org.br - Email: presidente@fperj.org.br - Instagram: fperjpugilismo



FPERJ

**FEDERAÇÃO ESTADUAL DE ESPORTE SÓCIO
EDUCATIVO E PUGILISMO DO RIO DE JANEIRO**

Art. 10º

FALTAS

§1º Cabe ao árbitro garantir o bom andamento da luta, aplicando as regras deste regulamento, quando em casos omissos a ele, usar o bom senso nas decisões e comunicar a mesa. A cobrança do regulamento se faz necessária, para o desenvolvimento técnico dos competidores, treinadores e credibilidade do evento perante ao público.

§2º Durante o desenvolvimento da luta o árbitro pode chamar a atenção dos competidores de forma verbal, visando corrigir uma postura errada ou alguma falta leve, sem a necessidade de comandar STOP.

§2º As faltas são acumulativas e devem ser marcadas, sempre com o comando de STOP, seguidas do gesto correspondente a falta cometida e o número de faltas (1º, 2º, 3º). Ao marcar a primeira falta o árbitro deve fazer de forma que o atleta, segundos e público entendam o que ele está marcando. Ao marcar a 3º falta o árbitro deve alertar o atleta, que na próxima falta cometida ele vai perder um ponto.

§3º O competidor pode perder até dois pontos, sem ser desclassificado, persistindo com as faltas o competidor será desclassificado.

§4º Em casos de faltas graves o atleta pode ser descontado 01 ou 02 pontos ou ser desclassificado direto.

§5º São faltas graves todas aquelas que têm intenção direta de lesionar o adversário ou em casos da falta de "FAIR PLAY", caracterizando conduta antidesportiva.

§6º O árbitro em casos de faltas graves, pode adotar uma das decisões a seguir:

1. Após o comando de stop desclassificar imediatamente o competidor.
2. Dar tempo de até 90 segundos para que o atleta lesionado se recupere e volte a lutar, descontando 01 ou 02 pontos conforme sua interpretação da falta, caso o atleta lesionado não volte a lutar ele perde por TKO.
3. Em caso de dupla falta ambos os competidores são advertidos.
4. Em casos de faltas não intencionais o atleta, que não tiver condições de prosseguir no combate perde por TKO.

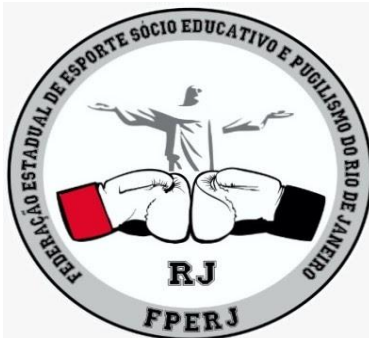
§7º Vamos listar a seguir algumas das faltas mais frequentes cometidas nas competições.

01. Bater abaixo da linha da cintura.
02. Chutar ou golpear com os pés ou joelho.
03. Utilizar o cotovelo para golpear, quando golpear com o cruzado.
04. Usar o ombro para empurrar ou golpear.
05. Usar a cabeça para golpear.
06. Empurrar o adversário.

Rua Senador Dantas, 19 Cobertura 1001, Centro - RJ - RJ
CNPJ. 29.962.395/0001-95

CEP 20031-202 / Tel: (21) 2220-5162 - 98264-4551 zap.

Site: www.fperj.org.br - Email: presidente@fperj.org.br - Instagram: fperjpugilismo



FPERJ

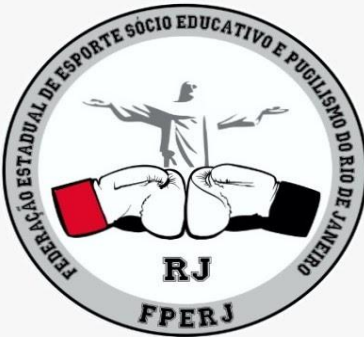
**FEDERAÇÃO ESTADUAL DE ESPORTE SÓCIO
EDUCATIVO E PUGILISMO DO RIO DE JANEIRO**

07. Golpear com a parte interna ou externa da luva.
08. Se debruçar sobre o adversário.
09. Forçar a cabeça do adversário para baixo.
10. Se utilizar das cordas para atacar ou se defender.
11. Projetar o tronco para frente, mantendo a cabeça baixa, com risco de colisão de cabeças ou plexo do adversário.
12. Projetar o tronco para frente como forma de se proteger dos ataques.
13. Segurando um dos braços do adversário, aproveitando para golpear.
14. Durante o combate se virar para o adversário,
15. Guarda passiva.
16. Cuspir o protetor bucal de forma intencional.
17. Lutar com os braços esticados.
18. Qualquer ato de simulação para induzir a arbitragem ao erro.
19. Proferir palavras ofensivas ao adversário ou árbitro.
20. Golpear o adversário caído ou de joelhos.
21. Golpear em qualquer parte do corpo, que não seja permitida.
22. Golpear na nuca.
23. Golpear nos rins.
24. Clinchar e golpear nas costas ou nuca.
25. Ao comando de BREAK não dar o passo atrás.
26. Ao ouvir o comando de BREAK, golpear o adversário sem dar o passo atrás.
27. Quando em clichê usar o movimento de tronco para derrubar o adversário.
28. Pisar no pé do adversário para causar desequilíbrio e queda.

Rua Senador Dantas, 19 Cobertura 1001, Centro - RJ – RJ
CNPJ. 29.962.395/0001-95

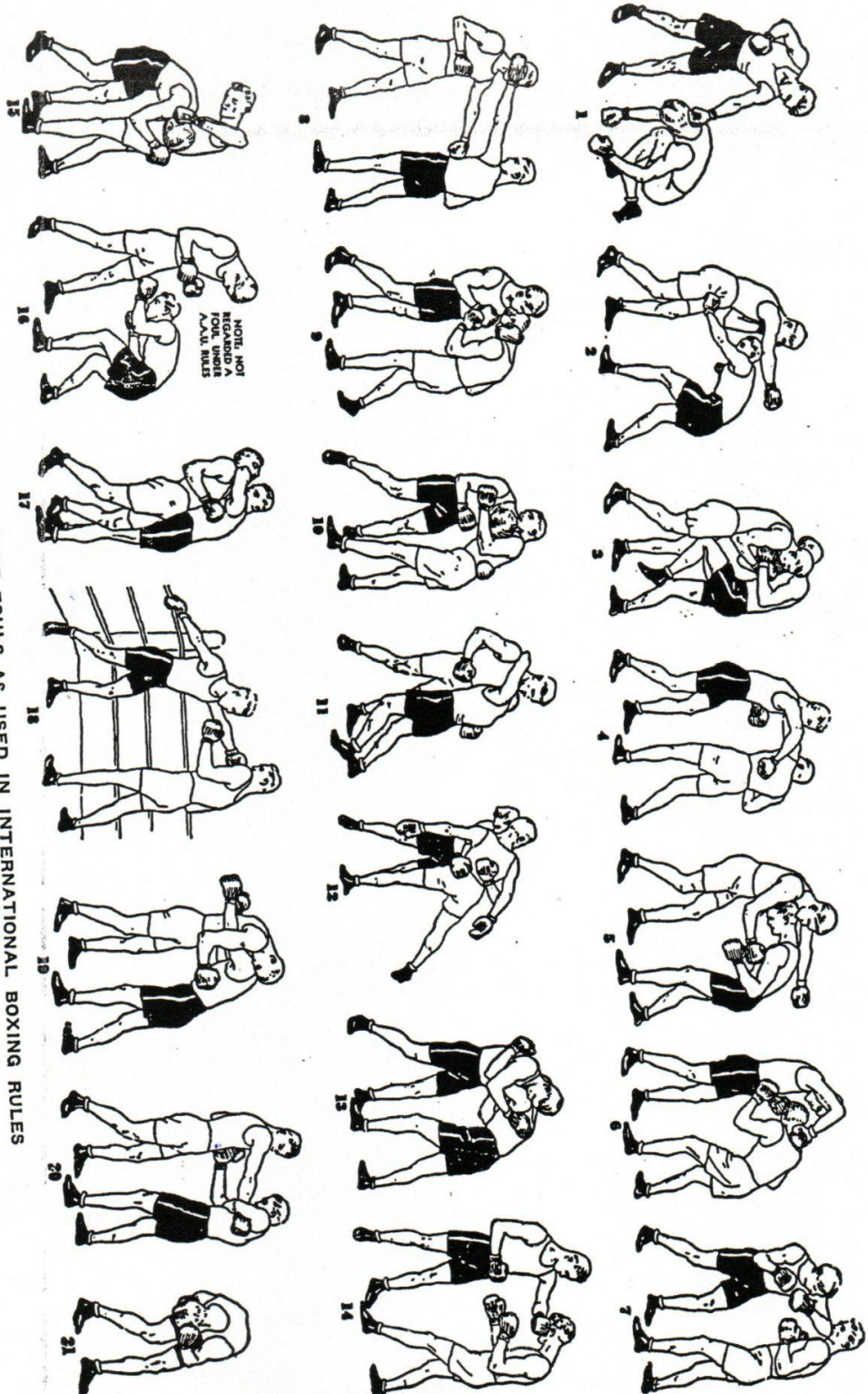
CEP 20031-202 / Tel: (21) 2220-5162 - 98264-4551 zap.

Site: www.fperj.org.br - Email: presidente@fperj.org.br - Instagram: fperjpugilismo

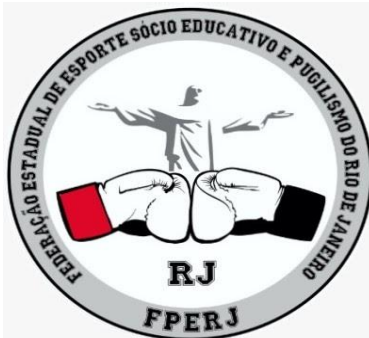


FPERJ

FEDERAÇÃO ESTADUAL DE ESPORTE SÓCIO
EDUCATIVO E PUGILISMO DO RIO DE JANEIRO



BOXING: ILLUSTRATION OF FOULS AS USED IN INTERNATIONAL BOXING RULES
"Official Boxing Rules," A.A.U. of U.S.



FPERJ

**FEDERAÇÃO ESTADUAL DE ESPORTE SÓCIO
EDUCATIVO E PUGILISMO DO RIO DE JANEIRO**

Art. 11º

CONTAGENS

§1º Contagem protetora: deve ser aberta quando o competidor recebe um golpe contundente, visando impedir o nocaute, assim preservando a integridade física do competidor. A contagem deve ir até 08 e não deve ser interrompida, para dar continuidade a luta, após a contagem o árbitro avalia a condição do competidor e verifica se ele tem condições ou não de continuar a lutar, caso ele não tenha condições de competir será dada a vitória ao adversário por nocaute técnico (TKO). Durante a contagem o adversário deve se dirigir ao córner neutro e permanecer até o reinício da luta.

§2º Abertura de contagem por queda (KNOCKED DOWN): quando o competidor receber um golpe com contundência e for ao chão o árbitro abre a contagem podendo chegar até 10, nas seguintes condições: quando o atleta for ao chão e não conseguir se levantar permanecendo deitado, sentado ou de joelhos a contagem vai até 10 e o resultado é nocaute. Quando o competidor fica de pé a contagem vai até 08, cabendo ao árbitro decidir se ele continua ou não a luta, caso ele não tenha condições de voltar a lutar o resultado é nocaute técnico.

Art. 12º

NÚMERO DE CONTAGENS

§1º Categorias:

01. Infantil (11 e 12 anos) - 02 contagens no mesmo round ou 03 durante todo combate.
02. Juvenil 1º ano (13 e 14 anos) - 02 contagens no mesmo round ou 03 durante todo combate.
03. Juvenil 2º ano ou Cadete (15 e 16 anos) - 02 contagens no mesmo round ou 03 durante todo combate.
04. Juvenil 3º ano (17 e 18 anos) - 02 contagens no mesmo round ou 03 durante todo combate.
05. Elite (+19 anos) - 03 contagens no mesmo round ou 04 durante todo combate.

Rua Senador Dantas, 1 9 Cobertura 1001, Centro - RJ – RJ
CNPJ. 29.962.395/0001-95

CEP 20031-202 / Tel: (21) 2220-5162 - 98264-4551 zap.

Site: www.fperj.org.br - Email: presidente@fperj.org.br - Instagram: fperjpugilismo



FPERJ

**FEDERAÇÃO ESTADUAL DE ESPORTE SÓCIO
EDUCATIVO E PUGILISMO DO RIO DE JANEIRO**

§2º A contagem por queda se difere da contagem protetora não existindo um limite específico, mas o árbitro tem autonomia para encerrar o combate a qualquer momento sempre que julgar necessário.

§3º Quando o competidor é projetado para fora do ringue devido a um golpe a contagem é aberta até 20, tendo que retornar sem auxílio de qualquer pessoa, excedendo este tempo ele perde por nocaute técnico (TKO) ou nocaute (KO) conforme as circunstâncias da queda.

§4º Quando o árbitro abrir contagem até oito e o competidor voltar para lutar e após o comando de boxe ele cair sem ter recebido nenhum golpe o árbitro conta 09, 10 e encerra o combate por nocaute (Knockout).

§5º Quando ocorrer uma dupla queda (KNOCKED DOWN DUPLO), proveniente de golpes válidos, o árbitro deve iniciar a contagem e só pára no oito caso os dois competidores fiquem de pé. Permanecendo um ou os dois no chão a contagem prossegue até 10.

§6º Queda por golpe faltoso, será aberta contagem e aplicada a regra, conforme descrito neste regulamento, sendo dado até 90 segundos para recuperação.

Art. 13º

JURADOS

§1º Os combates serão avaliados por 03 jurados, podendo em alguns casos a comissão local colocar até 05.

§2º A posição dos jurados ao redor do ring será determinada pelo coordenador de área, sendo numerados de 01 a 03, iniciando a contagem da esquerda para direita ao redor do ring.

§3º Cabe ao jurado avaliar somente os golpes válidos do combate, levando em conta a contundência dos golpes nas regiões válidas.

§4º Os golpes deferidos na guarda ou regiões não permitidas não serão avaliados, cabendo ao árbitro o desconto de pontos por falta não devendo o jurado levar esse critério em consideração.

§5º Ao término do round, o jurado lança sua avaliação no formulário, os descontos de pontos serão efetuados ao término da luta.

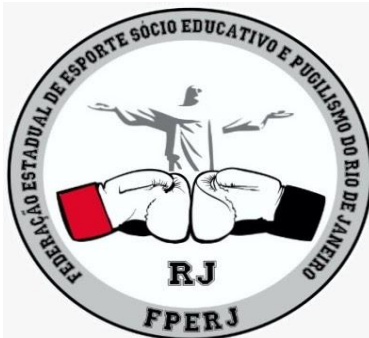
§6º Ambos os competidores iniciam o round com 10 pontos, ao término do combate o jurado lança sua avaliação da luta no formulário.

§7º São resultados possíveis: 10 x 09 (leve vantagem ou clara vantagem), 10 x 08 (clara vantagem ou uma queda), 10 x 07 (superioridade marcante ou duas ou mais quedas).

Rua Senador Dantas, 19 Cobertura 1001, Centro - RJ - RJ
CNPJ. 29.962.395/0001-95

CEP 20031-202 / Tel: (21) 2220-5162 - 98264-4551 zap.

Site: www.fperj.org.br - Email: presidente@fperj.org.br - Instagram: fperjpugilismo



FPERJ

**FEDERAÇÃO ESTADUAL DE ESPORTE SÓCIO
EDUCATIVO E PUGILISMO DO RIO DE JANEIRO**

§8º Durante todo o combate o jurado deve permanecer sentado, até que o resultado da luta seja anunciado.

§9º O jurado não pode conversar com o público durante todo combate.

Art. 14º

RESULTADOS POSSÍVEIS

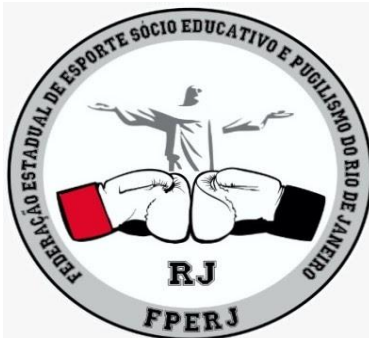
§1º Os resultados possíveis serão anunciados pelo coordenador da área no sistema de som do evento, são eles a saber:

01. Vitória por pontos pode ser anunciada com dividida ou unânime nos seguintes casos: quando um dos competidores obtiver a maioria dos pontos, quando houver um duplo KO avalia-se os resultados das papeletas, quando houver lesões nos dois boxeadores após o início do segundo round avalia-se as papeletas.
02. Vitória por abandono: quando durante o intervalo um dos competidores, desistem de continuar o combate, sendo anunciada a vitória no round que se inicia.
03. Vitória por Nocaute Técnico (TKO): quando após uma contagem protetora de 08 segundos o árbitro julgar que o atleta não tem condições de continuar, após uma contagem por queda o atleta fica de pé e não demonstra condições de voltar ao combate, quando o adversário não tiver condições de lutar após um ferimento provocado por um golpe, quando o treinador arremessar a toalha ou subir ao ring, quando o competidor passar mal durante a luta e não conseguir prosseguir.
04. Vitória por Nocaute (KO): quando a contagem proveniente por queda o competidor permanece no chão ou de 04 apoios chegando a 10, ou quando o árbitro encerrar a contagem para chamar socorro médico.
05. Vitória por desclassificação: quando o competidor tem o 3º ponto descontado, quando a qualquer momento o árbitro desclassificar o competidor por falta grave ou conduta anti-desportiva.
06. Vitória por RSC: quando o número de contagens for atingido, conforme descrito neste regulamento.
07. Sem decisão (SD): quando ambos os competidores forem desclassificados.
08. NO CONTEST (NC): quando por algum motivo a luta seja encerrada no primeiro round por impossibilidade dos lutadores continuarem.
09. Empate (EMP): unânime quando todos os jurados deram empate na pontuação, empate por decisão dividida, quando um jurado dá o vermelho o outro para o azul e o terceiro empate. Empate por decisão da maioria quando dois jurados apontam empate e o terceiro dá para um dos dois competidores.
10. Decisão majoritária (MD): quando dois jurados decidem por um competidor e o terceiro decide por empate.

Rua Senador Dantas, 1 9 Cobertura 1001, Centro - RJ – RJ
CNPJ. 29.962.395/0001-95

CEP 20031-202 / Tel:(21) 2220-5162 - 98264-4551 zap.

Site: www.fperj.org.br - Email: presidente@fperj.org.br - Instagram: fperjpugilismo



FPERJ

**FEDERAÇÃO ESTADUAL DE ESPORTE SÓCIO
EDUCATIVO E PUGILISMO DO RIO DE JANEIRO**

Art. 15º

PERÍODO DE AFASTAMENTO

§1º Os períodos de afastamento se referem a situações ocorridas em competições ou treinamentos, sendo de total responsabilidade do treinador o cumprimento dessas recomendações a seguir:

01. Quando um competidor perder um combate por KO, ficando levemente inconsciente por até 10 segundos, devido a golpes sofridos na cabeça, ficará impedido de treinar com luvas por um período não inferior a 30 dias.
02. Em casos em que o competidor ficar inconsciente por período superior a 10 segundos ficará impedido de treinar com luvas por 3 meses, sendo necessário um laudo médico para o atleta voltar a treinar com luvas e competir.

CATEGORIAS DE PESO

01. Nano - 22,100 à 25 kg
02. Super-formiga - 25,100 à 28,000 kg
03. Formiga - 28,100 à 31,000 kg
04. Super-besouro - 31,100 à 35,000 kg
05. Besouro - 35,100 à 39,000 kg
06. Palha leveiro - 39,100 à 41,000 kg
07. Super palha - 41,100 à 44,000 kg
08. Palha - 44,100 à 47,000 kg
09. Mosca leveiro - 47,100 até 49,000 kg
10. Mosca - 49,100 até 52,000 kg
11. Galo - 52,100 até 56,000 kg
12. Leveiro - 56,100 até 60,000 kg
13. Meio médio leveiro - 60,100 até 64,000 kg
14. Meio médio - 64,100 até 69,000 kg
15. Médio - 69,100 até 75,000 kg
16. Meio pesado - 75,100 até 81,000 kg
17. Pesado - 81,100 até 91,000 kg
18. Super pesado - + 91,000 kg

Rua Senador Dantas, 1 9 Cobertura 1001, Centro - RJ – RJ

CNPJ. 29.962.395/0001-95

CEP 20031-202 / Tel:(21) 2220-5162 - 98264-4551 zap.

Site: www.fperj.org.br - Email: presidente@fperj.org.br - Instagram: fperjpugilismo