





SUPERCOPAS

— REDE CUCA —

REGULAMENTO OFICIAL LUTAS

Realização



INSTITUTO
JUVENTUDE
PELA VIDA




FORTALEZA
PREFEITURA
JUVENTUDE

Patrocínio

 **cegás**
GÁS NATURAL

 **itaú**

Agradecimentos


CEARÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DO ESPORTE


Lei de Incentivo
ao Esporte do Ceará

JUDÔ

REGULAMENTO SUPERCOPAS DE LUTAS - JUDÔ CATEGORIA JÚNIOR – EQUIPES MISTAS

1. APRESENTAÇÃO E JUSTIFICATIVA

A **SuperCopas de Lutas - Judô** tem como finalidade promover o desenvolvimento técnico e competitivo dos atletas da *categoria Júnior*, estimulando a prática esportiva em um ambiente de respeito, disciplina e espírito esportivo, princípios fundamentais do judô.

O evento busca incentivar o formato de competição por equipes mistas, promovendo a integração entre atletas masculinos e femininos, fortalecendo o espírito de equipe e ampliando as oportunidades de participação no cenário competitivo. Será realizada no dia **02 de maio de 2026 no CUCA DA BARRA**, iniciando às 8hs.

Além disso, a competição visa contribuir para o fortalecimento do judô regional, proporcionando experiência competitiva, intercâmbio entre equipes e preparação para eventos de maior nível técnico.

2. OBJETIVOS

A **SuperCopa de Lutas - Judô** tem como objetivos:

- I – Incentivar a prática do judô entre atletas da categoria Júnior;
- II – Promover o desenvolvimento técnico e tático dos judocas;
- III – Estimular a participação em competições por equipes;
- IV – Fortalecer os valores educacionais do judô, como respeito, disciplina, coragem e amizade;
- V – Promover a integração entre atletas, treinadores e instituições participantes.

3. DA CATEGORIA

A competição será disputada na **categoria Júnior**, em formato de **equipes mistas**, compostas por atletas masculinos e femininos.

A idade dos atletas deverá seguir os critérios estabelecidos para a **categoria Júnior**, conforme as normas das entidades oficiais da modalidade.

4. DA COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

A competição será realizada com 8 equipes (4 Rede Cuca e 4 Associações vinculadas a FECJU), onde cada equipe deverá ser composta por sua Associação de origem estando vinculada ao Zempo contendo 08 (oito) atletas titulares, e 01 (um) reserva de cada naipes, distribuídos da seguinte forma:

Masculino

- Até 60 kg (-60 kg)
- Até 73 kg (-73 kg)
- Até 90 kg (-90 kg)
- Acima de 90 kg (+90 kg)

Feminino

- Até 48 kg (-48 kg)
- Até 57 kg (-57 kg)
- Até 70 kg (-70 kg)
- Acima de 70 kg (+70 kg)

Realização



INSTITUTO
JUVENTUDE
PELA VIDA



FORTALEZA
PREFEITURA
JUVENTUDE

Patrocínio

cegás
GÁS NATURAL

itaú

Agradecimentos

CEARÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DO ESPORTE

Lei de Incentivo
ao Esporte do Ceará

Cada atleta deverá competir exclusivamente na categoria de peso para a qual foi inscrito. A organização poderá permitir a inscrição de **atletas reservas**, conforme definido previamente pela coordenação técnica da competição.

5. DAS INSCRIÇÕES

As inscrições serão realizadas no portal da juventude: **portaldajuventude.fortaleza.ce.gov.br**

Cada equipe deverá apresentar:

- * Lista oficial dos atletas inscritos;
 - * Documento oficial de identificação dos atletas;
 - * Termo de responsabilidade assinado pelo responsável técnico ou representante da equipe.
- A organização poderá solicitar documentação adicional caso necessário.

6. DA PESAGEM

A pesagem dos atletas será realizada conforme cronograma definido pela organização da competição.

Os atletas deverão comparecer à pesagem, munidos de **documento oficial de identificação**.

O atleta que não se enquadrar no limite da categoria de peso em que foi inscrito **não poderá competir**.

7. DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO

A competição será disputada no **sistema eliminatório simples**, entre equipes.

Cada confronto será composto por 08 (oito) lutas, correspondentes às categorias de peso estabelecidas neste regulamento.

A ordem das lutas poderá ser definida pela organização ou sorteio antes do início do confronto.

8. DO CRITÉRIO DE VITÓRIA

Será considerada vencedora do confronto a equipe que **alcançar primeiro, 05 (cinco) vitórias** sobre a equipe adversária.

Após atingir o número necessário de vitórias, o confronto será encerrado.

9. DO CRITÉRIO DE DESEMPATE

Caso o confronto termine empatado em 04 (quatro) vitórias para cada equipe, será realizado um sorteio entre as categorias disputadas para determinar a luta de desempate.

A luta sorteada será realizada no sistema de *Golden Score*, conforme as regras oficiais da modalidade.

A equipe cujo atleta vencer a luta de desempate, será declarada vencedora do confronto.

10. DAS REGRAS DE COMPETIÇÃO

As lutas seguirão as **Regras Oficiais do Judô**, conforme estabelecidas pelas entidades competentes da modalidade.

Qualquer situação não prevista neste regulamento será resolvida pela **coordenação técnica e equipe de arbitragem da competição**.

11. DA ARBITRAGEM

A arbitragem será composta por árbitros devidamente qualificados e designados pela organização da competição.

As decisões da arbitragem deverão respeitar as **regras oficiais vigentes do judô**.

12. DO UNIFORME (JUDOJI)

Os atletas deverão competir utilizando ***judogi em boas condições***, nas cores:

- * Branco

Realização



INSTITUTO
JUVENTUDE
PELA VIDA



Patrocínio



Agradecimentos



* Azul

O judogi deverá estar dentro dos padrões técnicos exigidos pelas regras oficiais do judô.

13. DA PREMIAÇÃO

Serão premiadas as equipes classificadas em 1º e 2º lugar com dinheiro e medalhas.

1º lugar: 1.500,00 (mil e quinhentos reais)

2º lugar: 800,00 (oitocentos reais)

14. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

A participação na competição implica na *aceitação integral deste regulamento* por parte das equipes e atletas.

Casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela *comissão organizadora da SuperCopas de Lutas, em conjunto com a coordenação técnica do evento.

15. Formato das chaves



Realização



INSTITUTO
JUVENTUDE
PELA VIDA



FORTALEZA
PREFEITURA
JUVENTUDE

Patrocínio

cegás
GÁS NATURAL

itaú

Agradecimentos

CEARÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DO ESPORTE

Lei de Incentivo
ao Esporte do Ceará

KARATÊ

REGULAMENTO SUPERCOPAS DE LUTAS - KARATÊ

Cronograma, Local e Inscrições

- Data: 25 de abril de 2026 no CUCA DA BARRA.
- Reunião e formação das equipes: sábado dia 02 de maio, das 14:00hs às 14:30hs (Presença obrigatória dos técnicos e atletas das equipes inscritas)
- Início das lutas: 14:30hs às 17:00hs.
- Poderão participar equipes e atletas vinculados a FCK.
- As inscrições serão realizadas no portal da juventude: portaldajuventude.fortaleza.ce.gov.br

DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO

A competição será disputada por **8 equipes mistas** (3 Rede Cuca e 5 Inscritos), no **sistema eliminatório simples**, entre equipes.

Cada confronto será composto por **05 (cinco) atletas**, correspondentes às categorias de peso estabelecidas neste regulamento.

A ordem das lutas poderá ser definida pela organização ou sorteio antes do início do confronto.

4. DA COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

Cada equipe deverá ser composta por *05 (cinco) atletas titulares*, distribuídos da seguinte forma:

Feminino

- 14 a 17 anos
- 18 a 21 anos

Masculino

- 14 a 17 anos
- 18 a 21 anos
- Sênior (22 anos acima)

Onde as lutas seguirá respeitando cada categorias.

Tempo de luta.

Cada luta terá que ter o tempo de 2,30 minutos de combate.

Seguindo os critérios de arbitragem da FCK.

Equipamentos Obrigatórios:

- Protetores de pé e canela
- Protetores de mão
- Protetor de boca
- Colete
- E as faixas.

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

No final ganhará a equipe que mais tiver vencedor por lutas, em caso de empate vencerá a equipe que mais pontuou nas somas das lutas, persistindo o empate a equipe vencedora será quem fez maior número de pontos.

DA PREMIAÇÃO

Serão premiadas as equipes classificadas conforme definido pela organização do evento:

Realização



INSTITUTO
JUVENTUDE
PELA VIDA



Patrocínio

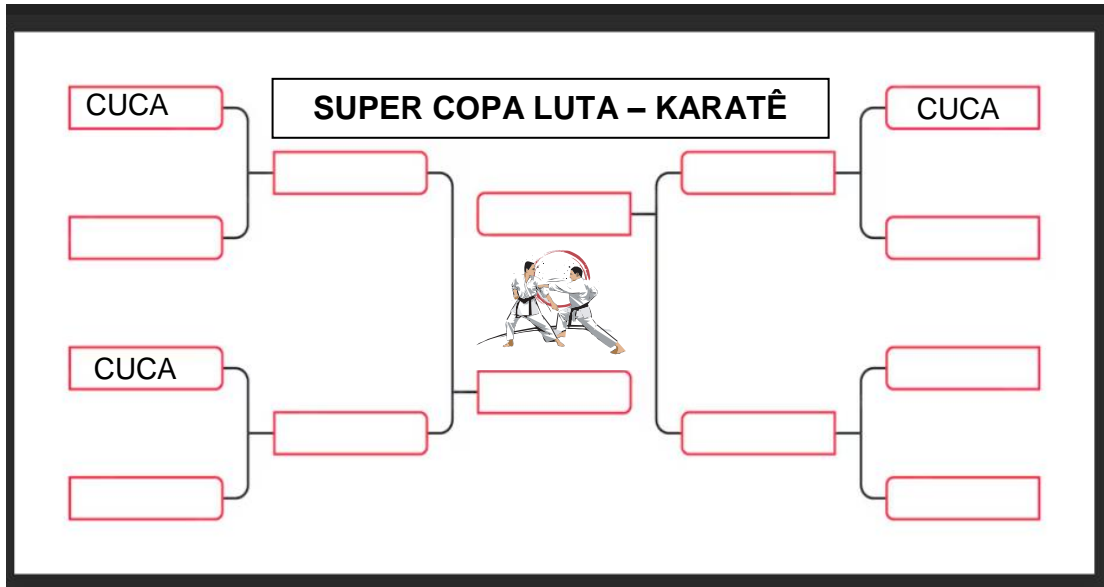


Agradecimentos



Premiação em dinheiro e medalhas para as equipes que ficarem no 1º e 2º lugar.
 1º lugar: 1.500,00 (mil e quinhentos reais)
 2º lugar: 800,00 (oitocentos reais)

15. FORMATO DAS CHAVES



Realização



INSTITUTO
JUVENTUDE
PELA VIDA



FORTALEZA
PREFEITURA
JUVENTUDE

Patrocínio

cegás
GÁS NATURAL

itaú

Agradecimentos

CEARÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DO ESPORTE

Lei de Incentivo
ao Esporte do Ceará

BOXE, KICKBOXING, MUAYTHAI E MMA

REGULAMENTO SUPERCOPAS DE LUTAS - BOXE, KICKBOXING, MUAYTHAI E MMA

1. Cronograma, Local e Inscrição

- Data: 24, 25 e 26 de abril de 2026.
- Congresso Técnico: sexta-feira dia 24 de abril, das 09:00h às 11:00 h (Presença obrigatória dos técnicos e atletas das equipes inscritas) será realizado a pesagem e sorteio para definir o enfrentamento das equipes.
- Data: Sábado dia 25 de abril às lutas de Boxe e Muaythai, acontecerão no pátio inferior do cuca barra das 09hs às 16hs.
- Data: Domingo dia 26 de Abril às lutas de Kickboxing e MMA amador acontecerão no Octógono do Cuca Barra das 16hs às 22hs
- As inscrições serão realizadas diretamente com o Prof. Carlos Frota (85) 98961.9154.

2. Metodologia: Formato por equipes de Pontos corridos

- Pontos Corridos: O enfrentamento das equipes é dado por sorteio onde define qual equipe vai enfrentar durante a competição, todos os lutadores lutam apenas uma vez dentro da sua categoria informada e acordado entre a comissão organizadora e equipes conferidos na pesagem. Ao final da rodada, a equipe no topo da tabela geral vence.

TABELA DE CLASSIFICAÇÃO BOXE

EQUIPES	QTD DE LUTAS	PONTOS	DEDUÇÃO DE PONTOS	TOTAL
A				
B				
C				
D				

TABELA DE CLASSIFICAÇÃO KICKBOXING

EQUIPES	QTD DE LUTAS	PONTOS	DEDUÇÃO DE PONTOS	TOTAL
A				
B				
C				
D				

TABELA DE CLASSIFICAÇÃO MUAYTHAI

EQUIPES	QTD DE LUTAS	PONTOS	DEDUÇÃO DE PONTOS	TOTAL
A				

Realização



INSTITUTO
JUVENTUDE
PELA VIDA



FORTALEZA
PREFEITURA
JUVENTUDE

Patrocínio

cegás
GÁS NATURAL

itaú

Agradecimentos

CEARÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DO ESPORTE

Lei de Incentivo
ao Esporte do Ceará

B				
C				
D				

TABELA DE CLASSIFICAÇÃO MMA AMADOR				
EQUIPES	QTD DE LUTAS	PONTOS	DEDUÇÃO DE PONTOS	TOTAL
A				
B				
C				
D				

3. Estrutura das Equipes

Cada equipe será composta por 2 dois atletas divididos por categorias de peso pré-definidas.

- Combates Individuais: Todos os atletas de uma equipe devem lutar contra os respectivos adversários da mesma categoria na equipe oposta.
- Ordem das Lutas: Definida por sorteio ou peso (do mais leve ao mais pesado).

4. Sistema de Pontuação

Para garantir que a equipe que busca a finalização/nocaute seja recompensada, a pontuação não será apenas "ganhou ou perdeu". O modo como se vence define o peso na tabela:

5. Saúde e segurança:

Todos os atletas inscritos por suas equipes precisam apresentar condições de saúde para participar do evento, exames obrigatório, atestado médico informado que o atleta está apto fisicamente para participar de esportes de combate.

Apresentar também exames de sangue conhecido como testagem rápida para HIV, sífilis e hepatite.

Todos os exames precisam ser apresentados e entregues no dia do congresso técnico, sorteio e pesagem.

6. Modalidades e Categorias

O evento contará com 4 modalidades, seguindo o padrão de 2 atletas por equipe sendo misto cada equipe tem que ter como atleta (1 masculino e 1 feminino) na categoria de peso informado aqui no regulamento:

MODALIDADE	MASCULINO . (Cat. 1)	FEMININO (Cat. 2)
Boxe	70 kg	65 kg
Kickboxing	60 kg	65 kg
Muaythai	70 kg	65 kg
MMA	70 kg	65 kg

7. Idades categoria peso:

Todos os atletas inscritos têm que ter a idade entre 18 a 35 anos completos.

E as categorias de peso vão de 5 a 5 quilos do peso na tabela.

Realização



INSTITUTO
JUVENTUDE
PELA VIDA



FORTALEZA
PREFEITURA
JUVENTUDE

Patrocínio

cegás
GÁS NATURAL

itaú

Agradecimentos

CEARÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DO ESPORTE



Lei de Incentivo
ao Esporte do Ceará

8. Tempo de Combate

- Boxe e Kickboxing: 3 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso.
- Muay Thai e MMA Amador: 3 rounds de 3 minutos por 1 minuto de descanso.

9. Sistema de Pontuação (Ranking de Equipes)

Os pontos acumulados pelos atletas somam para a classificação geral da equipe:

DECISÕES	PONTOS
Nocaute (KO)	05
Nocaute técnico (TKO)	05
Finalização	05
Unânime, dividida ou majoritária	03
Desqualificação (DQ)	02
No contest (NC)	02
Empate /Wo	01
Derrota	00

10. Regulamento de Vestimentas e Equipamentos

10.1. Boxe

- Tronco: Camiseta regata.
- Parte Inferior: Calção de boxe de cós alto e largo (para facilitar a identificação da linha de cintura).
- Pés: Botas de boxe que oferecem suporte ao tornozelo.
- Obrigatórios: Protetor bucal, protetor genital (coquilha) e bandagens.

10.2. Kickboxing (K1 / Low Kicks)

- Tronco: Torso nu (masculino) ou Top/Regata justa (feminino).
- Parte Inferior: Calção curto (estilo Kickboxing) para permitir chutes sem restrição.
- Pés: Descalços. É proibido o uso de calçados ou tornozeleiras com partes rígidas.
- Proteção: Protetor bucal, protetor genital e caneleiras.

10.3. MuayThai

- Tronco: Torso nu (masculino) ou Top (feminino).
- Parte Inferior: Calção de Muay Thai (corte lateral alto).
- Acessórios Tradicionais: O uso do Prajiad (braçadeira) é opcional; o Mongkon é usado apenas durante o ritual de entrada e o Wai Kru.
- Obrigatórios: Protetor bucal e coquilha (preferencialmente de aço com amarração, devido aos joelhos).

10.4. MMA (Artes Marciais Mistas)

- Tronco: Torso nu (masculino) ou Rash guard/Top justo (feminino).
- Parte Inferior: Calções de MMA (board shorts) sem bolsos, zíperes ou botões, ou calção de compressão (spats).
- Pés: Estritamente descalços.
- Obrigatórios: Protetor bucal e coquilha.

Item	Boxe	Kickboxing	Muaythai	MMA
Calçados	Sim	Não	Não	Não
Botas				
Luvras	12 oz	12 oz	12 oz	6 oz
Caneleiras	Não	Sim	Sim	Não
Camisa	Sim	Não	Não	Não
Shorts	Sim	Sim	Sim	Sim
Protetor bucal	Sim	Sim	Sim	Sim
Protetor genital	Sim	Sim	Sim	Sim
Cotoveleiras	Não	Não	Sim	Não

Realização



INSTITUTO
JUVENTUDE
PELA VIDA



Patrocínio



Agradecimentos



11. Regras Gerais para todas as Modalidades

- Higiene: Unhas aparadas e cabelos longos devidamente presos.
- Proibições: É terminantemente proibido o uso de joias, piercings, anéis ou qualquer objeto metálico sob a vestimenta.
- Vaselina: Permitida apenas no rosto (supercílios e maçãs do rosto) para evitar cortes; proibida no corpo para não dificultar o agarramento ou a eficácia dos golpes.

Obs: a coordenação irá detalhar as especificações técnicas para as bandagens ou o peso exato das luvas por categoria de peso.

12. Critérios de Desempate

Em caso de empate na pontuação total entre duas ou mais equipes, os critérios seguirão a seguinte ordem:

- Tempo de Nocaute: Equipe com os nocautes mais rápidos (menor tempo somado).
- Tempo de Finalização: Equipe com as finalizações mais rápidas.
- Quantidade de Knockdown por equipes
- Decisões Unânicas: Maior número de vitórias por decisão unânime.
- Efetividade: Maior número de rounds vencidos na competição.
- Disciplina: Equipe com menor número de faltas/perda de pontos.
- Fair Play: Avaliação de conduta pela comissão organizadora.
- Luta de Desempate (Sudden Death): Os capitães escolhem um atleta para uma luta extra de 1 round.

13. Fair Play e Veracidade Técnica

A comissão organizadora preza pelo equilíbrio das lutas.

Regra de Nível Técnico: O currículo de cada atleta será fiscalizado. Caso seja comprovado que um atleta possui nível técnico superior ao informado (ex: profissional lutando no amador), o atleta informou a quantidade de luta inferior a quantidade real do seu cartel, (ex: o atleta tem 10 lutas somadas em várias modalidades de luta mas informou apenas 3 lutas), a equipe será penalizada com a perda de -4 pontos na tabela geral para equilibrar a disputa e seu atleta não poderá participar sendo desclassificado.

14. Conduta e Penalidades

Apêndice: Técnicas Proibidas e Faltas

14.1 Boxe (Regras Clássicas)

- Golpes Proibidos: Golpes abaixo da linha de cintura, golpes na nuca, socos de "mão aberta", golpes com o cotovelo ou cabeça.
- Faltas Comuns: Segurar o oponente com uma mão e bater com a outra, empurrar, dar as costas ao adversário ou usar as cordas para ganhar impulso.
- Punição: Advertência verbal na primeira ocorrência; perda de 1 ponto na segunda; desclassificação na terceira ou em caso de falta grave intencional.

14.2. Kickboxing (Regras/Low Kicks)

- Golpes Proibidos: Cabeçadas, cotoveladas (estritamente proibidas), golpes na nuca ou coluna, e golpes na genitália.
- Faltas de Clinche: Não é permitido o "clinche de Muay Thai"
- Proibição Técnica: Projeções (quedas de judô ou wrestling) e rasteiras com o calcanhar (tripping) são faltas.

14.3. Muay Thai (Regras Amadoras/Intermediárias)

- Golpes Proibidos: Golpes na nuca, coluna e genitália. Golpes de "lethei" (cabeçadas) são terminantemente proibidos.
- Faltas de Conduta: Atacar o oponente enquanto ele está caído ou em processo de levantamento. Arremessos que utilizem o quadril (estilo Judô) não pontuam e podem ser considerados falta.
- Trava de Coluna: É proibido realizar "suplex" ou projetar o adversário batendo a cabeça dele diretamente no chão durante o clinche.

Realização



INSTITUTO
JUVENTUDE
PELA VIDA



FORTALEZA
PREFEITURA
JUVENTUDE

Patrocínio

cegás
GÁS NATURAL

itaú

Agradecimentos

CEARÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DO ESPORTE



Lei de Incentivo
ao Esporte do Ceará

14.4. MMA Amador (Segurança Reforçada)

- Golpes Proibidos em Pé: Cotoveladas (comuns no profissional, mas proibidas no amador para evitar cortes), dedos nos olhos, segurar na grade, e chutes na genitália.
- Golpes Proibidos no Solo:
- Ground and Pound: Proibido socos na cabeça enquanto o oponente está no chão (dependendo do nível técnico acordado, mas recomendado para o amador).
- Chutes: Proibido "tiro de meta", pisões ou joelhadas na cabeça do oponente caído.
- Finalizações Proibidas: Chave de calcanhar (heel hook), chave de joelho leg lock e cervical (twister).
- Faltas Gerais: Manipulação de pequenas articulações (dobrar dedos), morder, puxar cabelo ou colocar o dedo em qualquer orifício/corte.

15. Sistema de Advertências (Geral)

- Advertência (Warning): O árbitro interrompe e avisa o atleta.
- Perda de Ponto: Em caso de reincidência ou falta que prejudique o ritmo do oponente.
- Desclassificação (DQ): Falta intencional que impossibilite o oponente de continuar ou acúmulo de 3 perdas de pontos na quarta dedução gera a desclassificação.

Nota 1: Se um atleta for desclassificado por conduta antidesportiva, a equipe pode sofrer uma penalidade de -2 pontos.

Nota 2: O atleta que foi desclassificado não recebe pontos da tabela acima informado por sua falta cometida, os pontos irão ao atleta que sofreu a falta e não terá condições de retornar ao combate.

16. Premiação

- A equipe campeã receberá a premiação no valor de R\$ 1.500 (um mil e quinhentos reais) da organização, a premiação será entregue ao representante da entidade/equipe.
- A equipe vice-campeã receberá a premiação no valor de R\$ 800 (oitocentos reais) da organização do evento, a premiação será entregue ao representante da entidade/equipe.

EX:

Se a Equipe A vencer 3 lutas por decisão (9 pts) e a Equipe B vence apenas 2 lutas, mas ambas por finalização (10 pts), a Equipe B vence o confronto, mesmo tendo menos vitórias individuais. Isso força os atletas a serem agressivos!

17. Disposição Final

Qualquer situação que aconteça durante uma programação que não esteja listada nas regras acima, será considerada uma exceção. As exceções serão tratadas individualmente pela organização no momento de realização do evento. No caso das exceções, a decisão da Comissão Organizadora do evento é soberana. Qualquer alteração neste regulamento poderá ser realizada a fim de garantir a segurança dos atletas.

Realização



INSTITUTO
JUVENTUDE
PELA VIDA



Patrocínio



Agradecimentos



CAPOEIRA

REGULAMENTO SUPERCOPAS DE LUTAS - CAPOEIRA

A competição será voltada para todos capoeiristas a partir de 07 anos de idade, independentemente do seu estilo/segmento. O objetivo dos jogos é encontrar a melhor equipe com maior conhecimento técnico e de performance na capoeira. Para isso, a competição conta com um corpo de 3 jurados (que passarão por uma preparação), que avaliarão os jogos entre os Capoeiristas e escolherão através de pontos e/ou bandeira de cores quem avança de fase em fase até a final, obtendo assim um vencedor.

A competição será realizada no **dia 03 de maio 2026** no CUCA DA BARRA, iniciando às 9hs.

CAPÍTULO I - DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º – As disposições relativas ao sistema de disputa das competições, previstas neste Regulamento não poderão ser alteradas.

Art. 2º – Possibilitar a realização de uma competição em que se preservem ao máximo as características da Capoeira. Foi montado um sistema de competição e avaliação onde as equipes serão escolhidas por pontuação ou voto direto. A equipe jogará com outra equipe em forma de sorteio, seguindo da mesma forma até as finais (4 equipes). Efetivamente o capoeirista não deve estar preocupado somente com o seu desempenho individual em cada jogo, mas com o desempenho de todos os membros da equipe, para que desta maneira consigam uma boa avaliação ao final de cada jogo e a equipe avance até as finais.

§ 1º- Para os jogos de Capoeira, serão selecionadas **quatro equipes, contendo 8 atletas nas seguintes categorias:**

- Infantil A (07 à 10 anos); masculino e feminino (um por gênero);
- Infantil B (11 à 14 anos); masculino e feminino (um por gênero);
- Categoria Sub18 (15 à 17 anos); masculino e feminino (um por gênero);
- Categoria Sênior (acima de 18 anos) ; masculino e feminino (um por gênero).

§ 2º- Não há restrição de gênero e pode participar qualquer capoeirista conforma sua categoria dentro da idade permitida.

CAPÍTULO II - DAS DISPOSIÇÕES ADMINISTRATIVAS

Art. 3º – Compete exclusivamente à Organização do Evento, a coordenação das competições por ela programadas.

Parágrafo único – As ações administrativas e operacionais locais referentes às competições serão da exclusiva responsabilidade do grupo realizador.

Art. 4º – Será intitulada uma Comissão do torneio para auxiliar e resolver possíveis questões e qualquer relação ao mesmo.

§ 1º- A Comissão do torneio será formada por:

- Coordenação Geral
- Direção Técnica
- Direção Operacional

Art. 5º – Compete à Comissão do Torneio providenciar todas as medidas locais de ordem técnica e administrativa necessárias para a plena realização dos Jogos.

Art. 6º – Compete aos Organizadores do Jogos:

- Convidar Competidores, jurados e pessoas autorizados a subir no palco;
- Anunciar o início da SuperCupas de Lutas;
- Convocar as equipes, suas fases e toques;
- Fazer os agradecimentos aos patrocinadores e apoiadores;
- Incentivar o público.

Art. 7º - É obrigatória a presença de socorristas em um local de fácil acesso aos competidores.

Realização



INSTITUTO
JUVENTUDE
PELA VIDA



Patrocínio



Agradecimentos



Art. 8º – Durante os Jogos, somente os atletas e a comissão do torneio poderão permanecer dentro da roda.

CAPÍTULO III - DOS JOGOS

Art. 9º – O enfrentamento das equipes é dado por sorteio onde define qual equipe vai enfrentar. Nesta fase o capoeirista terá que jogar no ritmo “São Bento Grande da regional”. Na final desta etapa serão selecionados “2” equipes com as melhores pontuações ou escolha direta. As decisões dos jurados são soberanas e incontestáveis não havendo por parte do Capoeirista ou qualquer outro o poder de pleito.

§1º - A metodologia das finais seguirá da seguinte forma, passarão 2 equipes, cada equipe classificada realizará jogos de “São Bento Grande da Regional” (1 minuto). A definição da equipe campeã ocorrerá por meio de pontuação dos avaliadores ou escolha direta, sendo declarada vencedora a equipe que apresentar melhor desempenho coletivo no jogo final.

§2º - As duas equipes antes do jogo devem vestir uma braçadeira de cores diferentes. O jogo terá a duração citada acima sem intervalo, exceto em caso de lesão ou acidente. Ao terminar as rodadas será indicado os vencedores daquela etapa. Caso não dê para o atleta a continuidade ao jogo, e passar mais de 50% do tempo (31”), a pontuação permanece, em caso de pontuação. se caso não tenha passado o tempo citado acima, o atleta que permaneceu repete a nota da rodada anterior/posterior.

Art. 10º – Os principais fatores avaliados em um jogo são: Volume de jogo, Cadência, Criatividade, Competitividade e caracterização.

§1º - O atleta que conseguir derrubar (com tesouras, rasteiras, bandas e vingativas) seu oponente, fazendo que o mesmo coloque os glúteos/costas no chão, terá sua nota final do jogo somada por três (+3) pontos ou vantagem sob seu oponente.

§2º Os critérios de desempate seguirão a seguinte sequência:

- Jogo extra em caso de escolha direta.
- Em caso de pontuação o mais bem pontuado
- Escolha direta (novo jogo com os empatados).

CAPÍTULO IV - DA PREMIAÇÃO

Art. 11º – Para cada equipe (eliminatórias)

- Premiação em dinheiro e medalhas para as equipes que ficarem no 1º e 2º lugar.
- A equipe campeã receberá a premiação no valor de R\$ 1.500 (um mil e quinhentos reais) da organização, a premiação será entregue ao representante da entidade/equipe.
- A equipe vice-campeã receberá a premiação no valor de R\$ 800 (oitocentos reais) da organização do evento, a premiação será entregue ao representante da entidade/equipe.

CAPÍTULO V - DA CONDIÇÃO DE JOGO DOS ATLETAS

Art. 12º – Poderão participar dos jogos os competidores da comunidade capoeirista em geral com no mínimo 07 anos de idade.

§1º - As inscrições serão realizadas no portal da juventude: portaldajuventude.fortaleza.ce.gov.br

§2º- Estará disponível um formulário. Para inscrição será necessário apresentar documento de fé pública, no dia dos jogos.

Art. 13º – Apenas as equipes que realizaram suas inscrições dentro dos prazos especificados poderão participar dos jogos.

§1º- Todos os participantes dos jogos de Capoeira - devem ler e assinar antes da Seletiva o Termo de Responsabilidade e Participação do evento e o Termo de Liberação do Uso de Imagem que será disponibilizado pela própria organização.

Art. 14º – É recomendado aos capoeiristas estarem uniformizados com a camisa que representa seu grupo e abadá.

§1º- Cada competidor terá uma sinalização em forma de braçadeira para fácil visualização dos jurados

Realização



INSTITUTO
JUVENTUDE
PELA VIDA



FORTALEZA
PREFEITURA
JUVENTUDE

Patrocínio

cegás
GÁS NATURAL

itaú

Agradecimentos

GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DO ESPORTE
CEARÁ



Lei de Incentivo
ao Esporte do Ceará

§2º- Em caso de acidente, ou da impossibilidade de continuar na competição, fica estabelecido que a próxima equipe mais bem pontuada ou de escolha direta dos jurados passará para a fase seguinte

CAPÍTULO VI - DAS INFRAÇÕES E PENALIDADES

Art. 15º – Qualquer decisão sobre penalidade ou expulsão de um competidor e equipe será de inteira responsabilidade da Comissão de Júri e organizadores do jogos;

Art. 16º – O descumprimento das normas deste regulamento, sujeitará o infrator e sua equipe às seguintes penalidades:

- a) advertência;
- b) desligamento da competição.

Art. 17º – As perdas de pontos serão individuais e acontecerão se o capoeirista:

- a) Acertar intencionalmente o companheiro com um golpe traumatizante fora do contexto (eliminação);
- b) Se o competidor atingido fora do contexto ficar impedido de seguir na competição, o agressor será eliminado da competição (caso a comissão organizadora entenda que houve dolo – intenção de machucar o adversário);
- c) Técnica mal executada (advertência);
- d) Usar sequência de galopantes (a partir de 4);
- e) Descaracterização do jogo (advertência);
- f) Inadequação dos fundamentos (advertência);
- g) Falta de competitividade (advertência);
- h) Agressão verbal e/ou racismo (eliminação);
- i) Chegar depois do início torneio (eliminação);
- j) Não está presente no local/horário do jogo (eliminação).

§1º- Agressão verbal e/ou racismo pode ser comunicado à Comissão de Jurados pela Comissão do jogos.

CAPÍTULO VII - DOS JURADOS

Art. 18º – Compete aos Jurados:

- a) Conhecimento integral do regulamento;
- b) Análise imparcial dos atletas;
- c) Decisões de desclassificação de algum competidor (em concessão).

Art. 19º – Corpo de jurados deve ser preferencialmente composto por três integrantes independente se seu aluno esteja jogando no momento.

§ 1º- O corpo de jurados deverá ser composto por pessoas qualificadas;

§ 2º- Os jurados, ao se apresentarem para o exercício de suas funções, deverão estar regularmente uniformizados.

Art. 20º – A escolha dos jurados ficará a cargo da Comissão do Torneio.

CAPÍTULO VIII

DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 21º – Casos omissos

Parágrafo único - Os casos omissos neste regulamento serão analisados e julgados pela comissão organizadora do Torneio e os jurados.

Realização



INSTITUTO
JUVENTUDE
PELA VIDA



Patrocínio



Agradecimentos



FORMATO DAS CHAVES



Realização



INSTITUTO
JUVENTUDE
PELA VIDA



FORTALEZA
PREFEITURA
JUVENTUDE

Patrocínio

cegás
GÁS NATURAL

itaú

Agradecimentos

CEARÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DO ESPORTE

Lei de Incentivo
ao Esporte do Ceará

JIU-JITSU

REGULAMENTO SUPERCOPAS DE LUTAS – JIU-JITSU

Formato: Competição por Equipes (Lutas Casadas)

Data: 02 de maio de 2026.

Local: CUCA Barra

As inscrições serão realizadas no portal da juventude:
portaldajuventude.fortaleza.ce.gov.br

CAPÍTULO I – DAS FINALIDADES

Art. 1º – A SUPERCOPA REDE CUCA – JIU-JÍTSU tem como finalidade:

- I – Promover a integração entre atletas;
- II – Incentivar o espírito esportivo e disciplinar;
- III – Fortalecer o trabalho em equipe;
- IV – Fomentar a prática do Jiu-Jítsu de forma organizada e segura;
- V – Desenvolver o nível técnico dos participantes;
- VI – Estimular a participação em competições por equipes mistas.

CAPÍTULO II – DO FORMATO DA COMPETIÇÃO

Art. 2º – A competição será disputada no formato por equipes.

Art. 3º – Participação:

- * 04 (quatro) equipes
- * 08 (oito) atletas titulares por equipe
- * Total de 32 atletas

§1º – Cada atleta poderá competir em apenas uma luta.

§2º – Não será permitida substituição após o início do evento, salvo em caso de lesão com avaliação da organização.

§3º – A ordem das lutas será definida previamente pela organização.

CAPÍTULO III – DAS CATEGORIAS (PADRÃO CBJJ ADAPTADO)

Art. 4º – As categorias seguirão como base a CBJJ, adaptadas ao evento:

Categorias Oficiais

Infanto Juvenil - Faixas coloridas / amarela, laranja e verde (até 15 anos)

* Masculino: até 70 kg

* Feminino: até 70 kg

Juvenil – Faixa Azul

* Masculino: até 70 kg

* Feminino: até 60 kg

Adulto – Faixa Branca

* Masculino: até 80 kg

* Feminino: até 70 kg

Adulto – Faixa Roxa

* Masculino: até 70 kg

* Feminino: até 70 kg

Parágrafo único: A organização poderá ajustar categorias conforme necessidade técnica do evento.

CAPÍTULO IV – DO SISTEMA DE DISPUTA

Art. 5º – O evento será disputado em formato de confrontos diretos (lutas casadas).

Art. 6º – Cada confronto será composto por 05 lutas.

Art. 7º – Chaveamento:

- * Semifinal 1: Equipe A x Equipe B
- * Semifinal 2: Equipe C x Equipe D
- * Final: vencedores
- * Disputa de 3º lugar: perdedores

Realização



INSTITUTO
JUVENTUDE
PELA VIDA



Patrocínio



Agradecimentos



CAPÍTULO V – DO SISTEMA DE PONTUAÇÃO POR EQUIPE

Art. 8º – Pontuação por luta:

- * Vitória por finalização: 03 pontos
- * Vitória por pontos: 02 pontos
- * Vitória por vantagem: 01 ponto
- * Derrota: 00 ponto
- * Desclassificação: -01 ponto

CAPÍTULO VI – DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Art. 9º – Em caso de empate entre equipes:

- I – Maior número de finalizações
- II – Maior número de vitórias
- III – Confronto direto
- IV – Luta extra (categoria definida pela organização)

CAPÍTULO VII – DAS REGRAS TÉCNICAS

Art. 10º – As lutas seguirão as regras oficiais da CBJJ/IBJJF.

Art. 11º – Tempo de luta:

Todas as lutas terão duração de 5 (cinco) minutos, exceto para a categoria infante juvenil até 15 (quinze) anos, cujas lutas terão duração de 4 (quatro) minutos.

Art. 12º – Pontuação técnica:

- * Queda: 2 pontos
- * Raspagem: 2 pontos
- * Joelho na barriga: 2 pontos
- * Passagem de guarda: 3 pontos
- * Montada: 4 pontos
- * Costas: 4 pontos

CAPÍTULO VIII – DA PESAGEM

Art. 13º – A pesagem será realizada conforme cronograma oficial.

§1º – Não haverá tolerância de peso.

§2º – O atleta que não bater o peso será desclassificado.

§3º – Pesagem com kimono (padrão CBJJ).

CAPÍTULO IX – DO UNIFORME E CONDUTA

Art. 14º – É obrigatório:

- I – Kimono branco, azul ou preto em bom estado
- II – Faixa correspondente à graduação
- III – Higiene pessoal adequada
- IV – Unhas cortadas e ausência de objetos proibidos

Art. 15º – Penalidades:

- * Advertência
- * Perda de pontos
- * Desclassificação

Art. 16º – A decisão da arbitragem é soberana.

CAPÍTULO X – DO CRONOGRAMA OFICIAL

Art. 17º – O cronograma da competição será:

- 07h30 às 08h30 – Chegada das equipes e credenciamento
- 08h30 às 08h50 – Conferência das inscrições
- 08h50 às 09h00 – Reunião com técnicos e arbitragem
- 09h00 – Abertura oficial
- 09:10h às 11hs – Lutas (fase classificatória)
- 11h00 às 13hs – Semifinais e finais
- 13hs às 13:30hs – Premiação e encerramento

Parágrafo único: Os horários poderão sofrer ajustes conforme o andamento do evento.

Realização



INSTITUTO
JUVENTUDE
PELA VIDA



Patrocínio



Agradecimentos



CAPÍTULO XI – DA ARBITRAGEM

Art. 18º – A arbitragem será composta por profissionais qualificados.

Art. 19º – As decisões são finais.

Art. 20º – Em caso de erro técnico evidente, a organização poderá revisar internamente.

CAPÍTULO XII – DA PREMIAÇÃO

Art. 21º – Premiação:

1º Lugar: R\$ 1.500,00

2º Lugar: R\$ 800,00

CAPÍTULO XIII – DO RECEBIMENTO DA PREMIAÇÃO

Art. 22º – A premiação será entregue a um representante da equipe.

O responsável deverá:

* Assinar o recebimento

* Realizar a divisão entre os atletas

* Efetuar o repasse em até 05 dias úteis

Parágrafo único: A organização não se responsabiliza pela divisão interna dos valores.

CAPÍTULO XIV – TERMO DE RESPONSABILIDADE

Local/Data: _____

Responsável da Equipe: _____

Assinatura: _____

Atletas:

1 - _____

2 - _____

3 - _____

4 - _____

5 - _____

6 - _____

7 - _____

8 - _____

CAPÍTULO XV – DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 23º – O atleta declara estar apto fisicamente para competir.

Art. 24º – A organização não se responsabiliza por lesões.

Art. 25º – A inscrição implica aceitação total deste regulamento.

Art. 26º – Casos omissos serão resolvidos pela organização.

OBSERVAÇÕES GERAIS (ORGANIZAÇÃO)

* As categorias poderão ser ajustadas conforme número de inscritos

* O evento seguirá como base as regras da CBJJ

* A organização poderá realizar alterações visando o bom andamento da competição

Realização



INSTITUTO
JUVENTUDE
PELA VIDA



Patrocínio



Agradecimentos



Formato das chaves



Realização



INSTITUTO
JUVENTUDE
PELA VIDA



FORTALEZA
PREFEITURA
JUVENTUDE

Patrocínio

cegás
GÁS NATURAL

itaú

Agradecimentos

CEARÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DO ESPORTE

Lei de Incentivo
ao Esporte do Ceará

TAEKWONDO

REGULAMENTO SUPERCOPAS DE LUTAS - TAEKWONDO CATEGORIA ÚNICA – EQUIPES MISTAS

1. APRESENTAÇÃO E JUSTIFICATIVA

A SuperCopas de Lutas de Taekwondo será realizada no **dia 02 de maio de 2026** das 14hs às 18hs no **CUCA DA BARRA**, tendo como finalidade promover o desenvolvimento técnico e competitivo dos atletas, estimulando a prática esportiva em um ambiente de respeito, disciplina e espírito esportivo, princípios fundamentais do Taekwondo.

O evento busca incentivar o formato de competição por equipes mistas, promovendo a integração entre atletas masculinos e femininos, fortalecendo o espírito de equipe e ampliando as oportunidades de participação no cenário competitivo.

Além disso, a competição visa contribuir para o fortalecimento do Taekwondo de Fortaleza, proporcionando experiência competitiva, intercâmbio entre equipes e preparação para eventos de maior nível técnico.

2. OBJETIVOS

I – Incentivar a prática do Taekwondo entre atletas das categorias Júnior e Sênior;

II – Promover o desenvolvimento técnico e tático dos atletas;

III – Estimular a participação em competições por equipes;

IV – Fortalecer os valores educacionais do Taekwondo, como respeito, disciplina, coragem e amizade;

V – Promover a integração entre atletas, treinadores e instituições participantes.

3. DA CATEGORIA

A competição será disputada **no formato tk3**, em formato de **todos contra todos**, compostas por atletas masculinos e femininos, por equipes.

A idade dos atletas deverá seguir os critérios estabelecidos para a **categoria mista**, conforme as normas das entidades oficiais da modalidade.

4. DA COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

Serão disponibilizadas 10 vagas para inscrição

As equipes poderão competir nos seguintes formatos:

- **TK3 Misto:** 3 atletas (2 masculinos e 1 feminino), com peso total de até 200 kg.

Realização



INSTITUTO
JUVENTUDE
PELA VIDA



FORTALEZA
PREFEITURA
JUVENTUDE

Patrocínio

cegás
GÁS NATURAL

itaú

Agradecimentos

CEARÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DO ESPORTE

Lei de Incentivo
ao Esporte do Ceará

CAPÍTULO IV – COMPETIÇÕES POR EQUIPES (TK3/TK4 MISTO)

Art. 23º Intervalo de peso das equipes estão classificados da seguinte forma:

Divisão	Equipe TK3 Misto	Equipe TK4 Misto
Número máximo de atletas	3 (2 masculinos e 1 feminino)	4 (2 masculinos e 2 femininos)
Intervalo de peso total	200 kg ou menos (soma total da equipe)	Masculino: 2 atletas somando 160 kg ou menos Feminino: 2 atletas somando 135 kg ou menos

A

organização poderá permitir a inscrição de **atletas reservas**, conforme definido previamente pela coordenação técnica da competição.

5. DAS INSCRIÇÕES

As inscrições serão realizadas no portal da juventude: portaldajuventude.fortaleza.ce.gov.br.

Cada equipe deverá apresentar:

- * Lista oficial dos atletas inscritos;
 - * Documento oficial de identificação dos atletas;
 - * Termo de responsabilidade assinado pelo responsável técnico ou representante da equipe.
- A organização poderá solicitar documentação adicional caso necessário.

6. DA PESAGEM

A pesagem dos atletas será realizada conforme cronograma definido pela organização da competição.

Os atletas deverão comparecer à pesagem munidos de *documento oficial de identificação*. O atleta que não se enquadrar no limite da categoria de peso em que foi inscrito **não poderá competir**.

7. DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO

- Os atletas serão organizados do mais leve ao mais pesado.
- Cada equipe poderá inscrever atletas titulares e suplentes.
- Substituições são permitidas apenas entre lutas.
- O atleta substituído poderá retornar, a critério do técnico.
- Todos os atletas, inclusive suplentes, devem participar da pesagem.
- A escalação deverá ser apresentada antes de cada confronto.

Método de competição: todos contra todos, os atletas irão competir com todos da chave afim de acumular pontos para definir o campeão.

8. DO CRITÉRIO DE VITÓRIA

Pontuação das lutas:

Realização



INSTITUTO
JUVENTUDE
PELA VIDA



Patrocínio



Agradecimentos



- 1 ponto: soco válido no tronco
- 2 pontos: chute no tronco
- 3 pontos: chute na cabeça
- 4 pontos: chute com giro no tronco
- 5 pontos: chute com giro na cabeça
- 1 ponto: penalidade (Gam-jeon)
- 5 pontos: knockdown

O limite máximo é de 99 pontos. A equipe que atingir primeiro vence.

9. DO CRITÉRIO DE DESEMPATE

Em caso de empate:

1. Quantidade de pontuação em todas as lutas
2. Menos pontos sofridos
3. Menos faltas cometidas
4. Golden round único entre 2 atletas

10. DAS REGRAS DE COMPETIÇÃO

Serão aplicadas as regras oficiais da WT (World Taekwondo).

Casos omissos serão resolvidos pela coordenação técnica.

11. DA ARBITRAGEM

A arbitragem será composta por árbitros devidamente qualificados e designados pela organização da competição.

As decisões da arbitragem deverão respeitar as **regras oficiais vigentes do Taekwondo**.

12. DO UNIFORME

Os atletas deverão competir utilizando **dobok de acordo com o regulamento oficial**

13. DA PREMIAÇÃO

Serão premiadas as equipes classificadas conforme definido pela organização do evento:

- Premiação em dinheiro e medalhas para as equipes que ficarem no 1º e 2º lugar.
- A equipe campeã receberá a premiação no valor de R\$ 1.500 (um mil e quinhentos reais) da organização, a premiação será entregue ao representante da entidade/equipe.
- A equipe vice-campeã receberá a premiação no valor de R\$ 800 (oitocentos reais) da organização do evento, a premiação será entregue ao representante da entidade/equipe.

14. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

A participação na competição implica na *aceitação integral deste regulamento* por parte das equipes _____ e _____ atletas.

Casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela *comissão organizadora da Copa Super Lutas*, em conjunto com a coordenação técnica do evento.

Realização



INSTITUTO
JUVENTUDE
PELA VIDA



FORTALEZA
PREFEITURA
JUVENTUDE

Patrocínio

 **cegás**
GÁS NATURAL

 **itaú**

Agradecimentos

 **CEARÁ**
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DO ESPORTE

 **Lei de Incentivo
ao Esporte do Ceará**

KUNG FU

REGULAMENTO SUPERCOPAS DE LUTAS - KUNG FU CATEGORIA FESTIVAL

Regulamento: Festival de Kung Fu e Combate Sanda

Este regulamento define as normas para a realização do evento, unindo a riqueza técnica das apresentações (Tao Lu) com a intensidade competitiva do Sanda (Boxe Chinês).

1. Programação Geral

Data: 26 de maio de 2026 – 14h

O evento será dividido em duas etapas principais:

- Abertura e Demonstrações: Apresentações técnicas de formas (mãos livres e armas).
- Card de Combates: Realização de lutas de Sanda.

2. Regras de Participação

- As inscrições serão realizadas no portal da juventude: portaldajuventude.fortaleza.ce.gov.br
- Inscrição: O atleta deve estar devidamente matriculado em uma academia e sob responsabilidade de um professor/instrutor.
- Equipamentos de Proteção (Obrigatórios): * Capacete (aberto no rosto).
- Protetor bucal e protetor genital (coquilha).
- Luvas (10oz ou 12oz conforme a categoria de peso).
- Protetor de tórax (shinguard/colete).
- Protetor de canela e peito do pé.
- Vestimenta: Camiseta regata e bermuda oficial de Sanda ou da respectiva equipe.
- Limite de 40 inscrições

3. Formato do Combate Sanda

- Quantidade: 15 lutas casadas por peso e graduação.
- Duração: Melhor de 3 rounds.
- Tempo: 2 minutos de luta por 1 minuto de descanso.
- Critério de Vitória por Round: O atleta que vencer os dois primeiros rounds será declarado vencedor por superioridade, não havendo a necessidade de realizar o terceiro round.
- Decisão: Caso haja empate nos rounds (1 a 1), o terceiro round decidirá o combate.

4. Técnicas Permitidas e Proibidas

Técnicas Permitidas (O que vale):

- Socos: Direto, jab, cruzado e gancho.
- Chutes: Circulares, frontais, laterais e de cobertura (em qualquer altura permitida).
- Quedas: Projeções, rasteiras e técnicas de agarre (clinch de no máximo 2 segundos para execução da queda).

Técnicas Proibidas (Faltas):

- Golpes de Impacto: É estritamente proibido o uso de joelhadas e cotoveladas.
- Áreas Ilegais: Golpes na nuca, pescoço, coluna vertebral e região genital.
- Conduta: Atacar o oponente caído, morder, cabecear ou empurrar para fora da área de combate sem técnica de projeção.

Realização



INSTITUTO
JUVENTUDE
PELA VIDA



Patrocínio



Agradecimentos



5. Pontuação Básica

- 2 Pontos: Derrubar o adversário permanecendo em pé; chute limpo no tronco ou cabeça.
- 1 Ponto: Soco limpo no tronco ou cabeça; chute na coxa; derrubar o adversário caindo junto por cima.
- Penalidades: Advertências podem causar perda de pontos ou desclassificação em casos de reincidência de golpes proibidos (como joelhadas).

6. Festival de Apresentação (Tao Lu)

As apresentações não serão competitivas (caráter demonstrativo).

Cada escola terá um tempo de 5 a 8 minutos para demonstrar seus estilos de mãos livres e armas tradicionais.

- O objetivo é promover a cultura do Kung Fu antes do início dos combates de contato total.

Resumo de Pontuação para Referência Rápida:

2 Pontos:

- Projetar o adversário e permanecer em pé.
- Chute limpo no tronco ou na cabeça.
- Adversário recebe uma contagem de proteção.

1 Ponto:

- Soco limpo no tronco ou na cabeça.
- Chute limpo na coxa.
- Projetar o adversário, mas cair junto (por cima).
- Adversário recebe uma advertência oficial.
- Faltas (Penalizações):
- Uso de joelhadas e cotoveladas (Proibidos).
- Ataque a áreas ilegais (nuca, garganta, genitais).

7. PREMIAÇÃO

Os campeões e vice-campeões de cada luta receberão respectivamente medalha de ouro e prata.

Realização



INSTITUTO
JUVENTUDE
PELA VIDA



FORTALEZA
PREFEITURA
JUVENTUDE

Patrocínio



Agradecimentos



CEARÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DO ESPORTE



Lei de Incentivo
ao Esporte do Ceará

WRESTLING

REGULAMENTO SUPERCOPAS DE LUTAS - WRESTLING CATEGORIA FESTIVAL

Regulamento: Festival de Wrestling

1. OBJETIVO

O Festival de Wrestling tem como objetivo promover a integração entre jovens atletas, difundir a modalidade e proporcionar uma experiência prática de ensino das técnicas como também uma competição em um ambiente educativo e seguro.

2. PÚBLICO-ALVO E INSCRIÇÕES

Participantes: Crianças e jovens

Limite de 40 inscrições

As inscrições serão realizadas no portal da juventude:
portaldajuventude.fortaleza.ce.gov.br

3. PROGRAMAÇÃO

Data: 03 de maio de 2026 – 14h

O evento será dividido em dois momentos principais:

1. Aulão Técnico: Treinamento coletivo focado em fundamentos, quedas e segurança.
2. Desafio Prático: Lutas divididas por idade e peso.

4. PREMIAÇÃO

Os campeões e vice-campeões de cada luta receberão respectivamente medalha de ouro e prata.

5. DISPOSIÇÕES GERAIS

A organização reserva-se o direito de interromper qualquer luta caso identifique risco à segurança.

Casos omissos serão resolvidos pela coordenação técnica da Supercopas de Lutas.

Realização



INSTITUTO
JUVENTUDE
PELA VIDA



FORTALEZA
PREFEITURA
JUVENTUDE

Patrocínio

cegás
GÁS NATURAL

itaú

Agradecimentos

CEARÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DO ESPORTE

Lei de Incentivo
ao Esporte do Ceará