

REGRAS DO BOXE DE PRAIA (APOSTILA)



1. DO OBJETIVO

O objetivo do boxeador é aplicar, de forma técnica e eficiente, o maior número possível de golpes válidos no adversário, ao mesmo tempo em que emprega estratégias defensivas para evitar ser atingido.

Será declarado vencedor o atleta que, ao final dos assaltos, obtiver a maior pontuação por meio de golpes efetivos devidamente reconhecidos pela arbitragem, ou aquele que encerrar o combate antecipadamente por nocaute do oponente.

2. DA PROFISSIONALIZAÇÃO

Serão considerados atletas profissionais todos os boxeadores que tenham participado de competições na categoria profissional, seja no âmbito da Confederação Brasileira de Boxe de Praia (COBBOP), de alguma Federação de Boxe de Praia estadual (FEBOP), filiada à COBBOP ou em outras entidades e eventos reconhecidos da modalidade.

Para obter o status de profissional junto à COBBOP ou à alguma FEBOP filiada, o atleta deverá formalizar sua inscrição nessa categoria. A partir de então, ficará vedada sua participação em competições na condição de atleta amador.

3. DO RINGUE

O ringue deverá possuir dimensões internas mínimas de 4,00 m e máximas de 5,00 m em cada um de seus lados, sendo tais medidas aferidas a partir da face interna das cordas delimitadoras.

A estrutura deverá ser obrigatoriamente montada sobre superfície de areia fofa, garantindo condições adequadas de absorção de impacto e segurança aos atletas.

O ringue será delimitado por quatro postes posicionados em seus vértices, os quais deverão ser revestidos com material macio, com a finalidade de prevenir lesões aos boxeadores. A identificação cromática dos cantos deverá obedecer ao seguinte padrão:

- Canto localizado à esquerda da mesa diretora: revestimento na cor amarela;
- Canto diagonalmente oposto: revestimento na cor verde;
- Demais cantos: revestimento na cor preta.

CONTINUAÇÃO

Serão utilizadas três cordas de delimitação, com diâmetro mínimo de 5 cm e máximo de 9 cm, fixadas aos postes nas alturas de 42 cm, 84 cm e 126 cm, respectivamente.

As cordas deverão ser revestidas com material macio e elástico, sendo ainda interligadas, em cada lado do ringue, por dois tirantes de largura entre 3 cm e 4 cm, posicionados em intervalos equidistantes, vedada a extensão longitudinal desses elementos ao longo das cordas.

Compete ao Diretor Técnico proceder à vistoria prévia e à aprovação das condições estruturais do ringue, especialmente no que se refere à qualidade e adequação da areia, antes da realização dos combates.

4. DO ASSALTO E DA DURAÇÃO DOS COMBATES

As lutas na categoria amadora serão disputadas em 3 (três) assaltos, com duração de 1 (um) minuto e 30 (trinta) segundos cada, intercalados por intervalos de 1 (um) minuto para descanso.

As lutas na categoria profissional serão realizadas a partir de 5 (cinco) assaltos, igualmente com duração de 1 (um) minuto e 30 (trinta) segundos cada, e intervalos de 1 (um) minuto entre os assaltos.

Nos combates de caráter promocional, a quantidade de assaltos poderá ser livremente ajustada mediante acordo prévio entre os atletas, desde que validado pela organização do evento.

5. DOS EQUIPAMENTOS DE RINGUE

Antes do início dos combates, o ringue deverá estar devidamente equipado com os seguintes itens, indispensáveis à realização segura e adequada das lutas:

- a) duas banquetas destinadas ao descanso dos boxeadores durante os intervalos entre os assaltos;
- b) duas garrafas plásticas contendo água potável, bem como duas garrafas plásticas do tipo spray;
- c) mesas e cadeiras em quantidade suficiente para acomodação dos dirigentes e da equipe de arbitragem;
- d) dispositivo sonoro para sinalização dos assaltos, podendo consistir em gongo, campainha, buzina ou apito;
- e) dois cronômetros em pleno funcionamento;

CONTINUAÇÃO

- f) um estojo completo de primeiros socorros;
- g) um microfone devidamente conectado ao sistema de sonorização do local do evento;
- h) dois pares de luvas sobressalentes;
- i) dois recipientes plásticos posicionados nos cantos neutros, externamente às cordas, destinados ao descarte de materiais utilizados pelo árbitro ou pela equipe médica, tais como gaze e algodão;
- j) um rodo de borracha e um pano absorvente, para manutenção das condições adequadas do ringue;
- k) um colete cervical para imobilização em casos de emergência;
- l) um cilindro de oxigênio portátil;
- m) uma maca para eventual remoção de atletas.

6. DAS LUVAS

As luvas utilizadas nos combates serão obrigatoriamente fornecidas pelos organizadores e promotores do evento.

Todos os equipamentos deverão ser previamente aprovados pelo Departamento Técnico da COBBOP ou da FEBOP estadual pertinente, devendo apresentar perfeito estado de conservação e condições adequadas de uso.

Nas disputas de título brasileiro, as luvas deverão ser, obrigatoriamente, novas, sendo sua apresentação exigida no congresso técnico que antecede o evento.

É vedado ao atleta o uso de luvas próprias, devendo utilizar exclusivamente aquelas disponibilizadas pela organização.

CONTINUAÇÃO

As luvas terão peso padrão de 14 (quatorze) onças para todos os combates.

A distribuição do peso das luvas deverá observar que a parte externa (pelica) não exceda metade do peso total, enquanto a parte acolchoada não poderá ser inferior à metade do peso total, garantindo a adequada absorção de impacto.

Os cordões de fixação deverão ser ajustados na altura do punho, sendo obrigatoriamente cobertos por fita adesiva ou substituídos por sistema de fechamento em velcro, de forma a assegurar a integridade e segurança do equipamento.

Parágrafo único: As luvas poderão ser colocadas nos camarins ou em locais previamente designados para tal finalidade, onde os atletas permanecerão sob fiscalização contínua das autoridades competentes, bem como de seus respectivos segundos ou fiscais, até o momento de entrada no ringue, quando a supervisão passará a ser de responsabilidade do árbitro.

7. DAS BANDAGENS

As bandagens têm por finalidade exclusiva a proteção das mãos dos atletas, sendo vedada qualquer utilização que possa potencializar danos ao adversário.

Deverão ser utilizadas bandagens cirúrgicas com comprimento máximo de 5 (cinco) metros e largura máxima de 5 (cinco) centímetros. Em combates profissionais, poderá haver ajuste quanto ao tipo de bandagem, desde que previamente acordado entre os atletas e a organização do evento.

§ 1º É vedada a utilização de qualquer outro tipo de material. Será permitido apenas o uso de fita adesiva branca (esparadrapo) com largura de até 2,5 (dois vírgula cinco) centímetros e comprimento máximo de 2,5 (dois vírgula cinco) metros por mão. O esparadrapo deverá ser aplicado exclusivamente sobre a bandagem, sendo proibida sua colocação a menos de 1 (um) centímetro das articulações entre falanges e metacarpos.

É expressamente proibida a aplicação, nas mãos, de quaisquer substâncias, tais como líquidos, pós ou materiais similares, antes ou após a colocação das luvas.

CONTINUAÇÃO

As bandagens deverão ser colocadas nos camarins ou em local previamente designado, sob a fiscalização de profissionais indicados pela FEBOP, federação ou liga organizadora.

§ 2º Os fiscais responsáveis deverão verificar a conformidade das bandagens com as normas regulamentares, procedendo, após a conferência, à devida rubrica.

§ 3º Constatada qualquer irregularidade, os fiscais determinarão a imediata substituição das bandagens, tantas vezes quantas forem necessárias, até o integral cumprimento das exigências regulamentares.

8. DO VESTUÁRIO

Os boxeadores deverão apresentar-se devidamente uniformizados, observando as seguintes disposições:

- a) utilização de calções com comprimento mínimo até a metade da coxa;
- b) a linha da cintura deverá estar claramente demarcada por cor distinta no calção, considerando-se como referência a linha imaginária que passa pelo umbigo e pela parte superior dos quadris;
- c) os atletas deverão competir descalços;
- d) uso obrigatório de protetor bucal, em formato adequado, apto a garantir a proteção da arcada dentária;
- e) uso obrigatório de protetor genital (coquilha), sendo permitida a utilização de faixa adicional para sua adequada fixação;

CONTINUAÇÃO

f) uso de camiseta regata, devendo os atletas apresentar cores distintas entre si, a fim de facilitar a identificação.

§ 1º Compete ao árbitro impedir a participação do atleta que não esteja devidamente equipado com protetor bucal, em condições adequadas de higiene, ou que não esteja uniformizado conforme as normas estabelecidas.

§ 2º Caso ocorra dano ao vestuário durante o combate, o árbitro deverá interromper a luta para que seja realizada a devida substituição ou ajuste. O tempo máximo permitido para regularização do vestuário será de 5 (cinco) minutos, sob pena de impossibilidade de continuidade do combate.

9. DO DIRETOR TÉCNICO

O Diretor Técnico, na qualidade de representante do Presidente da COBBOP ou de qualquer FEBOP estadual filiada (no caso de torneios estaduais), constitui a autoridade máxima no local de realização do evento, competindo-lhe a supervisão geral das atividades e o cumprimento das normas regulamentares.

Incumbe ao Diretor Técnico interagir com autoridades públicas, representantes da imprensa, organizadores e demais envolvidos, visando à resolução de eventuais questões operacionais, administrativas ou institucionais que possam surgir no decorrer do evento.

10. DA PESAGEM

A pesagem dos boxeadores é obrigatória e constitui requisito indispensável para a participação nos combates.

§ 1º A pesagem será realizada com o atleta em corpo nu (censurado por cortinas) ou trajando sunga, em balança devidamente aferida, no local e horário previamente designados pela COBBOP, pela FEBOP estadual pertinente, federação ou liga organizadora. Será assegurado aos segundos o direito de acompanhar a pesagem de seu atleta e de seu adversário.

§ 2º É vedado aos segundos qualquer contato com a balança, bem como não lhes será permitido exigir nova conferência da pesagem oficialmente realizada e validada pelo Diretor Técnico.

§ 3º O Diretor Técnico estabelecerá o período de pesagem, a ser realizado no dia anterior ao combate, com duração máxima de 2 (duas) horas entre o início e o término.

CONTINUAÇÃO

§ 4º Durante o período de pesagem, o atleta poderá subir à balança quantas vezes forem necessárias, a fim de comprovar sua adequação aos limites de peso da categoria.

Não será autorizada a realização de combate quando a diferença de peso entre os atletas ultrapassar os limites estabelecidos entre o mínimo e o máximo da categoria do boxeador mais leve.

Em disputas de título, aplicam-se as seguintes regras:

- a) Caso o campeão esteja dentro do limite da categoria e o desafiante não, se o combate ocorrer e o desafiante vencer, o título permanecerá com o campeão;
- b) Caso o campeão não esteja dentro do limite e o desafiante esteja, se o combate não ocorrer, ou se ocorrer e o campeão vencer, o título será declarado vago; caso o desafiante vença, será declarado novo campeão;
- c) Caso ambos os atletas estejam fora do limite de peso da categoria, o título será declarado vago.

11. DAS CATEGORIAS DE PESO

A categoria de cada boxeador será definida exclusivamente com base em seu peso corporal, aferido nos termos das normas de pesagem estabelecidas por este regulamento.

12. DOS JUÍZES

Cada combate será avaliado por 3 (três) juízes, posicionados à borda do ringue, em lados distintos, garantindo adequada visualização da luta.

Os juízes deverão trajar camisa preta contendo o distintivo oficial da COBBOP, ou da FEBOP estadual pertinente, e permanecerão em seus respectivos assentos até a proclamação oficial do resultado ao público.

As papeletas de julgamento deverão ser devidamente preenchidas à tinta, de forma legível, sem rasuras, e obrigatoriamente assinadas pelos respectivos juízes. A pontuação deverá ser registrada ao final de cada assalto.

CONTINUAÇÃO

O julgamento de cada assalto observará os seguintes critérios técnicos de avaliação:

a) agressividade eficiente (70%): caracterizada pela aplicação de golpes legais com potência, volume e precisão, atingindo as áreas válidas do corpo, conforme definido neste regulamento;

Parágrafo único: Considera-se agressividade eficiente a capacidade do atleta de conectar golpes efetivos, com impacto real, em regiões válidas, sem bloqueio ou desvio significativo pelo adversário.

b) domínio de ringue (10%): capacidade de impor estratégia e controle do combate, neutralizando a ação ofensiva do adversário;

CONTINUAÇÃO

- c) agressividade pura (10%): postura ofensiva contínua, demonstrada pela iniciativa constante de avançar e buscar o combate;
- d) golpes válidos: aqueles desferidos com a parte frontal da luva fechada, atingindo as regiões anterior ou lateral da cabeça ou do tronco, acima da linha da cintura, com aproveitamento do peso corporal, sem bloqueio ou desvio relevante;
- e) o juiz deverá considerar, na avaliação, a potência, quantidade, precisão e qualidade dos golpes aplicados;
- f) equilíbrio (10%): controle físico e estabilidade do atleta. Ocorrendo a terceira queda de um mesmo boxeador no mesmo assalto, o árbitro deverá encerrar o combate por desqualificação técnica, sendo o adversário declarado vencedor;
- g) será atribuída pontuação adicional de 1 (um) ou 2 (dois) pontos ao boxeador que provocar knockdown no adversário, conforme o contexto do assalto;

CONTINUAÇÃO

h) ao final de cada assalto, o juiz atribuirá 10 (dez) pontos ao vencedor, e ao oponente pontuação proporcional ao seu desempenho. Em caso de empate, ambos receberão 10 (dez) pontos;

i) os resultados possíveis por assalto incluem, entre outros:

- 10 x 10: assalto equilibrado;
- 10 x 9: leve ou clara vantagem;
- 10 x 8: superioridade clara ou ocorrência de knockdown;
- 10 x 7: superioridade dominante ou múltiplos knockdowns;

Situações específicas:

- dois knockdowns no mesmo assalto poderão ensejar o encerramento do combate;
- a quarta queda de um atleta ao longo da luta implicará no término do combate;

CONTINUAÇÃO

j) a pontuação mínima em um assalto será de 10 x 7;

Eventuais descontos de pontos decorrentes de penalidades serão aplicados ao final da soma geral da pontuação.

O vencedor do combate será definido por maioria de votos dos juízes, independentemente da soma absoluta de pontos.

Nas disputas de título:

não será admitido resultado de empate quando o título estiver vago;

em caso de empate em disputa de título com campeão vigente, este manterá a posse do título.

13. DO CRONOMETRISTA

Compete ao cronometrista o controle preciso do tempo de combate, incluindo o número e a duração dos assaltos, bem como os intervalos entre eles.

Cada assalto terá duração de 1 (um) minuto e 30 (trinta) segundos, sendo os intervalos fixados em 1 (um) minuto. O cronometrista deverá posicionar-se junto ao ringue, à direita da mesa diretora, sendo responsável por iniciar e encerrar cada assalto por meio de sinal sonoro, podendo utilizar buzina, gongo ou apito.

A partir do segundo assalto, o cronometrista deverá, com antecedência de 10 (dez) segundos, emitir aviso por meio de três palmadas, a fim de que seja cumprida a ordem de retirada dos segundos (“segundos fora”). Da mesma forma, deverá sinalizar os 10 (dez) segundos finais de cada assalto.

CONTINUAÇÃO

Compete-lhe, ainda, descontar o tempo em caso de interrupções temporárias do combate, sempre que determinado pelo árbitro por meio do comando “Stop”, excetuando-se as hipóteses de contagem protetora. O controle do tempo deverá ser realizado por meio de cronômetro adequado.

Em caso de suspensão momentânea do combate, o cronometrista deverá interromper imediatamente a contagem do tempo, retomando-a apenas mediante sinal do árbitro para continuidade do assalto, ou mediante o comando “Beachboxing”.

Para o adequado desempenho de suas funções, o cronometrista poderá contar com o auxílio de um cronometrista auxiliar.

CONTINUAÇÃO

Caso, ao final de qualquer assalto, um atleta esteja em situação de queda e o árbitro esteja realizando contagem, o cronometrista não deverá acionar o sinal sonoro de encerramento. O gongo somente deverá ser acionado após a ordem “Beachboxing” proferida pelo árbitro, indicando a retomada do combate. O intervalo subsequente, se houver, será de 1 (um) minuto completo.

A declaração do cronometrista acerca da duração de qualquer período do combate terá caráter definitivo, não sendo passível de contestação.

Na hipótese de interrupção definitiva do combate durante o intervalo entre assaltos, para fins de registro do resultado, será considerado o número do assalto subsequente.

14. DO CONTATO DA LUVA NA AREIA E PROCEDIMENTOS DE SEGURANÇA

I – Contato da luva com a areia

Sempre que houver contato das luvas do atleta com a areia, o combate deverá ser imediatamente interrompido, cabendo ao árbitro central proceder à limpeza das luvas, a fim de garantir condições adequadas de segurança e continuidade da luta.

Em caso de knockdown, o árbitro central iniciará a contagem protetora de 8 (oito) segundos, interromperá o cronômetro, realizará a limpeza das luvas e, após sinalização ao cronometrista por meio de gesto com as mãos abertas, será acrescido o tempo de 10 (dez) segundos ao final do assalto.

CONTINUAÇÃO

II – Contato da areia com os olhos do atleta

Na hipótese de ingresso de areia nos olhos de qualquer dos boxeadores, o combate deverá ser imediatamente interrompido, sendo o atleta conduzido ao seu respectivo corner para a realização da devida higienização, sob supervisão do árbitro ou da equipe médica, assegurando-se condições adequadas para a retomada do combate.

15. DAS FORMAS DE RESULTADO DO COMBATE

I – Vitória por Pontos (PP)

Será declarado vencedor por pontos o boxeador que:

- a) obtiver decisão favorável da maioria dos juízes;
- b) em caso de duplo nocaute (duplo KO), conforme avaliação técnica da arbitragem;
- c) na hipótese de ambos os atletas apresentarem lesões que impeçam a continuidade do combate;
- d) a partir do 3º assalto, quando houver interrupção por fatores alheios à vontade dos atletas ou por lesão decorrente de falta, agravada durante o combate;
- e) quando o sinal sonoro encerrar o combate no último assalto durante contagem protetora.

CONTINUAÇÃO

II – Vitória por Abandono (AB)

Será declarado vencedor por abandono o boxeador cujo adversário desista voluntariamente do combate, ainda que em condições de prosseguir.

CONTINUAÇÃO

III – Vitória por Nocaute Técnico (KOT)

Será declarado vencedor por nocaute técnico o boxeador quando:

- a) o adversário estiver sofrendo castigo excessivo, sem capacidade de reação adequada;
- b) o adversário sofrer lesão decorrente de golpe válido que, a critério do árbitro ou do médico, o impeça de continuar;
- c) o adversário sofrer lesão, ainda que não decorrente de golpe, que inviabilize a continuidade;
- d) após contagem protetora de 8 (oito) segundos, o adversário não apresentar condições de prosseguir;
- e) o segundo do atleta adversário arremessar a toalha durante o assalto;
- f) o adversário não retornar para o assalto subsequente por ausência de condições físicas;
- g) o atleta sofrer dois knockdowns no mesmo assalto.

CONTINUAÇÃO

IV – Vitória por Nocaute Técnico por Corte (KOT-C)

Será declarado vencedor por nocaute técnico por corte o boxeador cujo adversário apresente lesão cortante, decorrente de golpe válido, que impeça a continuidade do combate.

CONTINUAÇÃO

V – Vitória por Nocaute (KO)

Será declarado vencedor por nocaute o boxeador quando:

- a) a contagem atingir 10 (dez) segundos e o adversário não demonstrar condições de retornar ao combate;
- b) o árbitro interromper a contagem diante da necessidade de atendimento médico imediato ao atleta.

CONTINUAÇÃO

VI – Vitória por Desclassificação (DESC.)

Será declarado vencedor por desclassificação o boxeador quando:

- a) o adversário sofrer o terceiro desconto de pontos;
- b) o árbitro, a qualquer momento, aplicar desclassificação em razão da gravidade da infração;
- c) ocorrer a terceira queda (desequilíbrio) do mesmo atleta no mesmo assalto, hipótese em que será caracterizada desclassificação técnica.

CONTINUAÇÃO

VII – Sem Decisão (SD)

O combate será declarado sem decisão quando ambos os boxeadores forem desclassificados pelo árbitro.

VIII – Empate (EMP)

O resultado será declarado empate quando:

- a) 2 (dois) juízes apontarem empate;
- b) 1 (um) juiz apontar empate, enquanto os demais indicarem vitória para atletas distintos.

IX – Empate Técnico (ET)

Será declarado empate técnico quando o combate for interrompido até o final do 2º assalto, em decorrência de lesão, falta acidental ou fatores alheios aos atletas, que impossibilitem a continuidade da luta.

ADAPTAÇÕES ESPECÍFICAS DO BOXE DE PRAIA

Com vistas à adequação da modalidade às características do ambiente arenoso e à promoção da segurança e dinamismo dos combates, estabelecem-se as seguintes adaptações regulamentares:

1ª REGRA:

DESQUALIFICAÇÃO POR QUEDA

Será desclassificado por desclassificação técnica o atleta que sofrer a 3ª (terceira) queda (desequilíbrio) no mesmo assalto, sendo seu adversário imediatamente declarado vencedor.

QUEDAS E DESEQUILÍBRIOS

Queda (desequilíbrio)

Atacou, perdeu o equilíbrio e foi ao chão, conta como 1 desequilíbrio no round.

Três no mesmo será desqualificado.



QUEDAS E DESEQUILÍBRIOS

Queda (desequilíbrio):

Atacou, houve o desequilíbrio
e ao mesmo tempo
o knockdown,
prevalece o knockdown.



QUEDAS E DESEQUILÍBRIOS

Queda (desequilíbrio):

Jogou o golpe,
houve o desequilíbrio,
mas voltou para a luta



QUEDAS E DESEQUILÍBRIOS

Queda (desequilíbrio) :
Não será considerado
quando não houver
a necessidade de limpeza
das luvas ou do atleta.



QUEDAS E DESEQUILÍBRIOS

Queda (desequilíbrio) :
Houve o desequilíbrio,
usou as cordas,
se manteve em pé,
segue a luta.



QUEDAS E DESEQUILÍBRIOS

Queda (desequilíbrio) :

Golpe de encontro,
Não foi dado o knockdown,
Teve a necessidade da
Limpeza das luvas .



QUEDAS E DESEQUILÍBRIOS

**Queda (desequilíbrio):
Saiu do ringue,
se não for knockdown,
será considerado queda.**



QUEDAS E DESEQUILÍBRIOS

Queda (desequilíbrio):

Queda (desequilíbrio):

Trocação franca,
houve o desequilíbrio sem a
necessidade de limpeza das
luvas ou do atleta,
segue a luta.



QUEDAS E DESEQUILÍBRIOS

Empurrão:

Os árbitros notificam os atletas

Mais de duas reincidências,
poderá descontar pontos.



QUEDAS E DESEQUILÍBRIOS

**Queda (desequilíbrio):
Saiu do ringue,
se não for knockdown,
será considerado queda.**



OBJETIVO:

Promover o desenvolvimento técnico dos atletas, especialmente no que se refere ao equilíbrio e adaptação ao combate em superfície de areia, incentivando treinamentos específicos para a modalidade.

ADAPTAÇÕES ESPECÍFICAS DO BOXE DE PRAIA

2ª REGRA:

CONTAGEM E PAUSA APÓS KNOCKDOWN

A cada knockdown sofrido, o árbitro central deverá iniciar contagem protetora de até 8 (oito) segundos, interromper o cronômetro, proceder à limpeza das luvas do atleta e, em seguida, sinalizar à mesa do cronometrista e aos juízes laterais, mediante gesto com as mãos abertas, a inclusão de 10 (dez) segundos adicionais ao final do assalto, retomando-se o combate na sequência.

Knockdown:

Será acrescentado mais 10s em cada round.

Dois knockdowns no mesmo round, acaba a luta.



Knockdown:

Será acrescentado mais 10s em cada final de round .

Dois knockdowns no mesmo round, acaba a luta .



OBJETIVO:

Assegurar tempo adequado de recuperação ao atleta após o knockdown, preservando sua integridade física e garantindo maior equilíbrio e justiça na condução do combate.

ADAPTAÇÕES ESPECÍFICAS DO BOXE DE PRAIA

3ª REGRA:

KNOCKDOWN E NOCAUTE TÉCNICO

A ocorrência de 2 (dois) knockdowns no mesmo assalto resultará em nocaute técnico (KOT), determinando o encerramento imediato do combate.

Knockdown/nocaute técnico:

Dois knockdowns no mesmo round,
resultam em nocaute técnico.



Knockdown/nocaute técnico :

Dois knockdowns no mesmo round,
resultam em nocaute técnico.



OBJETIVO:

Diferentemente de outras modalidades que admitem maior número de quedas, esta adaptação visa aumentar a proteção dos atletas e conferir maior dinamismo às lutas, considerando, especialmente, a menor duração dos assaltos (1 minuto e 30 segundos) no boxe de praia.

PARÁGRAFO ÚNICO – OBSERVAÇÃO TÉCNICA:

Embora em outras modalidades de boxe sejam admitidos até 3 (três) knockdowns por assalto, no boxe de praia adota-se o limite de 2 (dois), em razão das particularidades do terreno e da duração reduzida dos rounds, buscando-se maior fluidez e segurança nos combates.

PERGUNTAS

