



Associação Garra de Tigre de Kung Fu Hung Gar



巴西洪家虎爪武術公會

FILIADA A FEDERAÇÃO PAULISTA DE KUNG FU
CNPJ 08.484.138/0001-15

3 COPA SANDA AGTKF KUNG FU

LENÇÓIS PAULISTA 2018

Poderão participar deste evento, as **Associações filiadas ou não as entidades que organizam as modalidades de Sanda ou Shuai Jiao dos estados.**

DATA, LOCAL, ORGANIZADOR E INSCRIÇÕES:

3º Copa de Sanda AGTKF – Lençóis Paulista 2018.

Local: Ginásio Antonio Lorenzetti Filho – “Tonicão”.

Data: 29 e 30 de Setembro de 2018.

Informações: agtkf@bol.com.br / 14 98828-8365

Realização: Assoc. Garra de Tigre de Kung Fu.

Organizadores: Professores Richard Leutz e Adriano Pitoli.



Taxa para a Inscrição:

Valor da taxa de inscrição para o uma categoria será de **R\$ 70,00**, para participar de duas categorias (Sanda e Shuai Jiao), **R\$100,00**.

Pagamento das Inscrições:

Os valores acima deverão ser depositados em nome da:

Associação Garra de Tigre de Kung fu

Caixa Federal: Agencia 0290, Operação 003, C/C 5049-3

Pedimos que seja feito apenas um único depósito para toda a equipe, a fim de facilitar a conferência.

Envio das Inscrições:

Disponibilizamos aos Técnicos o envio das Inscrições em 2 opções:

1. E-mail: agtkf@bol.com.br
2. Whatsapp: 14 98828-8365.

Documentação necessária:

- Ficha Técnica da Delegação.
- Termos de Responsabilidade (cada ATLETA) com firma reconhecida.
- Atestado Médico*.
- Cópia do Comprovante de depósito bancário.

*** IMPORTANTE: OS ATESTADOS MÉDICOS PODERÃO SER ENTREGUES NO ATO DA PESAGEM, OS DEMAIS DOCUMENTOS, DEVERÃO RESPEITAR O PRAZO MÁXIMO PARA INSCRIÇÃO.**

A data limite para a Inscrição é 10 de setembro.

PROGRAMAÇÃO:

A Programação, bem como o Checklist serão divulgados até o dia 20 de Setembro no site da AGTKF (www.agtkf.com) e nas mídias sociais.

CATEGORIAS:

Nesta terceira edição da Copa de Sanda AGTKF, teremos as seguintes categorias:

SANDA 散打

REQUISITOS PARA INSCRIÇÃO:

As categorias do Wushu Sanda são divididas por critérios de:

- Sexo: Masculino e Feminino, Idade, dividido em 3 Faixas Etárias:
- Categoria Mirim deverá ser entre 8 e 9 anos, data de nascimento 1º de Janeiro de 2010 até 31 de Dezembro de 2009.

- Categoria Infantil deverá ser entre 10 e 12 anos, data de nascimento 1º de Janeiro de 2008 até 31 de Dezembro de 2006.

- A categoria Infanto Juvenil deverá ser de 13 a 15 anos data de nascimento de 1º de janeiro de 2003 a 31 de dezembro de 2005.

- A categoria Juvenil deverá ser de 15 a 18 anos, data de nascimento de 1º de janeiro de 2000 a 31 de dezembro de 2003.

- A categoria Adulta deverá ser de 18 a 40 anos, data de nascimento de 1º de janeiro de 1978 a 31 de dezembro de 2000.

- Categorias de Peso, conforme a tabela abaixo:

I – Mirim Masculino >39 kg; de acima de 39 kg a 42 kg; de acima de 42 kg a 45 kg; de acima de 45 kg a 48 kg, de acima de 48 kg a 52 kg

II – Mirim Feminino >39 kg; de acima de 39 kg a 42 kg; de acima de 42 kg a 45 kg; de acima de 45 kg a 48 kg

III – Infantil Masculino >39 kg; de acima de 39 kg a 42 kg; de acima de 42 kg a 45 kg; de acima de 45 kg a 48 kg, de acima de 48 kg a 52 kg de acima de 52 kg a 56 kg; de acima de 56 kg a 60 kg;

IV – Infantil Feminino >39 kg; de acima de 39 kg a 42 kg; de acima de 42 kg a 45 kg; de acima de 45 kg a 48 kg; de acima de 48 kg a 52 kg de acima de 52 kg a 56 kg

V – Infanto Juvenil Masculino - 39 kg; de acima de 39 kg a 42 kg; de acima de 42 kg a 45 kg; de acima de 45 kg a 48 kg, de acima de 48 kg a 52 kg de acima de 52 kg a 56 kg; de acima de 56 kg a 60 kg;

VI – Infanto Juvenil Feminino - 39 kg; de acima de 39 kg a 42 kg; de acima de 42 kg a 45 kg; de acima de 45 kg a 48 kg, de acima de 48 kg a 52 kg de acima de 52 kg a 56 kg

VII –Juvenil Masculino - 39 kg; de acima de 39 kg a 42 kg; de acima de 42 kg a 45 kg; de acima de 45 kg a 48 kg, de acima de 48 kg a 52 kg de acima de 52 kg a 56 kg; de acima de 56 kg a 60 kg; de acima de 65 kg a 70 kg; de acima de 70 kg a 75 kg; de acima de 75 kg a 80 kg; de acima de 80 kg a 85 kg; de acima de 85 kg a 90 kg; acima de 90.

VIII – Juvenil Feminino - 39 kg; de acima de 39 kg a 42 kg; de acima de 42 kg a 45 kg; de acima de 45 kg a 48 kg, de acima de 48 kg a 52 kg de acima de 52 kg a 56 kg; de acima de 56 kg a 60 kg; de acima de 65 kg a 70 kg; de acima de 70 kg a 75 kg;

IX – Adulto Masculino - 39 kg; de acima de 39 kg a 42 kg; de acima de 42 kg a 45 kg; de acima de 45 kg a 48 kg, de acima de 48 kg a 52 kg de acima de 52 kg a 56 kg; de acima de 56 kg a 60 kg; de acima de 65 kg a 70 kg; de acima de 70 kg a 75 kg; de acima de 75 kg a 80 kg; de acima de 80 kg a 85 kg; de acima de 85 kg a 90 kg; acima de 90.

X – Adulto Feminino - 39 kg; de acima de 39 kg a 42 kg; de acima de 42 kg a 45 kg; de acima de 45 kg a 48 kg, de acima de 48 kg a 52 kg de acima de 52 kg a 56 kg; de acima de 56 kg a 60 kg; de acima de 65 kg a 70 kg; de acima de 70 kg a 75 kg; de acima de 75 kg a 80 kg; de acima de 80 kg a 85 kg;

Categorias Mirim e Infantil, regras:

Métodos de Luta Técnicas de ataque e defesas que estiverem adequadas ao regulamento de competição do Wushu Sanda, em conformidade com a IWUF, podem ser empregadas.

Partes Proibidas:

- Cabeça, toda a região do pescoço, genital e ataques que vão contra as articulações.
- Não serão permitidos socos e nem chutes na cabeça.

Partes Válidas (Para Pontuação):

- Tronco e coxas.

Area de Competição:

Usaremos a área central (7X7m) que termina na Faixa Amarela do Leitai.

ARBITRAGEM:

A arbitragem das lutas de Wushu Sanda será realizada, pelos árbitros selecionados credenciados na FPKF (e) ou CBKW, dentre os previamente indicados pelas Associações Filiadas.

EQUIPAMENTOS OBRIGATÓRIOS:

São equipamentos de proteção obrigatórios para o Wushu Sanda:

- Protetor bucal;
- Capacete Fechado, Caneleira, luvas 10 OZ para as categorias Mirim e Infantil
- Capacete aberto para TODAS as categorias Infanto, Juvenil, Adulto Iniciante e Avançado tanto para o masculino quanto para o feminino.
- Protetor de Tórax;
- Luvas 10 Oz WESING (280 gramas): - Todas as categorias.

- Coquilha (protetor genital) para as categorias masculinas, que deverá ser usada por dentro do calção.

- A AGTKF fornecerá os equipamentos de uso geral (luvas, capacetes, protetores de tórax e caneleiras), protetor bucal e genital é de responsabilidade do atleta.

UNIFORME:

O uniforme de Wushu sanda é formado de calção e camiseta sem mangas. Cada competidor deverá ter:

- 2 (dois) conjuntos de uniforme, sendo um AZUL e outro na cor VERMELHA;

Ao entrar na plataforma o competidor deverá estar devidamente uniformizado e utilizando equipamento de proteção completo, todos na mesma cor, indicada pelo sorteio das lutas, em conformidade com o artigo anterior.

Técnico e Auxiliar devem acompanhar o atleta trajando uniforme da Escola representada pelo atleta. Não é permitido, bermudas, shorts ou chinelos. As Associações e os atletas são responsáveis por trazer os próprios seus uniformes.

PESAGEM:

A pesagem será de acordo com o Artigo 5 do Regulamento de Wushu Sanda da CBKW (<http://www.cbkw.org.br/departamentos/sanda/regulamento/>). Os atletas que não alcançarem seu peso dentro das regras descritas no regulamento da CBKW, serão desclassificados e não terão reembolso do valor da inscrição. A apresentação do documento de identidade é obrigatória no momento da pesagem e quando o atleta se apresentar para a competição.

O Competidor deverá estar com os seguintes trajes para a pesagem:

- Feminino: Biquíni, shorts, top ou se necessário, sem roupas.
- Masculino: Calção, sunga, cueca ou se necessário, sem roupas.

As pesagens dos atletas serão realizadas em duas etapas, nos seguintes horários:

- Sábado as 19h.
- Domingo as 07h.

Atenção: Serão 2 Áreas de pesagem (Feminino e Masculino) acontecendo simultaneamente.

SORTEIO DAS CHAVES:

Será realizado logo após o encerramento da pesagem oficial, com a presença ou não dos técnicos ou responsáveis pelas Associações. O local da pesagem e sorteio será determinado e divulgado posteriormente pelo organizador do evento.

MÉTODOS DE COMPETIÇÃO:

A menos que esteja determinado de forma diferente neste Regulamento, serão seguidas as normas estabelecidas no “Regras de Competição de Sanda” disponível no portal da CBKW.

O sistema de eliminatória simples será adotado. Se houver três lutadores em uma categoria todos se enfrentarão, na seguinte ordem: lutador 2 x lutador 3, lutador 1 x lutador 3 e lutador 1 x lutador 2.

RESPONSÁVEL TÉCNICO:

Para esclarecimentos de natureza técnica consultar o Sr. Adriano Pitoli.

SHUAI JIAO 摔跤

REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO DE SHUAI JIAO

Capítulo 1 - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS:

Art. 01- As regras e regulamentos para as competições de Shuai Jiao foram elaboradas pelo Departamento Técnico de Shuai Jiao da Confederação Brasileira de Kung Fu/Wushu - CBKW, foram baseados no regulamento de competições utilizados na China e adaptados às condições e necessidades conforme estrutura e administração de trabalho no Brasil.

Capítulo 2 – DAS INSCRIÇÕES E PARTICIPAÇÃO:

Art. 02- Poderão participar das competições de Shuai Jiao entidades que possuem a modalidade em seu currículo de ensino.

PARÁGRAFO ÚNICO – Uma vez devidamente inscritos no Evento, todos os Dirigentes, Técnicos e Atletas assumem total responsabilidade em fazer cumprir na íntegra o presente regulamento.

Capítulo 3 - DA ÁREA DE COMPETIÇÃO:

Art. 05- A área total de competição deverá ter de 08 metros de diâmetro ou 8m X 8m, e ainda um espaço mínimo de 01 metro de cada lado de área de proteção.

Capítulo 4 – DOS MATERIAIS E EQUIPAMENTOS:

08.1- Os competidores poderão utilizar uniformes coletes tradicionais de Shuai Jiao (JIAO YI), nas cores branco (com detalhes vermelho e azul), todo vermelho, todo azul ou um de dupla face (vermelho e azul), em tecido de Algodão (ou chinês importado) com detalhes vermelho e azul, sempre alternando. A manga deverá ter folga de 04 dedos entre o tecido e o braço;

08.2- A calça comprida em tecido de algodão na cor preta modelo lanterna lisa e sem logomarcas, com elástico na barra, o comprimento não deverá ultrapassar o osso do tornozelo (maléolo);

08.3- As faixas com 2,5 cm de largura, deverão ser nas cores Vermelha e Azul combinando com o Jiao Yi respectivamente ou no caso do Jiao Yi Branco na cor do detalhe;

08.4- O calçado oficial para Shuai Jiao é tipo bota, com solado macio sem partes rígidas ou biqueira, contudo, a utilização da bota de Wrestling ou do tênis chinês de Wushu será aceito;

08.5- Os homens não poderão usar camisa, camiseta ou qualquer outro tipo de vestimenta por baixo do Jiao Yi. As mulheres, por baixo do Jiao Yi, poderão usar um Top ou camiseta justa ou ainda soutien sem metal ou material duro;

08.6- Quimonos de outras artes marciais, visivelmente adaptados para o Shuai Jiao não serão permitidos. Apenas coletes (JIAO YI), com tecido, medidas e corte dentro dos padrões chineses, próprios para o Shuai Jiao poderão ser utilizados; Parágrafo 1- Antes das competições um membro da Equipe de arbitragem fará a verificação de todo material e uniforme.

Capítulo 6 – DA CORTESIA:

Art. 09- Antes e durante as competições os Atletas deverão obrigatoriamente cumprir as seguintes formalidades:

09.1- Os Atletas deverão permanecer no local de entrada e somente entrar na área de competição após o comando do Árbitro Central;

09.2- O Atleta deve entrar na área de competição totalmente vestido com o uniforme oficial de competição e em perfeitas condições;

09.3- Durante a competição arrumar ou recompor a roupa somente após a autorização do Árbitro Central;

09.4- Com a posição de Palma/Punho, realizar os seguintes cumprimentos:

09.4.1- Antes de entrar na área de competição;

09.4.2- Cumprimentar o público; (opcional)

09.4.3- Cumprimentar o Árbitro Chefe de mesa;

09.4.4- Se cumprimentarem antes do início do primeiro período de luta;

09.4.5- Ao final, após o Árbitro Central informar o resultado, se cumprimentar e cumprimentar os técnicos antes de deixar a área de competição.

Capítulo 7 – DA APARÊNCIA E PROIBIÇÕES:

Art. 10- Durante as competições os Atletas deverão estar em conformidade com os seguintes aspectos físicos e condições:

10.1- Rosto e partes sem roupa limpos e sem produtos: Fica proibido a utilização de cremes como, gel e lubrificantes, bem como, medicamentos em forma de óleo, pomada ou spray;

10.2- Sem acessórios: Fica proibido portar quaisquer joias, bijouterias e/ou objetos rígidos como: relógios, braceletes, anéis, fivelas de cinto, piercing, etc.

10.3- Cabelo e Barba liso ou com comprimento mínimo de 01 cm, em caso de cabelos longos, deverão estar devidamente presos (com material macio, ex: elástico) de forma a não atrapalhar o desenvolvimento da competição;

10.4- Unhas aparadas ao máximo de 01 mm de comprimento;

10.5- Fica proibido a utilização de protetor bucal; (risco de asfixia)

10.6- Fica proibido o uso de quaisquer tipos de protetores com materiais rígidos ou de metal;

10.7- As mulheres ficam proibidas de utilizar soutien com partes duras ou metálicas.

Parágrafo Único- Antes das competições um membro da Equipe de arbitragem fará a devida verificação. Caso haja alguma irregularidade, o competidor deverá imediatamente regularizar-se, caso se negue, estará automaticamente impedido de participar das competições, e o mesmo será desqualificado.

Capítulo 8 – DOS TIPOS DE COMPETIÇÕES:

Art. 11- As competições poderão ser realizadas das seguintes formas:

11.1- Individual ou Por equipe: (este regulamento trata da Individual)

11.2- Eliminatória simples ou com Repescagem: (este regulamento trata da Eliminatória simples).

Capítulo 9 – DA CLASSIFICAÇÃO DE CATEGORIA E DE PESO:

Art. 12- As competições de Shuai Jiao serão realizadas de acordo com as seguintes Divisões de Categorias de sexo e idade:

12.1- Sexo Masculino e Feminino.

12.2- Idade: Juvenil de 15 a 17 anos, Adulto de 18 anos acima (todos completados no ano).

Art. 13- As categorias de peso das competições de Shuai Jiao serão realizadas segundo a tabela abaixo:

Adulto Masculino	Juvenil Masculino	Adulto Feminino	Juvenil Feminino
ATÉ 52,000 Kg	ATÉ 48,000 Kg	ATÉ 48,000 Kg	Até 44,000kg
≥ 52,001 Kg ≤ 56,000 Kg	≥ 48,001 Kg ≤ 52,000 Kg	≥ 48,001 Kg ≤ 52,000 Kg	≥ 44,001 Kg ≤ 48,000 Kg
≥ 56,001 Kg ≤ 60,000 Kg	≥ 52,001 Kg ≤ 56,000 Kg	≥ 52,001 Kg ≤ 56,000 Kg	≥ 48,001 Kg ≤ 52,000 Kg
≥ 60,001 Kg ≤ 65,000 Kg	≥ 56,001 Kg ≤ 60,000 Kg	≥ 56,001 Kg ≤ 60,000 Kg	≥ 52,001 Kg ≤ 56,000 Kg
≥ 65,001 Kg ≤ 70,000 Kg	≥ 60,001 Kg ≤ 65,000 Kg	≥ 60,001 Kg ≤ 65,000 Kg	≥ 56,001 Kg ≤ 60,000 Kg
≥ 70,001 Kg ≤ 75,000 Kg	≥ 65,001 Kg ≤ 70,000 Kg	≥ 65,001 Kg ≤ 70,000 Kg	≥ 60,001 Kg ≤ 65,000 Kg
≥ 75,001 Kg ≤ 82,000 Kg	≥ 70,001 Kg ≤ 75,000 Kg	≥ 70,001 Kg ≤ 75,000 Kg	≥ 65,001 Kg ≤ 70,000 Kg
≥ 82,001 Kg ≤ 90,000 Kg	≥ 75,001 Kg ≤ 82,000 Kg	≥ 75,001 Kg ≤ 82,000 Kg	≥ 70,001 Kg ≤ 75,000 Kg
≥ 90,001 Kg ≤ 100,000 Kg	≥ 82,001 Kg ≤ 90,000 Kg	Acima de 82kg	
≥ 100,001 Kg ≤ 115,000 Kg	≥ 90,001 Kg ≤ 100,000 Kg		
Acima de 115kg			

DA PESAGEM:

Art. 14- No momento da pesagem o competidor deverá obrigatoriamente apresentar sua identificação com foto.

Art. 15- A pesagem será realizada por um árbitro devidamente indicado pelo Departamento Técnico de Shuai Jiao da AGTKF.

Art. 16- O Competidor deverá ser pesado uma vez antes de toda a competição, em horário e local previamente determinado pela organização do Evento. A pesagem geral será completada em no máximo uma hora, sendo que neste intervalo cada competidor poderá se pesar apenas duas vezes. O Competidor que estiver fora dos limites de peso (abaixo e acima) da sua categoria e não conseguir entrar no peso inscrito até o término da pesagem não terá permissão para competir, o competidor será (desqualificado).

Art. 17- Para a pesagem o Competidor poderá estar sem roupa, de sunga ou apenas com calção.

Capítulo 11 – DO SORTEIO:

Art. 18- O sorteio será realizado logo após a pesagem e seguirá conforme lista de sequência de lutas previamente desenvolvido de acordo com o número de Atletas inscritos. Se algum competidor for o único inscrito em sua categoria, será declarado e premiado Campeão por W.O.

Art. 19- Nas categorias em que houver 03 competidores, deverão lutar entre si: 1-2, 1-3 e 2-3. Parágrafo Único- O sorteio será realizado por dois membros da equipe de arbitragem que serão oficialmente indicados pelo Diretor Técnico de Shuai Jiao da AGTKF, e preferencialmente na presença dos Técnicos ou Chefes de Delegação (apenas 01 por Federação) em local e hora pré-determinados. Não será permitida a presença de atletas no sorteio.

Capítulo 12 – DA DURAÇÃO DA COMPETIÇÃO:

Art. 20- As lutas (tanto para masculino quanto feminino) terão um total de 04 minutos, divididos em 02 períodos de 02 minutos e entre eles um intervalo de 30 segundos. Parágrafo 01- Os tempos dos períodos serão cronometrados excluindo-se os tempos de pausa. Parágrafo 02- No final da luta os competidores permanecerão na área de competição à espera do resultado final.

Art. 21- O tempo de luta para nas seguintes situações:

21.1- Toda vez que o Árbitro Central parar a luta (comando 停 TING);

21.2- Quando um membro da equipe de arbitragem solicita tempo (parada);

21.3- O atleta ou técnico solicita tempo (parada); obs.: caso isso aconteça será para encerrar a luta;

21.4- O árbitro chefe de mesa solicita tempo (parada).

Art. 22- O período começa com o comando do árbitro central e termina com um sinal do cronometrista.

Capítulo 13 – DOS TÉCNICOS:

Art. 23- Somente um técnico (obrigatoriamente) poderá acompanhar o Atleta durante a competição e este deverá obrigatoriamente estar trajando um agasalho oficial de sua respectiva Associação. Este deverá permanecer sempre sentado no local indicado e somente poderá acompanhar o atendimento médico de seu Atleta caso seja autorizado;

Art. 24- Durante a competição o técnico estará proibido das seguintes ações:

24.1- Ausentar indevidamente do seu local durante as competições;

24.2- Falar, gesticular, ou utilizar qualquer outro tipo de comunicação com seu Atleta;

24.3- Questionar ou reclamar com qualquer membro da equipe de arbitragem ou equipe médica;

24.4- Entrar na área de competição, sem a permissão do Árbitro Central;

24.5- Gritar, expressar palavras ofensivas e/ou palavrões, gesticular ou ainda utilizar qualquer tipo de agressão física a qualquer membro da equipe de arbitragem, Atletas (incluindo o próprio) Técnico ou Público. Parágrafo Único- Os técnicos pelas suas violações, também estarão sujeitos às Penalidades conforme Capítulo19 – Art. 30 – Itens 1,2 e 3.

Capítulo 14 – DA PONTUAÇÃO:

Art. 25- Os pontos são concedidos com base na qualidade da execução das técnicas e quedas de Shuai Jiao. Há quatro pontuações possíveis (01 ponto, 02 pontos, 03 pontos ou nenhum ponto), os quais serão conferidos da seguinte forma:

25.1- 03 Pontos:

25.1.1- Um competidor consegue fazer com que ambos os pés de seu oponente saiam do chão, arremessando-o por cima ou acima de seu ombro, levando o corpo do oponente (região dorso torácico) a tocar o chão, enquanto o competidor permanece de pé. O competidor recebe os 03 pontos ainda que seu oponente o puxe para baixo durante ou após a queda.

25.2- 02 Pontos:

25.2.1- Um competidor consegue fazer com que ambos os pés de seu oponente saiam do chão, arremessando-o pela lateral do corpo, levando o corpo do oponente (região dorso torácico) a tocar o chão, enquanto o

competidor permanece de pé. O competidor recebe os 02 pontos ainda que seu oponente o puxe para baixo durante ou após a queda;

25.2.2- O competidor arremessa seu oponente por cima de seu ombro, fazendo com que o corpo deste toque o chão e o competidor ainda permanece de pé, mas mantém uma ou duas mãos apoiando-se no corpo do oponente por desequilíbrio;

25.2.3- O oponente comete uma falta pessoal e recebe um cartão vermelho;

25.2.4- O técnico do oponente recebe uma falta pessoal, cartão vermelho, ou é expulso.

25.3- 01 Ponto:

25.3.1- O competidor aplica uma projeção de 03 pontos, porém, se desequilibra cai junto com seu oponente;

25.3.2- A queda faz com que a mão, o ombro ou o joelho do oponente toque o chão;

25.3.3- A queda faz com que o oponente caia no chão, seguido pelo atacante e este permanece em cima do oponente;

25.3.4- Ambos os competidores caem no chão simultaneamente, aquele que estiver por cima recebe 01 ponto;

25.3.5- O oponente sai da área de competição com a intenção de fugir de um ataque e/ou criar uma situação de vantagem; mesmo que o oponente puxe seu adversário junto;

25.3.6- Os dois competidores saem da área de competição, é dado 1 ponto para aquele que saiu por último, desde que este não o tenha empurrado propositalmente;

25.3.7- O técnico do oponente recebe uma falta técnica, cartão amarelo;

25.3.8- O oponente comete uma falta técnica e recebe um cartão amarelo. 25.4- Nenhum ponto concedido a qualquer dos lados:

25.4.1- Nenhum ponto é concedido se ambos competidores caem no chão, mas os Árbitros Central e Auxiliar, são incapazes de determinar quem caiu primeiro ou quem está por cima;

Capítulo 15 – DA EFICÁCIA DOS ATAQUES:

Art. 26- Os ataques serão considerados eficazes e inefazes segundo os seguintes critérios:

Válidos: 26.1.1- Quando o movimento executado dentro da área de competição faz com que o oponente caia no chão, até mesmo dentro da área de segurança;

26.1.2- Quando o atacante pisa na área de segurança após jogar o oponente dentro da área de competição;

26.1.3- Quando o atacante pisa na área de segurança enquanto seu oponente é derrubado na área de competição;

26.1.4- Quando a técnica é iniciada antes de soar o sinal de fim do período de luta.

26.2- Não Válidos:

26.2.1- Quando o atacante pisa na área de segurança para executar uma técnica que projete o seu oponente para fora da área de competição;

26.2.2- Quando a queda do oponente se deve ao atacante pisar em seu pé ou agarrar suas calças;

26.2.3- Qualquer ataque adicional depois de o Árbitro Central parar a luta (comando 停 TING);

Capítulo 16 – DA PASSIVIDADE:

Art. 27- Será constatada a passividade quando o competidor criar as seguintes situações:

27.1- O competidor fica por 10 segundos sem efetuar a pegada fugindo do combate, enquanto seu oponente busca a pegada ou está com a pegada efetivada;

27.2- O competidor estando em pegada efetiva com oportunidade de ataque, fica durante 10 segundos sem atacar ou atrasando o combate;

27.3- O competidor fica por 10 segundos com a cabeça e corpo abaixado (altura do quadril) com a intenção proposital de atrasar o combate;

27.4- O competidor fica por 10 segundos simulando intenção de ataque, porém, nitidamente sem a intenção de efetivar;

27.5- Durante a competição o competidor foge para a área de proteção;

27.6- Após a queda, o competidor se mantém no chão durante 10 segundos com a intenção de atrasar o combate;

Capítulo 17 – DAS FALTAS E PUNIÇÕES:

Art. 28- Quando um competidor utilizar movimentos não autorizados pelas regras, o árbitro determinará uma penalidade, de acordo com a gravidade da violação. Violações são divididas em duas categorias: pessoais e técnicas, segundo os seguintes critérios:

28.1- Faltas Pessoais:

28.1.1- O emprego de quebramento/chave de articulação, na direção contrária ao movimento natural da articulação, para intencionalmente machucar o oponente;

28.1.2- O emprego de mão, ombro, cotovelo, pé, joelho ou cabeça para atingir o oponente;

28.1.3- A utilização da ponta do pé ou calcanhar para chutar o oponente;

28.1.4- Chutar ou varrer o oponente acima do meio da metade inferior da perna (gastrocnêmios);

28.1.5- Empurrar ou pressionar a cabeça, o rosto ou a garganta do oponente, ou agarrar o cabelo do oponente;

28.1.6- O uso das duas mãos simultaneamente para segurar ou aplicar uma chave na cabeça ou no pescoço do oponente;

28.1.7- Intencionalmente cair em cima do oponente depois de ter levantado e ele perdido o controle ou pressioná-lo após uma queda;

28.1.8- Esfregar ou cutucar o olho do oponente;

28.1.9- Socar o adversário;

28.1.10- Projetar o oponente de cabeça diretamente no chão, com intenção de machucá-lo, depois de levantar o oponente e de ele ter perdido o controle.

28.2- Faltas Técnicas:

28.2.1- Atacar o oponente antes do comando de começar 开始 Kāi Shǐ ou depois do comando de parar 停 Tíng dados pelo Árbitro Central;

28.2.2- Durante a luta o técnico passa informações para o seu Atleta, de qualquer forma interfere na luta ou entra na área de competição;

28.2.3- O competidor com intenção de fugir sai da área de competição;

28.2.4- O competidor empurra o oponente para fora da área de competição;

28.2.5- O competidor para a luta ou pede tempo por causa de uma posição desvantajosa;

28.2.6- Agarrar as calças do oponente;

28.2.7- Falta de combatividade (Capítulo 16 – Art. 27 Passividade);

28.2.8- A faixa desamarra;

28.2.9- O tênis desamarra ou sai do pé;

28.2.10- O Jiao Yi sai da faixa de forma que atrapalhe o desenvolvimento da luta;

28.2.11- Atleta se apresenta para o combate com Jiao Yi sujo e malcheiroso, ou em condições inadequadas para a competição, considerando para isso estar fora do padrão;

28.2.12- O Atleta questiona ou reclama com o Árbitro Central durante a competição;

28.2.13- Não cumprir o Capítulo 06 - Art. 09 e Capítulo 07 – Art. 10 deste regulamento.

Capítulo 18 – DA DESQUALIFICAÇÃO E DESCLASSIFICAÇÃO:

Art. 29- O competidor poderá ser diretamente desqualificado ou desclassificado nas seguintes situações:

29.1- O competidor não comparece à área de competição após 03 (três) chamadas (com intervalos de 30 segundos cada), ou comparece e abandona o local de espera, não entrando para o combate no momento da chamada pelo Árbitro Central; (competidor desqualificado)

29.2- O competidor comparece e entra para o combate, porém, com uniforme irregular e não consegue se regularizar no tempo limite de 01 minuto; (competidor desqualificado)

29.3- Durante o combate o uniforme estraga, ou fica em péssimas condições de uso e o competidor não consegue se regularizar no tempo limite de 01 minuto; (competidor desclassificado)

29.4- O competidor grita, xinga, fala palavras ofensivas ou palavrões para o Árbitro Central, Auxiliar ou para seu oponente; (competidor desclassificado)

29.5- O competidor mantém uma postura antidesportiva ou antiética; (competidor desclassificado)

29.6- O competidor aplica intencionalmente um golpe utilizando um ataque faltoso de alto grau de risco contra a saúde de seu oponente; (competidor desclassificado)

29.7- O competidor aplica um ataque faltoso e o atleta lesionado não consegue retornar ao combate após o tempo máximo de atendimento, ou, durante o atendimento o médico informa que este não terá mais condições de retornar; porém, o atleta lesionado estará impedido de continuar as competições; (competidor desclassificado)

29.8- O técnico é expulso e não existe outro para substituir;

Capítulo 19 – DAS PENALIDADES:

Art. 30- Dependendo da gravidade da violação, um competidor ou técnico poderá receber uma repreensão, uma advertência ou ser desqualificado da luta ou de toda a competição.

30.1- Durante a luta, se uma violação ocorre e resulta em uma posição vantajosa para aquele que a cometeu, a luta será interrompida imediatamente, e as penalidades determinadas de acordo;

30.2- Se a violação resulta em desvantagem para aquele que a cometeu, a luta irá continuar até que a manobra (projeção, técnica) seja concluída, com as penalidades determinadas depois;

30.3- Em qualquer das duas situações acima, aquele que cometeu a violação não receberá pontos se for bem-sucedido em projetar (jogar) seu oponente, mas o oponente receberá pontos se for bem-sucedido em projetar (jogar) aquele que cometeu a violação.

Capítulo 20 – DA EQUIPE MÉDICA, LESÕES E OUTRAS PROVIDÊNCIAS:

Art. 31- Da Equipe Médica:

31.1- A competição de Shuai Jiao somente poderá iniciar com a presença de uma equipe de profissionais da saúde devidamente equipados, bem como, uma ambulância para remoção, que deverão permanecer em tempo integral no local das competições;

31.2- Durante a competição, em caso de lesão, a organização do evento oferecerá um atendimento básico a título de primeiros socorros e se necessário a pronta remoção do competidor lesionado ao local específico para tratamento. Sendo este seu único compromisso, a organização não terá nenhuma responsabilidade jurídica ou financeira sobre quaisquer tipos de tratamentos, procedimentos ou gastos que necessitem em decorrência da lesão;

31.3- O atendimento ao competidor lesionado será realizado exclusivamente pela equipe médica oficial, caso, o competidor lesionado, técnico ou familiares optem pelo atendimento por sua própria equipe médica, a organização estará automaticamente isenta de seus compromissos.

Art. 32- Das lesões:

32.1- Durante o combate o competidor sofre uma lesão com sangramento, após examinado e liberado pela equipe médica, e o mesmo demonstrando condições para prosseguir, o combate prossegue:

32.1.1- Com sangramento leve, o Árbitro Central para o combate, para equipe médica realizar o procedimento de limpeza;

32.1.2- Com sangramento grande, o Árbitro Central para o combate e imediatamente o Atleta deverá ser atendido pela equipe médica;

32.2- O competidor lesionado terá um tempo máximo de 02 minutos para atendimento;

32.3- O competidor não poderá competir enfaixado, com tampão no nariz ou utilizando suporte articular com material rígido ou de metal; somente material de Neoprene será permitido;

32.4- É proibida a infusão de oxigênio durante a competição;

32.5- O Doping é terminantemente proibido.

Capítulo 21 - DO VENCEDOR DO COMBATE:

Art. 33- É considerado vencedor do combate o atleta que:

33.1- Alcançar o maior número de pontos acumulados ao final do período de luta;

33.2- Alcançar a diferença de 10 pontos acima dos pontos do oponente. A luta é interrompida por disparidade técnica em qualquer momento que se alcance essa diferença de pontos;

33.3- O oponente desiste do combate;

33.4- Desclassificação por faltas;

33.4.1- Ao acumular 06 pontos por falta: 06 Faltas Técnicas ou 04 Faltas Técnicas + 01 Falta Pessoal, ou 3 Faltas pessoais;

33.5- O oponente não tem condições de continuar o combate por decisão do árbitro, de seu técnico ou da equipe médica;

33.6- Após o empate por pontos, passa pelos critérios de desempate sendo beneficiado por estes.

Capítulo 22 – DO CRITÉRIO DE DESEMPATE:

Art. 34- Quando o combate acabar empatado nas pontuações, para efeito de desempate serão adotados os seguintes critérios pela ordem em que se seguem para determinar o vencedor:

34.1- O competidor que tiver o menor número de Violações Pessoais;

34.2- O competidor que tiver o menor número de Violações Técnicas;

34.3- O competidor que tiver o maior número de ataques de 03 pontos;

34.4- O competidor que tiver o maior número de ataques de 02 pontos;

34.5- O competidor que obteve o menor peso na pesagem oficial;

34.6- O competidor com menor idade (considerar data de nascimento);

34.7- Será realizado um 3º período onde o competidor que conseguir efetuar o primeiro ponto será declarado o vencedor.

Capítulo 23 – DO MÉTODO DE ARBITRAGEM:

Art. 35- Para o julgamento das competições haverá 01 (um) Árbitro Central e 01 Árbitro Auxiliar (opcional), e ainda de 02 a 04 árbitros laterais (opcional).

35.1- Quando o competidor cai, o árbitro central para o combate e, ambos os árbitros indicam a pontuação para a mesa, se correto o árbitro chefe mostra a placa e o locutor informa a pontuação oficial;

35.2- Em caso de discordância os árbitros se reúnem, persistindo, o árbitro chefe é convocado e decide a situação;

35.3- Caso os árbitros discordem do árbitro chefe, poderão convocar o árbitro chefe geral que dará a decisão final;

35.4- Em caso de passividade (na dúvida) a mesa é informada, estando de acordo, o árbitro chefe define qual a punição;

35.5- Quando o técnico do competidor comete uma violação, (na dúvida) os árbitros informam a mesa e o árbitro chefe define a punição;

35.6- Em caso de passividade de ambos os competidores, o combate é parado e reiniciado, na reincidência é aplicada a punição cabível;

Capítulo 25 – DA CLASSIFICAÇÃO E APELAÇÕES:

Art. 38- Da Classificação:

38.1- As competições oficiais de Shuai Jiao terão a seguinte classificação: 1º Lugar (campeão), 2º Lugar (vice-campeão) e 3º Lugar, o competidor que perdeu a semifinal para o Campeão.

Art. 39- Da Apelação:

39.1- As apelações deverão acontecer somente ao final da luta e deverá seguir os seguintes critérios:

39.1.1- No final da luta o técnico deverá imediatamente se dirigir à mesa e informar verbalmente a intenção de apelação, efetuando o pagamento do valor estipulado pela organização;

39.1.2- No prazo máximo de 10 (dez) minutos, deverá apresentar a solicitação por escrito e uma filmagem da luta que evidencie nitidamente o motivo da apelação que será analisada pela equipe de arbitragem, juntamente com os 02 (dois) técnicos;

39.1.3- Caso a apelação seja confirmada, o valor pago será devolvido, (se necessário) os árbitros serão punidos e/ou suspensos, porém, o resultado não será alterado; caso contrário, não haverá a devolução do dinheiro.

RECURSOS

Em caso de contestação de algum resultado referente à arbitragem, o técnico que tenha Curso de Arbitragem, deverá entrar com recurso através do chefe da delegação e pagando a taxa de R\$ 200,00 (DUZENTOS REAIS) no prazo máximo de 30 minutos após o resultado tendo em mãos a **FILMAGEM** da referida luta ou bateria. Caso o recurso for deferido haverá devolução da taxa.

TODOS OS CASOS NÃO ESPECIFICADOS NESTE REGULAMENTO SERÃO ANALISADOS E RESOLVIDOS PELA COMISSÃO ORGANIZADORA.