摔跤

Regulamento de Shuai Jiao

Departamento Técnico de Shuai Jiao: Professor Augusto Neto
Supervisão Geral: Paulo Di Nizo – Presidente da FPKF

Sede:
Rua Henrique Dias, 137 – Ponte Preta – CEP 13041-500 – Campinas/SP Fone: (19) 3384-5456
site: www.fpkf.org

REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO DE SHUAI JIAO

Capítulo 1 - **DAS DISPOSIÇÕES GERAIS:**

Art. 01- As regras e regulamentos para as competições de **Shuai Jiao** da Federação Paulista de Kung Fu/Wushu - FPKF, 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 da FPKF.

Capítulo 2 – **DAS INSCRIÇÕES E PARTICIPAÇÃO:**

Art. 02- Poderão participar das competições de Shuai Jiao da FPKF todos os Atletas praticantes da modalidade, desde que, estejam treinando com um Professor FORMADO e/ou RECONHECIDO (conforme resolução normativa RN nº 001/2013 de 09/10/2013) pela CBKW.

Art. 03- Nas competições oficiais somente poderão atuar na qualidade de Dirigente e/ou Técnico os Professores formados ou reconhecidos pela FPKF/CBKW.

Art. 04- As inscrições serão realizadas exclusivamente pela Federação Estadual a qual o Atleta pertence e deverão cumprir rigorosamente os procedimentos exigidos pela FPKF.

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.

Art. 06- O piso deverá ser de borracha com espessura entre 04 e 08 cm e coberto com lona plástica, podendo ser elevado. No centro terá o emblema da FPKF.

PARÁGRAFO ÚNICO: Esta composição pode ser alterada conforme necessidade, desde que, não se prejudiquem o desenvolvimento dos trabalhos, bem como, os direitos dos competidores.

Demais medidas e especificações estão descritas no anexo 1 – Figura.

Capítulo 4 – **DOS MATERIAIS E EQUIPAMENTOS:**

Art. 07- Para a organização e competições de Shuai Jiao são minimamente necessários os seguintes materiais e equipamentos:

01 - Balança	06 - Canetas
02 - Cronômetro	07 – Formulários de Registro
03 – Placar de Pontuação	08 – Placas de resultado
04 - Apito	09 – Placas de pontuação
05 - Gongo	10 – Cartão amarelo
	11 – Cartão vermelho

Parágrafo Único: As especificações das placas e cartões estão especificadas no anexo 2 – Figuras.

Capítulo 5 – DO UNIFORME PARA COMPETIÇÃO:

Art. 08- Para as competições o Atleta deverá utilizar o uniforme de acordo com as seguintes especificações:

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.

Parágrafo 2 - As especificações e medidas do Jiao Yi, conforme padrão chinês encontra-se no desenho do anexo 3 – Figura.

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			

Capítulo 10 – **DA PESAGEM:**

Art. 14- No momento da pesagem o competidor deverá obrigatoriamente apresentar sua identificação com foto (RG ou identificação da FPKF).

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

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., porém, os pontos não serão contados para o Ranking Estadual.

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 FPKF, 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 ineficazes segundo os seguintes critérios:

26.1- **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 24 – DA EQUIPE DE ARBITRAGEM:

Art. 36- Para uma competição oficial de Shuai Jiao, a equipe oficial de arbitragem será composta pelos seguintes membros:

36.1- Na organização geral:
36.1.1- 01 Árbitro Chefe Geral e 01 ou 02 Vice Árbitros Chefes Gerais
36.2- Na luta:
36.2.1- 01 Árbitro Central, 01 Árbitro Auxiliar (opcional) e 02 a 04 Árbitros laterais (opcional) 36.3- Na Mesa:
36.3.1- 01 Árbitro Chefe, 01 Apontador, 01 Cronometrista e 01 Locutor;
36.4- Outros:
36.4.1- 01 Examinador e 01 Médico.

Parágrafo Único- Esta composição pode ser alterada conforme necessidade, desde que, não se prejudiquem o desenvolvimento dos trabalhos, bem como, os direitos dos competidores.

Art. 37- Das funções dos membros da equipe de arbitragem:

37.1- **Árbitro Chefe Geral:**
37.1.1- Quando necessário explicar e esclarecer dúvidas com relação ao regulamento oficial;

37.1.2- Responsável pelo controle dos trabalhos da equipe;
37.1.3- Realizar a verificação oficial do local, condições e equipamentos antes das competições;
37.1.4- No caso de qualquer discordância entre os árbitros, a decisão final ou voto de minerva será de sua responsabilidade;
37.1.5- Poderá determinar a exclusão de árbitros, competidores e técnicos;
37.1.6- Em situações especiais (ex: iluminação), ele decide se a competição para ou continua;
37.1.7- No final das competições, verificar e assinar as planilhas;
37.1.8- No final do evento ou posteriormente, redigir um relatório final e enviar para a organização;

37.2- **Vice Árbitro Chefe Geral**:
37.2.1- Auxiliar os trabalhos do Árbitro Chefe Geral e na falta substituí-lo;
37.2.2- Em caso de necessidade poderá substituir os Árbitros;

37.3- **Árbitro Chefe – Mesa:**
37.3.1- Verificar a área de competição. Acessórios e Planilhas;
37.3.2- Durante as competições verificar atentamente os trabalhos dos árbitros;
37.3.3- No caso de qualquer discordância entre os árbitros, ele terá o poder de decisão e, caso não consiga decidir deve se reunir com o Árbitro Chefe Geral;
37.3.4- Confirmar ou não, a pontuação do Árbitro Central antes da pontuação final;
37.3.5- Rever e decidir um resultado duvidoso e, em caso seja necessário aplicar as devidas punições;
37.3.6- No final da competição apontar os resultados na súmula e assinar;
37.3.7- Auxiliar todos os trabalhos do Árbitro Chefe Geral e se necessário substituir o Árbitro Central;

37.4- **Árbitro Central:**
37.4.1- Arbitrar com total imparcialidade, fazendo cumprir rigorosamente o regulamento oficial;
37.4.2- Utilizar corretamente os comandos de voz e gestos durante o combate;
37.4.3- Pontuar de acordo com o regulamento e decidir o valor das pontuações;
37.4.4- Decidir sobre Punições, Passividades e a necessidade do Médico;
37.4.5- Parar o combate sempre que a mesa solicitar e decidir o assunto;
37.4.6- Indicar o vencedor do combate;
37.4.7- Se necessário ajudar o Árbitro Chefe ou atuar como árbitro auxiliar ou lateral;

37.5- **Árbitro auxiliar:**
37.5.1- Atuar na área de proteção e/ou segurança e arbitrar com total imparcialidade, fazendo cumprir rigorosamente o regulamento oficial;
37.5.2- Pontuar de acordo com o regulamento e decidir o valor das pontuações; porém, não decide o resultado final;
37.5.3- Decidir sobre Punições, Passividades e a necessidade do Médico;
37.5.4- Informar ao Árbitro Central toda e qualquer tipo de ocorrência que não tenha sido percebida por ele;
37.5.5- Se necessário atuar como Árbitro Lateral;

37.6- **Apontador:**
37.6.1- Verificar as inscrições e documentos;
37.6.2- Acompanhar e/ou realizar o sorteio das chaves;
37.6.3- Responsável pelas planilhas;
37.6.4- Relacionar a classificação geral por categoria e enviar para premiação;
37.6.5- No final do evento assinar, organizar e entregar as planilhas para o Árbitro Chefe Geral;

37.7- **Cronometrista:**
37.7.1- Cuidar dos tempos conforme regulamento e ordem do Árbitro Central;

37.7.2- Indicar o final e reinício do Período de luta;
37.7.3- Apontar os pontos no placar;
37.7.4- Marcar o tempo de atendimento médico – 02 minutos;

37.8- **Examinador:**

37.8.1- Verificar a balança antes da pesagem oficial;
37.8.2- Chamar e verificar cores, condições do Jiao Yi e aparência dos competidores 10 minutos antes do início do combate;
37.8.3- Passar informações sobre os competidores para o Árbitro Chefe e Locutor;

37.9- **Locutor:**

37.9.1- Informar bateria de competição e regulamento;
37.9.2- Apresentar os competidores e resultados da competição;
37.9.3- Passar informações gerais;
37.9.4- Informar decisões do Árbitro Chefe Geral;

37.10- **Médico:**

37.10.1- Prestar atendimento imediatamente após solicitação do Árbitro Central;
37.10.2- Considerando a situação do competidor, decidir se para ou continua na competição, sendo que sua decisão será incontestável;

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.

Capítulo 26 – DOS SINAIS E GESTOS:

Art. 40- Gestos utilizados pelo Árbitro Central:

40.1- Procedimento de entrada dos atletas à plataforma (Tái): De frente para a mesa, os dois braços estendidos para os lados, flexiona os cotovelos ficando braço e antebraço a 90°

红 方 – 蓝方

Hóng Fāng – Lán Fāng

Lado vermelho / Lado Azul

FIG. 01/2

上 台

Shàng Tái

Subir na plataforma

FIG. 01/2

FIG. 01/1

FIG. 01/2

40.2- Saudação: O Árbitro comanda aos competidores virarem-se de frente para a mesa e cumprimentar (FIG. 02/1 e 02/2), em seguida de frente um para o outro se cumprimentar (FIG. 02/3).

FIGs. 02/1 - 02/2

抱 拳 礼

Bào Quán Lǐ

Cumprimentar

FIG. 02/3

双 方 运 动 员 行 礼

Shuāngfāng yùndòngyuán xínglǐ

Se cumprimentarem

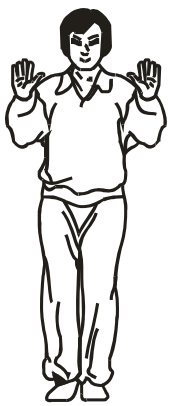


FIG. 02/1

FIG. 02/2

FIG. 02/3

De frente para mesa de arbitragem, pés unidos e braço direito estendido para cima, mão aberta, dedos unidos e palma para a frente, o Árbitro Central solicita permissão para o início do 1º período de luta;

FIG. 01/1

40.3- Preparar e Começar: Os dois braços estendidos ao lado (PREPARAR – FIG.03/1), em seguida flexiona os braços cruzando as mãos à frente do corpo (COMEÇAR – FIG. 03/2). **FALA**

FIG. 03/1

预 备

Yù Bèi

Preparar

FIG. 03/2

开 始

Kāi Shǐ

Começar

FIG. 03/1

FIG. 03/2

40.4- Parar: Com a perna direita semi flexionada a frente, braço direito estendido à frente com a mão aberta apontando os competidores. **FALA**

FIGs. 04/1 - 04/2

停

Tíng

Parar

FIG. 04/1

FIG. 04/2

Obs.: Eventualmente poderá ser utilizado pelo Árbitro Auxiliar.

40.5- Dar 01 Ponto: De frente para a mesa, estende o braço com a mão aberta e palma para cima apontando para o competidor. Em seguida mantém o braço estendido para frente com a mão fechada, estando apenas o dedo indicador estendido para cima. **FALA**

FIGs. 05/1 - 05/2

红 方 – 蓝 方

一 分

Hóng fāng – Lán fāng

Yī Fēn

Lado Vermelho ou Lado Azul

01 Ponto

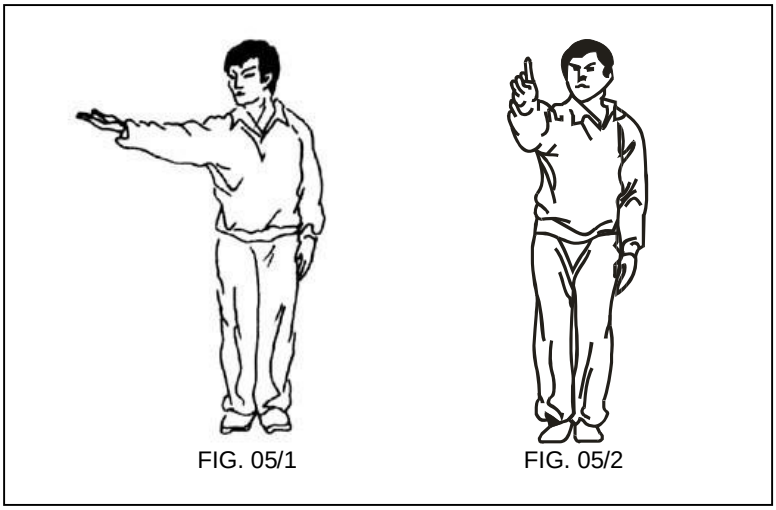


FIG. 05/1 FIG. 05/2

Obs: Também utilizado pelo Árbitro Auxiliar.

40.6- Dar 02 Pontos: De frente para a mesa, estende o braço com a mão aberta e palma para cima apontando para o competidor. Em seguida flexiona o cotovelo ficando com o braço e antebraço a 90º na lateral do corpo e a mão fechada estando o dedo indicador e o médio estendido para cima. **FALA**

FIGs. 06/1 - 06/2

红 方 – 蓝 方

二 分

Hóng fāng – Lán fāng

Liang Fēn

Lado Vermelho ou Lado Azul

02 Ponto

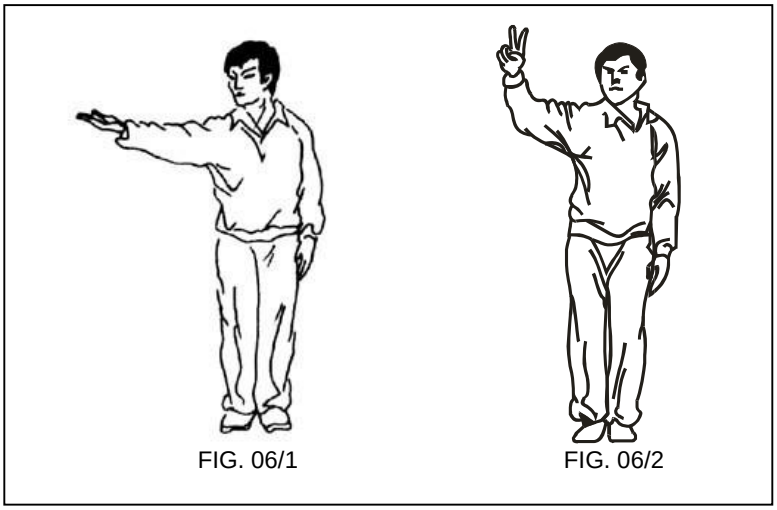


FIG. 06/1 FIG. 06/2

Obs.: Também utilizado pelo Árbitro Auxiliar.

40.7- Dar 03 Pontos: De frente para a mesa, estende o braço com a mão aberta e palma para cima apontando para o competidor. Em seguida mantém o braço estendido para cima, a mão fechada estando o polegar, o dedo indicador e médio estendido para cima. **FALA**

FIGs. 07/1 - 07/2

红 方 – 蓝 方

三 分

Hóng fāng – Lán fāng

Sān fēn

Lado Vermelho ou Lado Azul

03 Ponto

FIG. 07/1

FIG. 07/2

Obs. Também utilizado pelo Árbitro Auxiliar.

40.8- Nenhum ponto: Duas mãos cruzadas na frente do corpo, movendo-se abrindo e cruzando novamente indicam nenhum ponto concedido. **FALA**

FIGs. 08/1 - 08/2 - 08/3

无 效

Wú Xiào

Não vale

FIG. 08/1

FIG. 08/2

FIG. 08/3

Parágrafo único: O árbitro chefe (mesa) precisa usar cartões de pontuação para indicar o número de pontos concedidos.

40.9- Saída da área de competição: Com o braço estendido na lateral do corpo e mão estendida e aberta, executa um balança para frente e para trás.

FIGs. 09/1 - 09/2 - 09/3

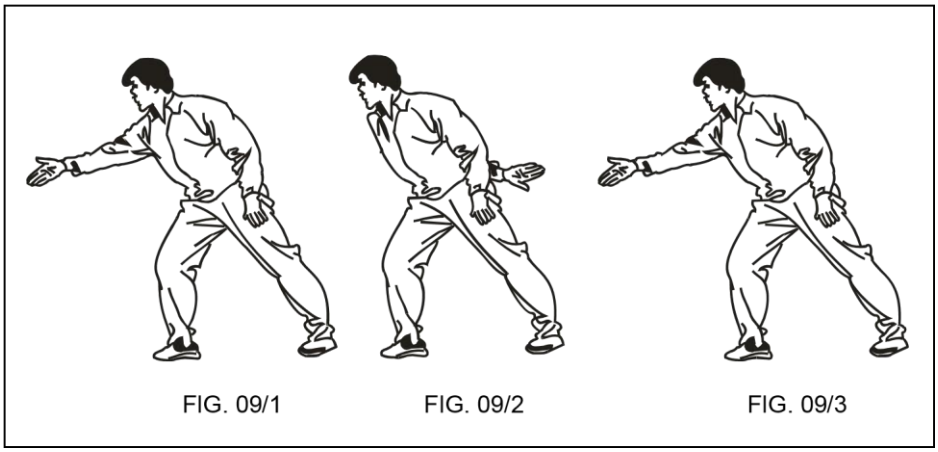


FIG. 09/1 FIG. 09/2 FIG. 09/3

Obs. Utilizado pelo Árbitro Auxiliar.

40.10- Violação Técnica: De frente para a mesa, estende o braço com a mão aberta e palma para cima apontando para o competidor. Em seguida flexiona o cotovelo ficando com o braço e antebraço a 90º em direção à mesa, a mão fechada voltada para frente.
FALA

FIGs. 10/1 - 10/2

红 方 – 蓝 方

警 告

Hóng fāng – Lán fāng

Jǐng Gào

Lado Vermelho ou Lado Azul

Violação Técnica

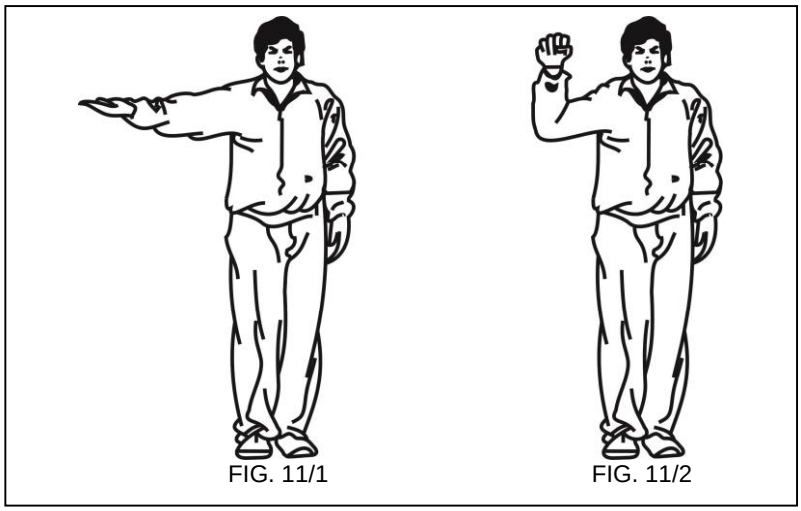


FIG. 11/1 FIG. 11/2

40.11- Violação pessoal: De frente para a mesa, estende o braço com a mão aberta e palma para cima apontando para o competidor. Em seguida flexiona o cotovelo ficando com o braço e antebraço a 90º em direção à mesa, a mão fechada voltada para frente. **FALA**

FIGs. 11/1 - 11/2

红 方 – 蓝 方

劝 告

Hóng fāng – Lán fāng
Quàn Gào

Lado Vermelho ou Lado Azul

Violação Pessoal

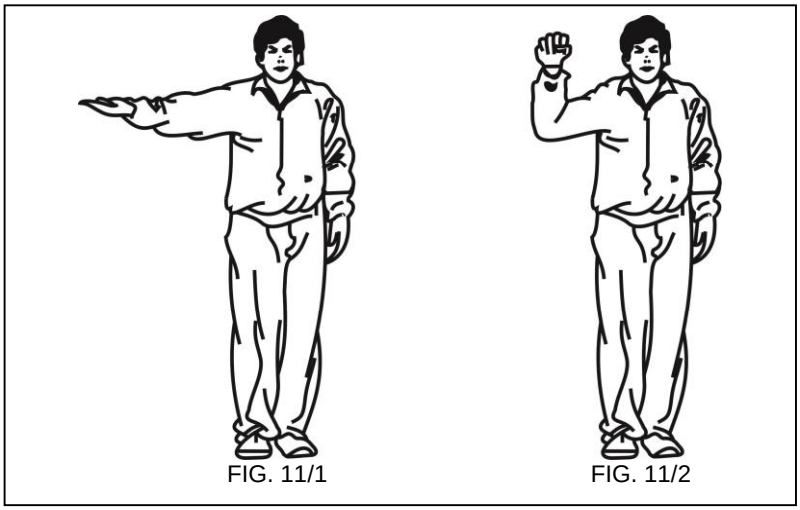


FIG. 11/1 FIG. 11/2

40.12- Passividade: Braço flexionado ± 45° mão aberta com a palma voltada para cima, faz um balanço com o antebraço para dentro e para fora 02 vezes: **FALA**

FIGs. 12/1 – 12/2 – 12/3

红 方 – 蓝 方

Hóng fāng – Lán fāng

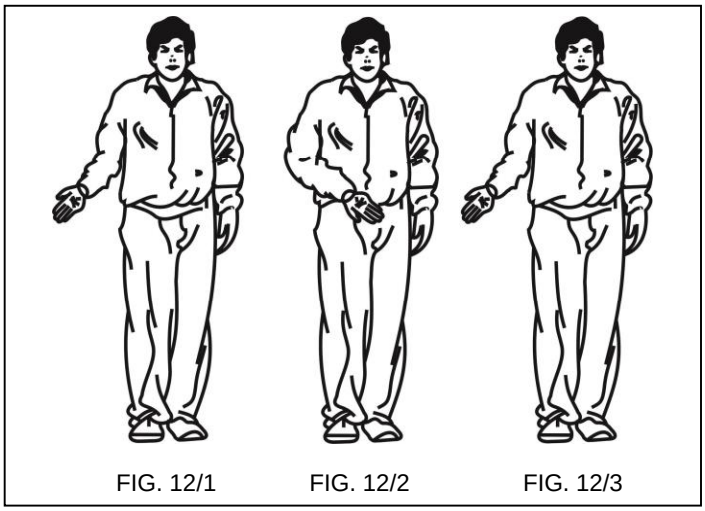


FIG. 12/1 FIG. 12/2 FIG. 12/3

40.13- Arrumar Jiao Yi: O árbitro central de frente para o competidor, braços semiflexionados, mãos abertas, bate as palmas das mãos quase lateral da cintura.

FIG. 13/1

FIG. 13/1

40.14- Intervalo de Luta: Após o comando parar (TING), o árbitro com os pés unidos estende os brações para os lados, as mãos abertas e palma voltada para cima.

FIG. 14/1

FIG. 14/1

40.15- Emergência / Médico: O árbitro de frente para equipe médica, com os pés unidos, os braços à frente do corpo cruzados em forma de cruz estando o direito à frente na posição horizontal:

FIG. 15/1

医 生

Yī Shēng

Médico

FIG. 15/1

40.16- Vitória: O Árbitro Central se situa entre os competidores e eleva seu braço na direção do vitorioso para indicar o fim da luta, gesto este realizado antes pelo árbitro de mesa, indica o vencedor: **FALA**

红 方 – 蓝 方

Hóng fāng – Lán fāng

胜

Shèng

Vitória

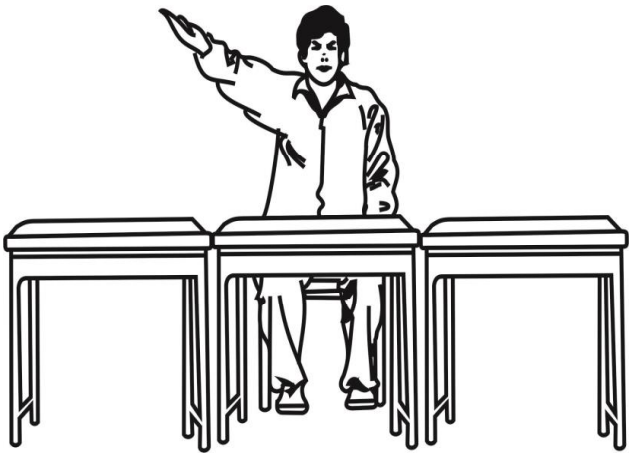


FIG. 16/1

Art. 41- Gestos utilizados pelo Árbitro Central:

41.1- Solicitar tempo: De frente para mesa de arbitragem, pés unidos e braço direito estendido para cima, mão aberta, dedos unidos e palma para a frente – Fig. 01/1;

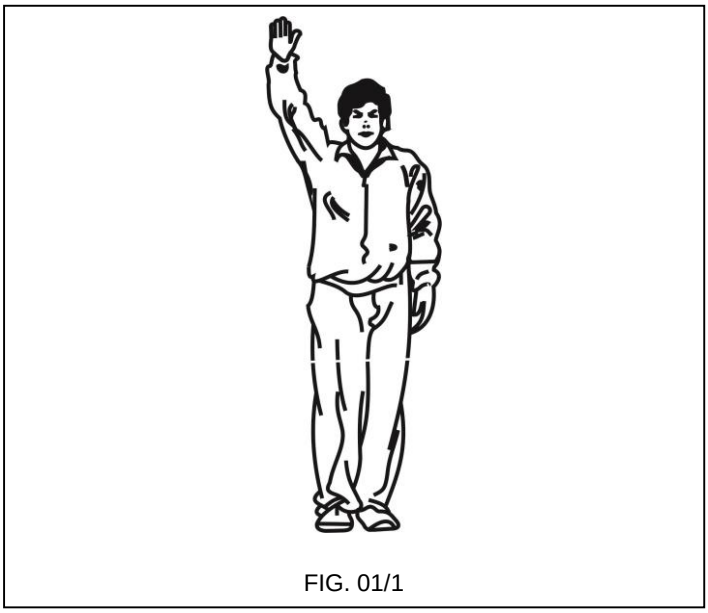


FIG. 01/1

Art. 42- Gestos utilizados pelo Árbitro Chefe – Mesa:

42.1- Começar o combate: Sentado, palma da mão direita para a frente, dedos unidos, estende o braço direito para cima – Fig. 01/1;

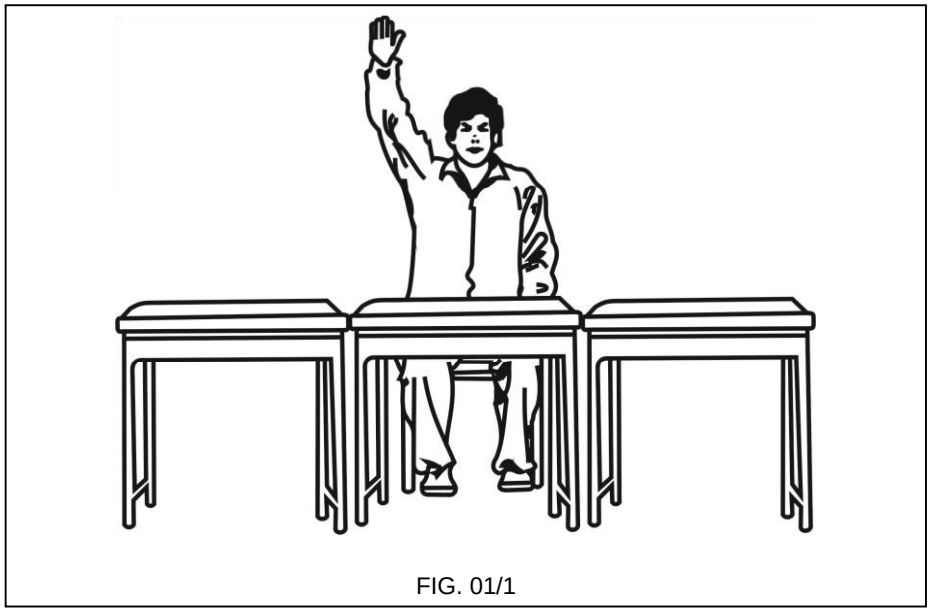


FIG. 01/1

42.2- Solicitação de Tempo: (Idem começar combate) e apita, ou soa o gongo – Fig. 02/1;

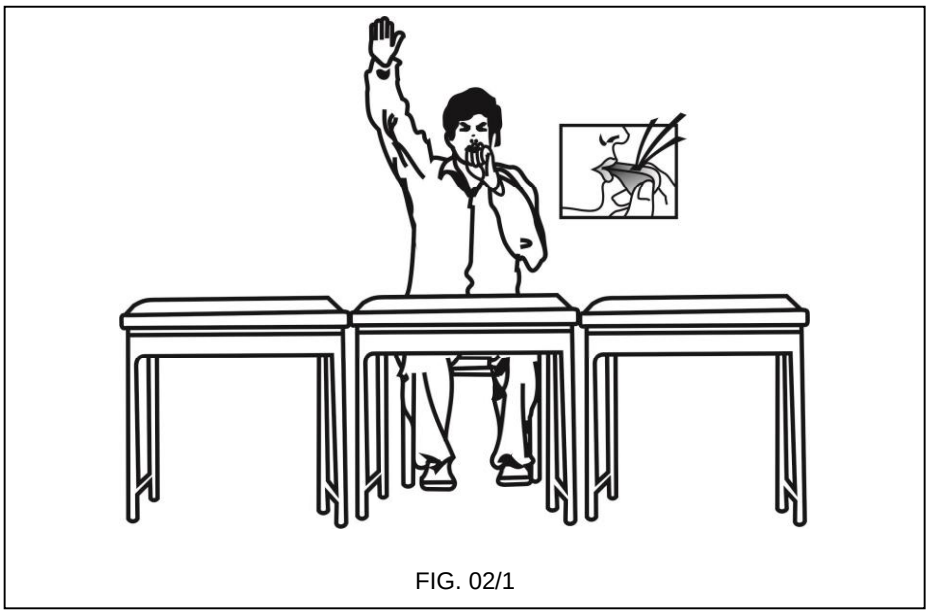


FIG. 02/1

42.3- Ganho de Ponto: Sentado, estende o braço à frente (± 45° para cima) mostrando a placa com valor da pontuação – Fig. 03/1;

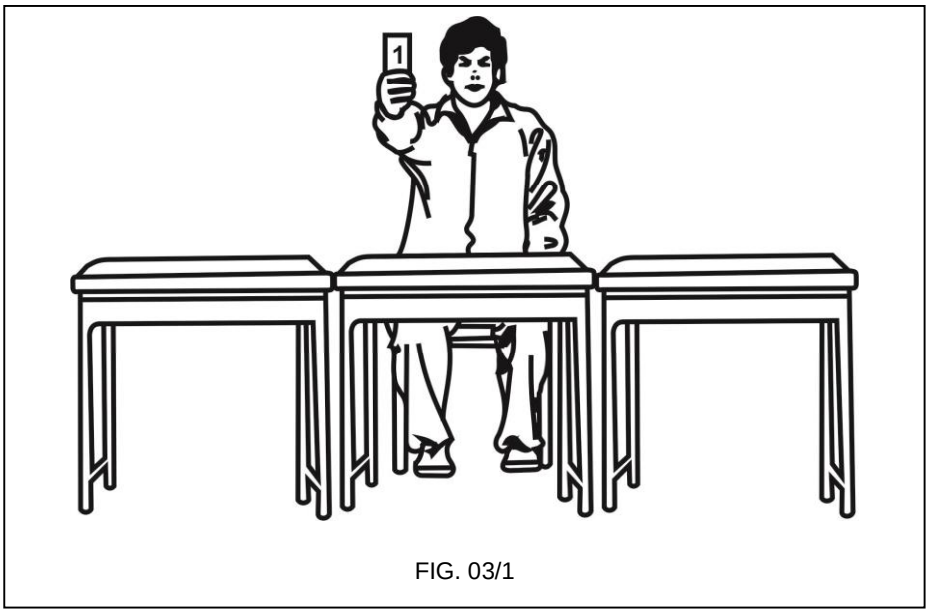


FIG. 03/1

42.4- Não ganha Ponto: Sentado, cruza os braços na frente do peito (direito na frente) com as palmas voltadas para as laterais – Fig. 04/1;

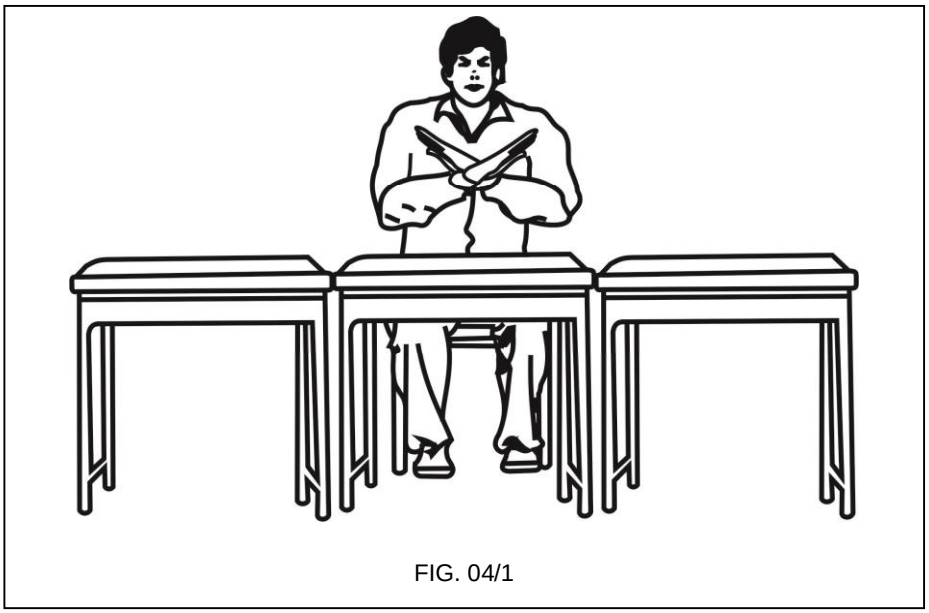


FIG. 04/1

42.5- Advertência para o competidor: Sentado, estende o braço (± 45° para cima) apontando para o lado do infrator mostra o cartão – Fig. 05/1;

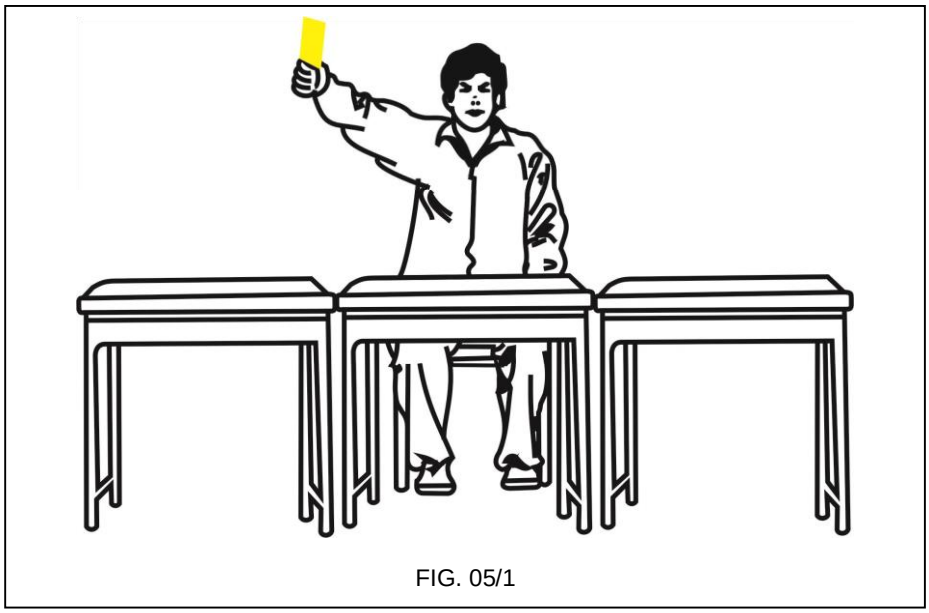


FIG. 05/1

42.6- Advertência para o Técnico: Em pé, estende o braço (± 45° para cima) apontando para o lado do infrator mostra o cartão – Fig. 06/1;

FIG. 06/1

42.7- Decisão: Sentado estende o braço na direção do vencedor com palma voltada para cima – Fig. 07/1;

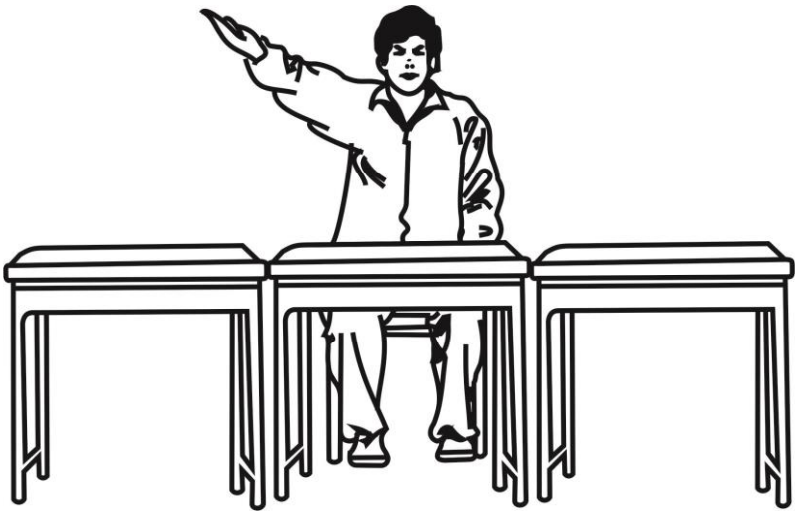


FIG. 07/1

42.8- Chamar os árbitros para Mesa: Em pé, estende os 02 braços a frente, palmas para cima e flexiona os braços formando um ângulo de 45° e apita – Figs. 08/1 e 08/2;

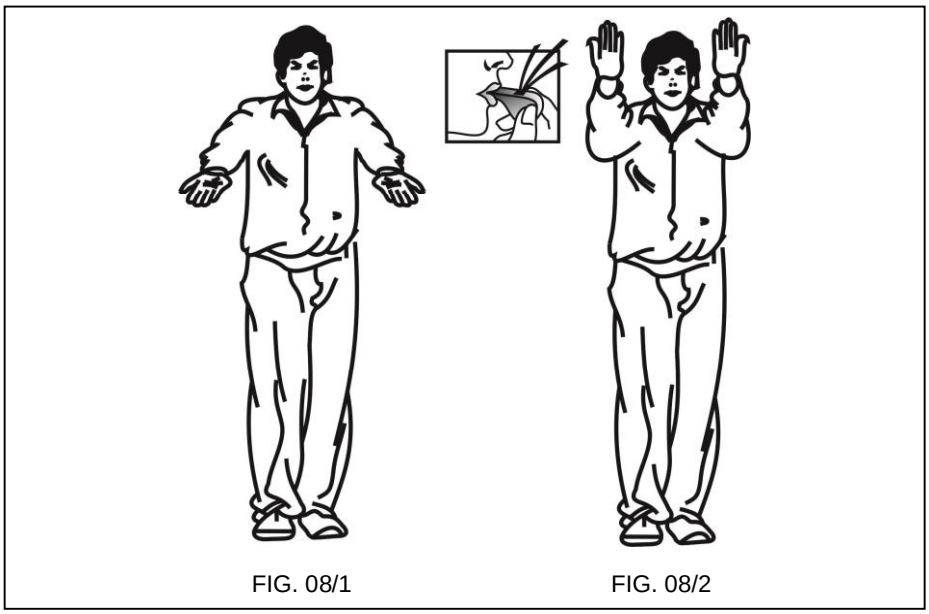


FIG. 08/1 FIG. 08/2

Capítulo 27 – DO PROTOCOLO DE ENTRADA E SAÍDA DA EQUIPE DE ARBITRAGEM:

Art. 43- Nos eventos oficiais da FPKF, a equipe de arbitragem seguirá o seguinte protocolo de entrada para ocuparem suas devidas posições de trabalho:

43.1- O Árbitro Chefe Geral, ficará posicionado em pé na frente da mesa de arbitragem, o locutor se manterá em seu local de trabalho, porém, em pé;

43.2- Os demais membros (na sequência: Árbitro Chefe, Árbitro Central, Árbitro auxiliar, Apontador, Cronometrista e Examinador) realizarão o desfile oficial de entrada (da direita para esquerda), circulando toda a área de competição parando perfilados na frente do árbitro chefe geral e ao seu comando realizarão o cumprimento Palma/Punho para ele e em seguida para o público;

43.3- Em seguida o locutor fará a apresentação da equipe (inclusive a si próprio) e após o Árbitro Chefe Geral dará o comando para que todos se dirijam aos seus lugares;

Art. 44- Ao encerrar as competições, a equipe de arbitragem seguirá o seguinte protocolo de saída para encerramento oficial dos trabalhos:

44.1- O locutor anunciará oficialmente o encerramento dos trabalhos do período e horário de retorno ou do evento;

44.2- O Árbitro Chefe Geral, ficará posicionado em pé na frente da mesa de arbitragem, e ao seu comando todos os membros da equipe de arbitragem se colocarão em pé;

44.3- Um segundo comando será dado e na mesma sequência de entrada, os demais membros (inclusive o locutor) realizarão o desfile oficial de saída (da direita para esquerda), circulando toda a área de competição parando perfilados na frente do árbitro chefe geral e ao seu comando realizarão o cumprimento Palma/Punho para ele e em seguida para o público;

44.4- Então estarão liberados para deixar a área de competição.

Capítulo 28 – DAS DISPOSIÇÕES FINAIS:

Art. 45- Todas as Associações e Escolas, deverão apresentar e informar aos seus filiados o total teor do presente regulamento;

Art. 46- Todos os competidores e técnicos devem obedecer ao presente regulamento. Qualquer indivíduo que ferir intencionalmente seu oponente (pelo uso de técnicas ilegais) irá enfrentar automática desqualificação das competições, sem prejuízo de qualquer outra punição de caráter cível ou penal;

Art. 47- Todos os casos não existentes no presente regulamento, serão analisados e solucionados pelo Departamento Técnico de Shuai Jiao da FPKF.

Art. 48- O presente Regulamento foi atualizado de acordo com o regulamento oficial da Associação Chinesa de Shuai Jiao – Versão 2007, foi apresentado na Assembleia Geral Ordinária da Confederação Brasileira de Wushu/Kung-Fu, realizada no dia 09 de outubro de 2013 na cidade de Valinhos – SP e entrará em vigor após o registro em ata. Seu completo teor deverá ser colocado em prática em todos os eventos oficiais do Brasil, reconhecidos pela CBKW, a partir de 2014.

ANEXO 01 ÁREA DE COMPETIÇÃO

1- Mesa de Arbitragem

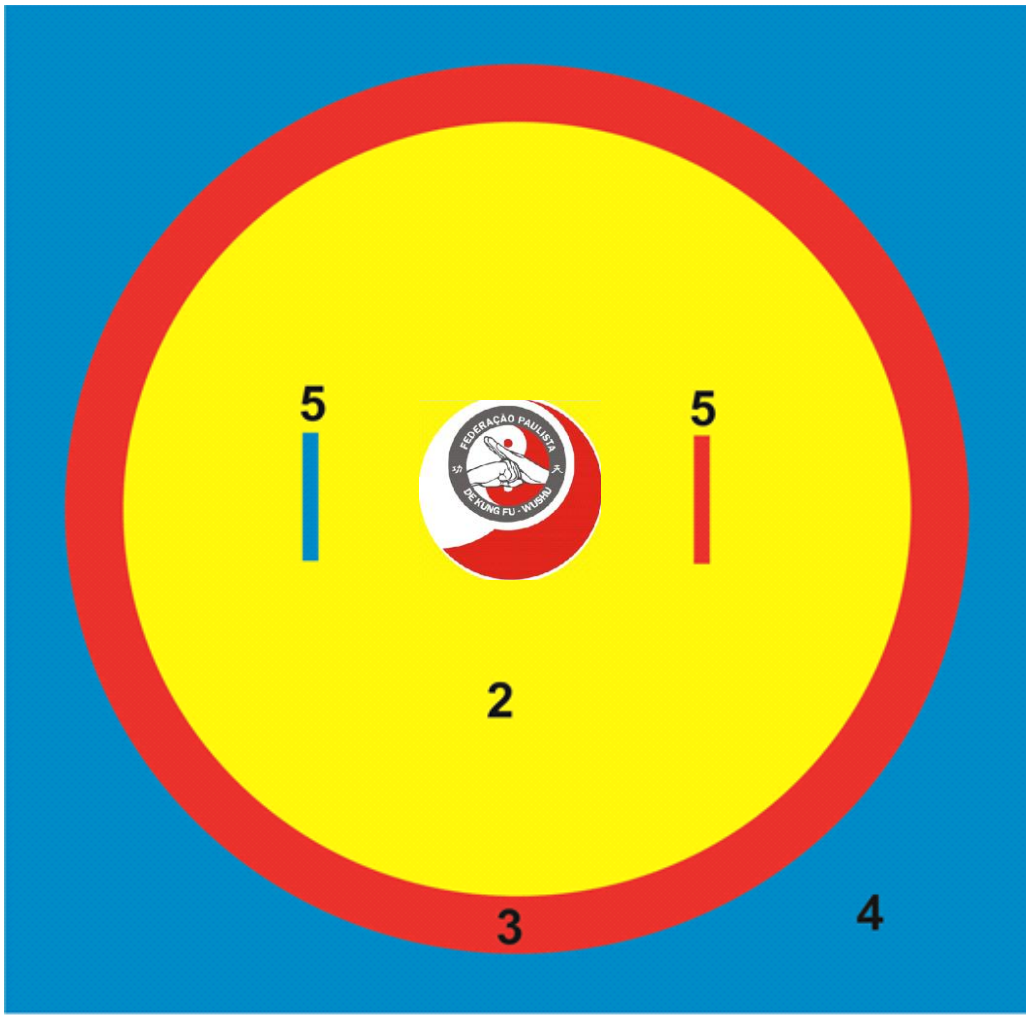
2- Área Total de competição (Amarelo) – 06 X 06 metros

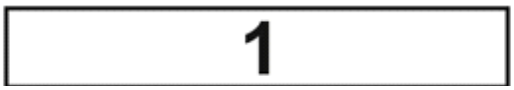
3- Área de Segurança (vermelho) – com 01 metro – Totalizando 08m X 08m

4- Área de Proteção (Azul) – totalizando 10 X 10 metros'

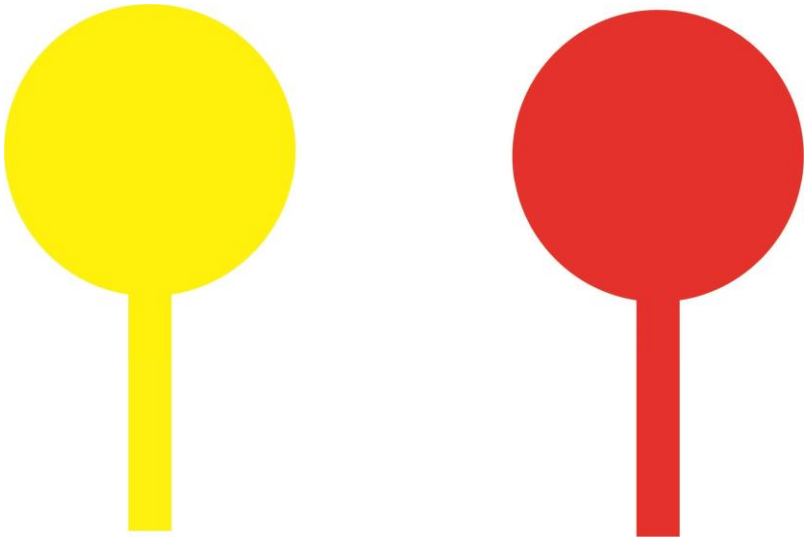
5- Local para início do combate – 60cm comprimento X 06cm largura e 03 metros de distância entre as linhas.

Obs: As cores e medidas poderão ser alteradas de acordo com disponibilidade.





ANEXO 02 PLACAS E CARTÕES



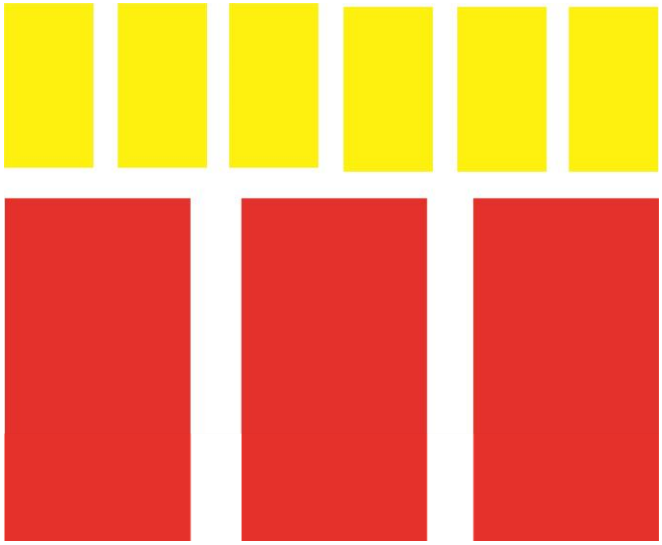
01 DE CADA COR

20 cm de Diâmetro e 20 cm de comprimento do cabo

CARTÕES DE ADVERTÊNCIA

06 Amarelos e 03 Vermelhos

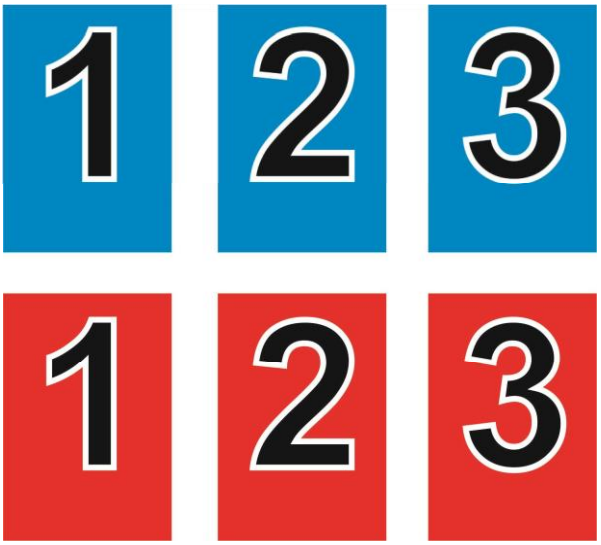
Do mesmo tamanho



CARTÕES DE PONTOS

03 Azuis e 03 Vermelhos

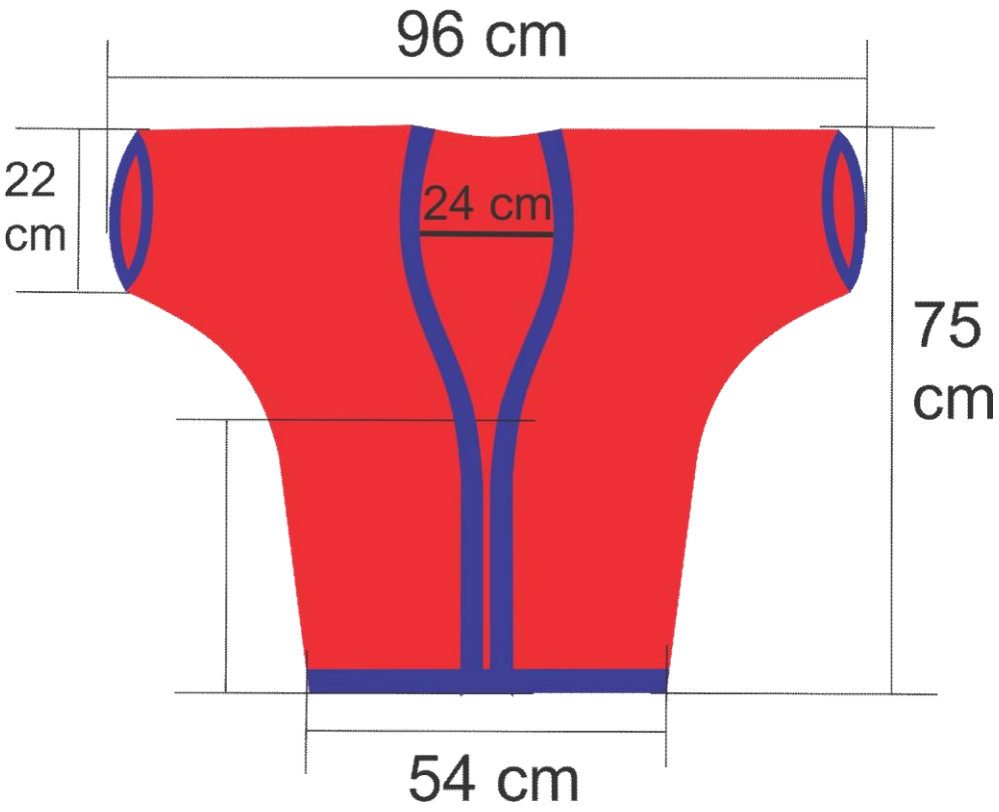
Números em Preto



OBS: TODOS OS CARTÕES TÊM: 15CM x 10 CM

Sede:
Rua Henrique Dias, 137 – Ponte Preta – CEP 13041-500 – Campinas/SP Fone: (19) 3384-5456
site: www.fpkf.org

ANEXO 03 Especificações e Medidas do Jiao Yi, conforme padrão chinês



- Especificações e medidas para Jiao Yi = **TAMANHO MÉDIO**.
- **TAMANHO PEQUENO** = diminuir 02 centímetros na largura das mangas e 04 centímetros nas demais medidas.
- **TAMANHO GRANDE** = aumentar 02 centímetros na largura das mangas e 04 centímetros nas demais medidas.
- **TAMANHO EXTRA GRANDE** = aumentar 06 centímetros na largura das mangas e 08 centímetros nas demais medidas.

Obs. Considere que estas medidas são de padrão chinês podendo sofrer modificações para adaptação ao padrão brasileiro: (exemplo, manga 04 dedos de folga).

Documentos importantes para o desenvolvimento das competições de Shuai Jiao:

1. FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO;
2. LISTA DE PESAGEM;
3. FORMULÁRIO DE RELAÇÃO DAS LUTAS;
4. FORMULÁRIO DE PONTUAÇÃO – CHEFE GERAL (Mesa);
5. FORMULÁRIO DE PREMIAÇÃO – RESULTADO FINAL;
6. CHAVES;

Professor. Augusto M.S Neto
Dep. Técnico de Shuai Jiao – FPKF
diretorshuaijiao.fpkf@gmail.com
www.fpkf.org