



FEDERAÇÃO PAULISTA DE KUNG FU WUSHU-FPKF

Fundada em 11 de abril de 1989 - CNPJ 02.743.137/0001-61

Filiada à Confederação Brasileira de Kung Fu Wushu

Kung Fu – modalidade vinculada ao Comitê Olímpico Brasileiro

Diretor do Departamento Técnico de Shuai Jiao: Augusto M.S Neto

Supervisão Geral: Paulo Di Nizo Filho – Presidente da FPKF

摔跤

Shuai Jiao

REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO DE SHUAI JIAO

(para ver este documento da íntegra, acessar www.cbkw.org.br departamento 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 CBKW, foram baseados no regulamento de competições utilizados na China e adaptados às condições e necessidades conforme estrutura e administração de trabalho da CBKW e Filiadas.

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 CBKW/FPKF.

Art. 04- As inscrições serão realizadas exclusivamente pela Federação Estadual a qual o Atleta pertence e deverão cumprir rigorosamente os procedimentos exigidos pela CBKW/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 CBKW uma vez que o evento for de nível Nacional, para os eventos Estaduais o emblema poderá ser o da Federação de cada Estado.

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 deverão ter 02 (dois) uniformes coletes tradicionais de Shuai Jiao (**JIAO YI**),

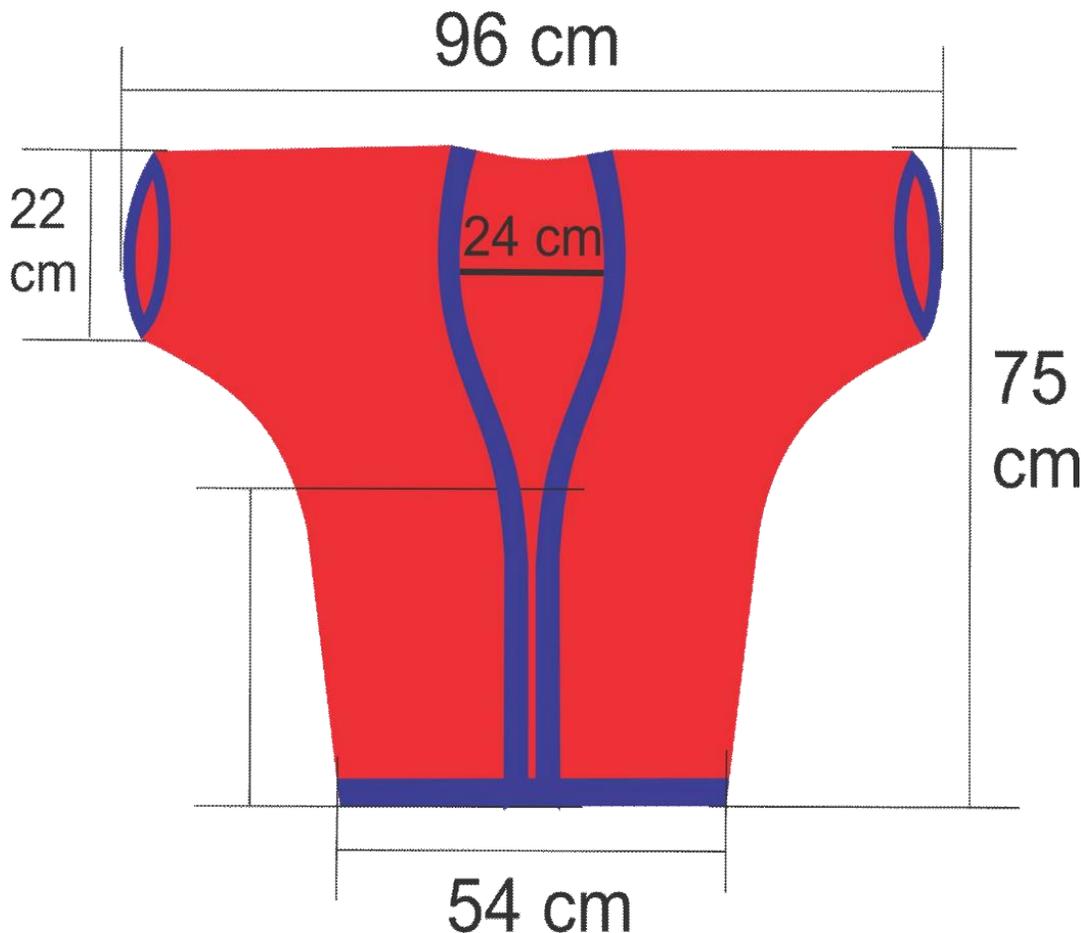
Sede:

Rua Henrique Dias, 137 – Ponte Preta – CEP 13041-500 – Campinas/SP Fone: (19) 3384-5456

site: www.fpkf.org

Um de cada cor (vermelho e azul), ou um de **dupla face**, em tecido de Algodão (ou Chinês importado) com detalhes em cores alternadas, vermelho com detalhe azul e vice-versa. 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, com elástico na barra, o comprimento não deverá ultrapassar o osso do tornozelo (maléolo);



(ver especificações com relação as medidas na última folha)

08.3- As faixas deverão ser nas cores Vermelha e Azul combinando com o Jiao Yi respectivamente com 2,5 cm de largura;

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.

Sede:

Rua Henrique Dias, 137 – Ponte Preta – CEP 13041-500 – Campinas/SP Fone: (19) 3384-5456

site: www.fpkf.org

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;
- 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;
 - 09.4.3- Cumprimentar o Árbitro Chefe de mesa (comando dado pelo árbitro central)
 - 09.4.4- Se cumprimentarem antes do início de cada round (comando dado pelo árbitro central)
 - 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-Fica proibido a utilização de cremes, gel, vaselina, lubrificantes em forma de óleo, pomada ou spray;
- 10.2-Fica proibido portar quaisquer joias, bijuterias e/ou objetos rígidos como: relógios, braceletes, anéis, 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;
- 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.

Capítulo 8 – DOS TIPOS DE COMPETIÇÕES:

Art. 11- As competições poderão ser realizadas das seguintes formas:
(Este regulamento trata da Individual e 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		JUVENIL	
Masculino	Feminino	Masculino	Feminino
1. Até 52kg		1. Até 48 kg	
2. Até 56 kg	1. Até 48 kg	2. Até 52kg	1. Até 44 kg
3. Até 60 kg	2. Até 52kg	3. Até 56 kg	2. Até 48 kg
4. Até 65 kg	3. Até 56 kg	4. Até 60 kg	3. Até 52kg
5. Até 70 kg	4. Até 60 kg	5. Até 65 kg	4. Até 56 kg
6. Até 75 kg	5. Até 65 kg	6. Até 70 kg	5. Até 60 kg
7. Até 82 kg	6. Até 70 kg	7. Até 75 kg	6. Até 65 kg
8. Até 90 kg	7. Até 75 kg	8. Até 82 kg	7. Até 70 kg
9. Até 100 kg	8. Até 82 kg	9. Até 90 kg	8. Até 75 kg
10. Até 115 kg	9. Acima de 82 kg	10. Até 100 kg	9. + de 75 kg
11. Acima de 115 kg		11. Acima de 100 kg	

Capítulo 10 – DA PESAGEM:

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

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.

Art. 17- O Competidor deverá estar sem roupa 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 e ou Nacional.

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 Associação/Escola) 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 o masculino quanto feminino – juvenil e adultos) terão um total de 04 minutos, divididos em 02 rounds de 02 minutos e entre eles um intervalo de 01 minuto.

Parágrafo 01- Os tempos dos rounds 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.

Sede:

Rua Henrique Dias, 137 – Ponte Preta – CEP 13041-500 – Campinas/SP Fone: (19) 3384-5456

site: www.fpkf.org

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

- 21.1- Toda vez que o árbitro central para a luta;
- 21.2- O árbitro central ou auxiliar solicita tempo;
- 21.3- O atleta ou técnico solicita tempo;
- 21.4- O árbitro chefe de mesa solicita tempo.

Art. 22- O round começa com o comando do árbitro central e termina com um sinal do Cronometrista (gongo ou apito).

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 e ou camiseta oficial de sua respectiva Associação e ou Escola. 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;
- 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, Técnicos ou Público.

Parágrafo Único- Os técnicos pelas suas violações, também estarão sujeitos às Penalidades.

Capítulo 14 – DA PONTUAÇÃO:

Art. 25- Os pontos são concedidos com base na qualidade da execução das técnicas e quedas de Shuai Jiao. Há três 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 de seu ombro, levando o corpo a tocar o chão, enquanto o competidor permanece de pé. O competidor recebe os 03 pontos ainda que seu oponente o puxe para baixo 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 a tocar o chão, enquanto o competidor permanece de pé. O competidor recebe os 02 pontos ainda que seu oponente o puxe para baixo 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- Um competidor ajoelha-se para jogar seu oponente por cima do ombro fazendo com que o corpo deste toque o chão. O atacante está ajoelhado, mas, a parte superior de seu corpo não caiu sobre o oponente, e o atacante permanece equilibrado;

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

25.2.5- 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;

Sede:

Rua Henrique Dias, 137 – Ponte Preta – CEP 13041-500 – Campinas/SP Fone: (19) 3384-5456

site: www.fpkf.org

- 25.3.4- Ambos os competidores caem no chão simultaneamente, aquele que estiver por cima recebe 01 ponto;
- 25.3.5- O competidor ajoelha-se para jogar seu oponente, fazendo com que este caia, porém, se desequilibra cai junto com seu oponente;
- 25.3.6- Em caso de queda de sacrifício, onde o competidor toca o chão propositalmente com qualquer parte do corpo, excetuando-se os pés, para derrubar seu oponente, sendo a mesma válida caso haja fluência do ataque;
- 25.3.7- 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;
- 25.3.8- O técnico do oponente recebe uma falta técnica, cartão amarelo;
- 25.3.9- 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 os lados caem no chão, mas os juízes são incapazes de determinar quem caiu primeiro ou quem está por cima;
- 25.4.2- Os dois competidores saem da área de competição.

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 round.

26.2- Não Válidos:

- 26.2.1- Quando o atacante pisa na área de segurança para executar uma técnica que projete o oponente ao chão;
- 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 ter mandado parar.

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 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:

Sede:

Rua Henrique Dias, 137 – Ponte Preta – CEP 13041-500 – Campinas/SP Fone: (19) 3384-5456

site: www.fpkf.org

28.1- Faltas Pessoais:

- 28.1.1- O emprego de quebraimento/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 (gastrocnêmio);
- 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 ou depois do comando de parar dados pelo árbitro;
- 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) chamada (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; o atleta será desclassificado.
- 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; o atleta será 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; o atleta será desqualificado.
- 29.4- O competidor grita, xinga, fala palavras ofensivas ou palavrões para o árbitro central, auxiliar ou para seu oponente; o atleta será desqualificado.
- 29.5- O competidor mantém uma postura antidesportiva ou antiética; o atleta será desqualificado.
- 29.6- O competidor aplica intencionalmente um golpe utilizando um ataque faltoso de alto grau de risco contra a saúde de seu oponente; o atleta será desqualificado.
- 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

Sede:

Rua Henrique Dias, 137 – Ponte Preta – CEP 13041-500 – Campinas/SP Fone: (19) 3384-5456

site: www.fpkf.org

não terá mais condições de retornar; porém, o atleta lesionado estará impedido de continuar as competições; o atleta será desqualificado.

29.8- O técnico é expulso e não existe outro para substituir; o atleta será desqualificado.

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 esteja completa, 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 jogar seu oponente, mas o oponente receberá pontos se for bem-sucedido em 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 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, porém, continua em condições físicas para prosseguir:
 - 32.1.1- Com sangramento leve, o árbitro central para o combate e faz o procedimento de limpeza;
 - 32.1.2- Com sangramento grande, o árbitro central para o combate e imediatamente deverá ser atendido pela equipe médica;
- 32.1- O competidor lesionado terá um tempo máximo de 02 minutos para atendimento;
- 32.2- 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;
- 32.3- É proibida a infusão de oxigênio durante a competição;
- 32.4- 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 da 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- Desqualificação por faltas;
 - 33.4.1- Ao acumular 03 cartões vermelhos, ou seja, ao receber o terceiro vermelho o atleta estará desqualificado, ao acumular por 3 vezes 3 cartões amarelos, estes resultarão em 3 vermelhos, atleta será desqualificado.

Sede:

Rua Henrique Dias, 137 – Ponte Preta – CEP 13041-500 – Campinas/SP Fone: (19) 3384-5456

site: www.fpkf.org

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

33.7-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;

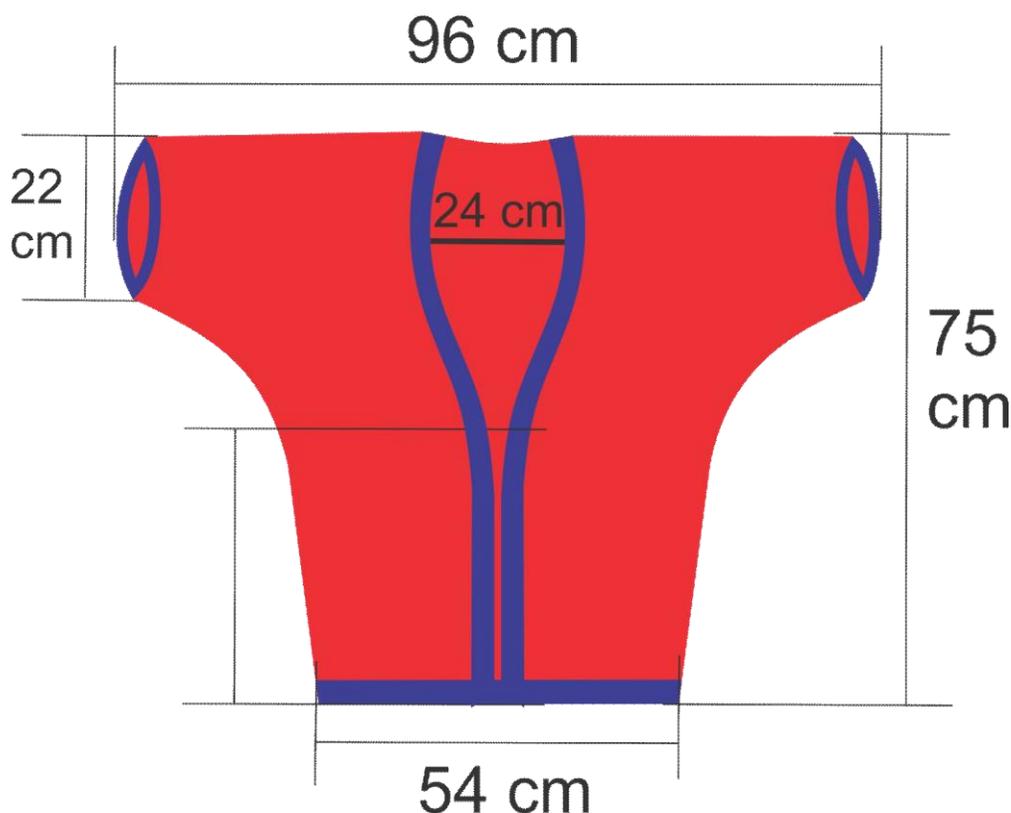
34.6-O competidor com menor idade (considerar data de nascimento);

34.7-Será realizado um 3º round onde o competidor que conseguir efetuar o primeiro ponto (golden point), será declarado o vencedor.

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.

Especificações e Medidas do Jiao Yi, conforme padrão chinês



Sede:

Rua Henrique Dias, 137 – Ponte Preta – CEP 13041-500 – Campinas/SP Fone: (19) 3384-5456

site: www.fpkf.org

- 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)