

Regulamento de Sanda

(versão 2016)

Disciplinas de Combate
Augusto Pinto



Associação Portuguesa de Shaolin – Shaolin Si

Diretor Técnico da Shaolin Si: Augusto Pinto

Tel: 938686569

E-mail: apshaolinsi@hotmail.com

Introdução

Este regulamento destina-se a normalizar as disciplinas de combate nas competições promovidas pela Associação Portuguesa de Shaolín – Shaolin Si, designadas por XL KUNG FU.

A nível nacional as disciplinas de combate das Artes Marciais Chinesas estão abrangidas pela modalidade designada SANDA. Assim a modalidade desportiva SANDA engloba diversas disciplinas de combate com raiz tradicional no Wushu/Kung Fu (Wǔshù / Gōngfū (武術/功夫), determinadas pela fórmula ou designação Tī Dǎ Shuāi Ná (踢打摔拿):

- O Sǎndǎ (散打) – disciplina de combate que permite o K.O. baseada na parte Tī Dǎ Shuāi da fórmula global de combate das Artes Marciais Chinesas;
- O Qīndǎ – disciplina de semi-contacto onde a componente de batida “Tī Dǎ” é aplicada de forma controlada sem que possa provocar dano físico ao adversário, sob o risco de desclassificação, sendo a componente de projeção (Shuāi) aplicada com contacto total como na disciplina de Sǎndǎ;
- Shuāi Ná – disciplina de combate que incorpora os conceitos dos estilos ou técnicas Shuāi Jiāo (摔跤) e Qín Ná (擒拿), focando-se em técnicas de projeção, chaves e imobilizações, com combate de pé e no solo;
- Tī Dǎ Shuāi Ná – Aplicação direta da fórmula em disciplinas de combate que permitem o K.O. desenvolvidas de acordo com estilos e sistemas de Wushu/Kung Fu: Wing Chun (Yǒng Chūn (咏春)), Nán/Běi Shàolín (南/北 少林), Tángláng Quán (螳螂拳), Yīng Zhǎo (鹰爪), Tàijí Quán (太極拳) e outros;
- Esgrima Chinesa – disciplinas que incorporam os conceitos associados à parte Tī Dǎ Shuāi da fórmula global de combate das Artes Marciais Chinesas, realizadas com armas tradicionais, típicas dos diversos estilos de Wushu/Kung Fu.

Este regulamento visa normalizar a competição XL KUNG FU – SANDA, de acordo com os regulamentos federativos nacionais e internacionais, bem como atendendo aos interesses da Shaolin Si no desenvolvimento das Artes Marciais Chinesas.

CAPÍTULO 1 – REGRAS GERAIS

ARTIGO 1 - TIPOS DE COMPETIÇÃO

O XL KUNG FU – SANDA poderá considerar dois tipos de competição: Equipa e Individual, divisíveis ainda por género e por escalão sénior ou de esperanças (menores de 19 anos).

ARTIGO 2 - SISTEMAS DE COMPETIÇÃO

2.1 Podem ser adotados os sistemas de campeonato, eliminatória simples e round robin.

2.2 É utilizado o sistema “ melhor de três ”. Quem ganhar dois assaltos é o vencedor da luta. Cada assalto dura 2 minutos, em Sanda/ Qinda/ Ti Da Shuai Na/Esgrima Chinesa; 4 minutos em Shuai Na. Haverá intervalo de 1 minuto entre os assaltos. O terceiro assalto só se realiza em caso de empate nos dois primeiros.

ARTIGO 3 - REQUISITOS PARA INSCRIÇÃO

2

3.1 Os atletas deverão ser inscritos segundo o género: feminino ou masculino.

3.2 Os escalões de competição possíveis para inscrição serão os seguintes:

3.2.1 Seniores - a categoria de adulto, ou sénior, deverá ser de 19 a 35 anos.

3.2.2 Benjamins – de 7 a 8 anos;

3.2.3 Infantis – de 9 a 10 anos;

3.2.4 Juvenis A – de 11 a 12 anos;

3.2.5 Juvenis B – de 13 a 14 anos;

3.2.6 Juniores – de 15 a 16 anos;

3.2.7 Cadetes – de 17 a 18 anos

3.3 Só se poderão inscrever em Sanda, Ti Da Shuai Na e Esgrima Chinesa atletas com 13 ou mais anos.

3.4 O Clube e o Atleta deverão possuir seguro desportivo de acordo com o legalmente previsto para a modalidade.

ARTIGO 4 - CATEGORIAS DE PESO

4.1 Os escalões Benjamins, Infantis e Juvenis A, variam nas categorias de peso de 3 em 3 Kg, consoante organização do XL Kung Fu.

4.2 **Masculinos (Juvenis B, Juniores, Cadetes e Seniores):**

a. Categoria 48Kg ($\leq 48\text{Kg}$)

b. Categoria 52Kg ($> 48\text{Kg} - \leq 52\text{Kg}$)

少林

SHAOLIN 寺SI

REGRAS GERAIS

- c. Categoria 56Kg (> 52Kg - ≤ 56Kg)
- d. Categoria 60Kg (> 56Kg - ≤ 60Kg)
- e. Categoria 65Kg (> 60Kg - ≤ 65Kg)
- f. Categoria 70Kg (> 65Kg - ≤ 70Kg)
- g. Categoria 75Kg (> 70Kg - ≤ 75Kg)
- h. Categoria 80Kg (> 75Kg - ≤ 80Kg)
- i. Categoria 85Kg (> 80Kg - ≤ 85Kg)
- j. Categoria 90Kg (> 85Kg - ≤ 90Kg)
- k. Categoria acima de 90Kg (> 90Kg)

4.3 **Feminino (Juvenis B, Juniores, Cadetes e Seniores):**

- a. Categoria 48Kg (≤ 48Kg)
- b. Categoria 52Kg (> 48Kg - ≤ 52Kg)
- c. Categoria 56Kg (> 52Kg - ≤ 56Kg)
- d. Categoria 60Kg (> 56Kg - ≤ 60Kg)
- e. Categoria 65Kg (> 60Kg - ≤ 65Kg)
- f. Categoria 70Kg (> 65Kg - ≤ 70Kg)
- g. Categoria 75Kg (> 70Kg - ≤ 75Kg)
- h. Categoria acima de 75Kg (> 75Kg)

ARTIGO 5 - PESAGEM

- 5.1 O Atleta deverá trazer para a pesagem o seu bilhete de identidade.
- 5.2 A pesagem será feita pelo registador chefe, juntamente com seu grupo de trabalho e deverá ter a supervisão do chefe de arbitragem.
- 5.3 O Atleta deverá ser pesado uma vez antes de toda a competição ou uma vez a cada dia de competição antes da mesma, com local e hora marcados pela organização. O Atleta que estiver acima do limite de peso da sua categoria e não conseguir entrar no peso inscrito até 20 minutos após a respetiva pesagem, não terá permissão para competir.
- 5.4 O Atleta poderá estar em roupa interior ou apenas com calção, ou calção e camisola no caso feminino.
- 5.5 A pesagem começará a partir das categorias mais leves.

ARTIGO 6 - SORTEIO

- 6.1 O sorteio será realizado após a pesagem e iniciar-se-á pelas categorias mais leves. Se algum Atleta for o único inscrito na sua categoria, a categoria será cancelada, podendo o Atleta subir à categoria seguinte.
- 6.2 O sorteio será feito pelo grupo de registo, na presença do chefe de arbitragem. Será realizado em local e hora pré-determinados, depois das pesagens, com a presença ou não dos técnicos e/ou chefes de delegações. Não será permitida a presença de atletas no sorteio.
- 6.3 Os Atletas sorteados serão imediatamente inscritos nas grelhas ou árvores de apuramento.

REGRAS GERAIS

6.4 Os sorteios intermédios serão efetuados de imediato considerando as grelhas ou árvores de apuramento aplicadas.

ARTIGO 7 - TRAJES E EQUIPAMENTOS DE PROTEÇÃO

7.1 SANDA/ QINDA:

7.1.1 Durante a luta o Atleta deverá usar luva de boxe, capacete, protetor de tórax, protetor de boca e protetor genital (por baixo do calção);

7.1.2 A camisola e o calção deverão ser da mesma cor dos equipamentos de proteção (preto/azul ou vermelho de acordo com o canto); o atleta combate descalço.

7.1.3 Peso das luvas:

7.1.3.1 8 Oz (230 gramas) para as categorias até 45Kg;

7.1.3.2 10 Oz (280 gramas) para as categorias a partir de 45Kg (opcional para todas as outras).

7.1.4 Para as categorias Benjamins e Infantis serão utilizados capacetes com protetor de face e queixo.

7.1.5 Apenas em Qinda serão obrigatórios protetores adicionais para canela e peito do pé (com os pés descalços).

7.2 TIDA SHUAI NA:

7.2.1 Durante a luta o Atleta deverá usar luva aberta que permita a utilização dos dedos, capacetes com protetor de face e queixo, ou grelha, conforme disciplinas de combate, protetor de tórax, protetor de boca e protetor genital (por baixo do calção), protetor de cotovelo;

7.2.2 A camisola e o calção deverão ser da mesma cor dos equipamentos de proteção (preto/azul ou vermelho de acordo com o canto) o atleta combate descalço.

7.3 SHUAI NA:

7.3.1 Casaco e calça típicos do sistema tradicional de “Shuāijiāo (摔跤)”, no género feminino top ou camisola de licra preta ou vermelha a usar por baixo da jaqueta, protetor de dentes ou boquilha.

7.4 ESGRIMA CHINESA:

7.4.1 Durante a luta o Atleta deverá usar luva aberta que permita a utilização dos dedos, capacetes com grelha, conforme disciplinas de combate, protetor de tórax, protetor de boca e protetor genital (por baixo do calção), protetor de cotovelo, protetores para canela e peito do pé (com os pés descalços);

7.4.2 A camisola e o calção deverão ser da mesma cor dos equipamentos de proteção (preto/azul ou vermelho de acordo com o canto) o atleta combate descalço.

ARTIGO 8 - PROTOCOLO NA COMPETIÇÃO

- 8.1 Quando forem apresentados, os Atletas deverão cumprimentar o público na forma tradicional “ palma e punho”.
- 8.2 Antes do início do combate os Atletas deverão cumprimentar o Árbitro Central, a mesa central de Juízes e os respetivos treinadores.
- 8.3 Antes do início de cada assalto os Atletas deverão cumprimentar-se.
- 8.4 Quando o resultado da luta estiver a ser anunciado, os Atletas trocarão as suas posições. Depois de anunciado o resultado da luta eles deverão cumprimentar-se, cumprimentar o árbitro central que retribuirá o cumprimento e então deverão cumprimentar o técnico adversário que também retribuirá o cumprimento.

ARTIGO 9 - JUÍZES E ÁRBITROS

- 9.1 Os Juízes e os Árbitros Centrais devem trajar as mesmas cores, formado de indumentária, considerando apenas as diferenças em género, respeitando a formalidade das funções associadas.
- 9.2 Os árbitros Centrais devem usar luvas de proteção descartáveis aprovadas para uso e segurança de profissionais de saúde.
- 9.3 A equipa de juízo e arbitragem perfilhará e saudará o público no início das provas e desfilará para assumir os seus lugares; no fim das provas desfilará para recolher os seus elementos e perfilhará para saudação final.

ARTIGO 10 - DESISTÊNCIA

- 9.1 O Atleta que for incapaz de continuar a luta devido a lesões será considerado desistente. Ele não estará apto a continuar na competição, contudo suas colocações nos combates anteriores serão respeitadas.
- 9.2 No caso de grande disparidade técnica entre os lutadores, por segurança o árbitro de plataforma ou o chefe de arbitragem pode mostrar o sinal de desistência (levantar o braço ou jogar toalha) ou o próprio lutador pode levantar o braço para sinalizar desistência.
- 9.3 O Atleta que ficou ausente na pesagem ou não aparecer após ter seu nome anunciado por 3 vezes antes do combate ou sair sem permissão e não retornar a área em tempo, será considerado desistente sem justificação.
- 9.4 O Atleta que sair ou se ausentar sem se justificar será privado dos resultados obtidos nos combates anteriores.

**ARTIGO 11 - OUTRAS PROVIDÊNCIAS DURANTE A
COMPETIÇÃO**

- 10.1 Os árbitros deverão concentrar-se na competição e não deverão conversar com outras pessoas. Deverão permanecer sentados nos seus respectivos lugares a menos que tenham autorização do árbitro chefe para sair.
- 10.2 Os Atletas deverão cumprir as regras da competição respeitando os árbitros e obedecendo às suas decisões, respeitando adversários e respetivos técnicos, público e quaisquer outros atores participantes no evento. É estritamente proibido usar calão, atirar com os protetores, reclamar ou discutir durante um combate.
- 10.3 Os técnicos de saúde e o médico permanecerão nos locais designados.
- 10.4 Os Treinadores deverão acompanhar os atletas ao canto e permanecer nele, sentados, não devendo dirigir a palavra aos árbitros, Atletas adversários ou Treinadores da equipa adversária, público ou outros intervenientes ou atores do evento.
- 10.5 Doping ou o uso de quaisquer substâncias ilícitas são estritamente proibidos. Infusão de oxigénio é proibida nos intervalos.

CAPÍTULO 2 – RECURSO

ARTIGO 12 - PROCEDIMENTOS PARA O RECURSO

- 12.1 A equipa que tiver alguma objeção quanto à decisão tomada pelos árbitros pode enviar por escrito um pedido de recurso através do chefe da delegação ou técnico, para o chefe de arbitragem num espaço de tempo que não exceda 20 minutos após a ocorrência. O mesmo deverá ser entregue juntamente com o pagamento de 20€ (ou taxa estipulada pelo Júri de recurso do evento), que será devolvido se a reclamação for aceite e o resultado da luta for alterado, caso contrário não haverá devolução do dinheiro.
- 12.2 A decisão do júri de recurso deverá ser respeitada por todas as equipas. Atos provocativos ou observações contra o regulamento, deverão com a aprovação do comité organizador, ser tratados de acordo com a seriedade do caso.
- 12.3 O procedimento de recurso só poderá ser usado duas vezes por cada equipa durante a prova.
- 12.4 O procedimento de recurso será avaliado exclusivamente de acordo com as gravações de vídeo da equipa de juízo/arbitragem e testemunho dos juízes ou árbitros, por deliberação maioritária do júri de recurso e chefe de juízes.

CAPÍTULO 3 – MÉTODOS DE COMBATE, CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO E PENALIZAÇÕES

ARTIGO 13 - MÉTODOS DE COMBATE SANDA/QUINDA

- 13.1 Podem ser exclusivamente utilizadas apenas técnicas de ataque e defesa de qualquer estilo ou escola de Wushu/Kung Fu.
- 13.2 Técnicas de mãos comuns: punhos diretos, ganchos, rotativos, descendentes; basicamente bater de qualquer direção com qualquer técnica, desde que o impacto seja com a parte acolchoada da luva de boxe.
- 13.3 Técnicas comuns de pernas: pontapés diretos, laterais, circulares, rotativos, descendentes, varrimentos, em gancho; dados com qualquer parte da perna abaixo do joelho.
- 13.4 Projeções típicas de Shuai Jiao, sem inclusão de chaves às articulações, iniciadas em 3 segundos.
- 13.5 Em Sanda as técnicas ou métodos podem ser aplicados com potência máxima, com intenção de K.O.
- 13.6 Em Qinda as técnicas de mãos e pernas são aplicadas de forma controlada, apenas ao “toque”.

ARTIGO 14 - MÉTODOS DE COMBATE TI DA SHUAI NA

- 14.1 Podem ser exclusivamente utilizadas apenas técnicas de ataque e defesa de qualquer estilo ou escola de Wushu/Kung Fu.
- 14.2 Técnicas de mãos comuns: punhos diretos, ganchos, rotativos, descendentes; basicamente bater de qualquer direção com qualquer técnica, desde que o impacto seja com a parte acolchoada da luva.
- 14.3 Técnicas de cotovelos: diretos, circulares, rotativos, ascendentes, descendentes, desde que o impacto seja com a parte acolchoada da proteção de cotovelo.
- 14.4 Técnicas de joelhos.
- 14.5 Projeções típicas de Shuai Jiao, com inclusão de chaves às articulações, ou não, iniciadas em 3 segundos.
- 14.6 Técnicas comuns de pernas: pontapés diretos, laterais, circulares, rotativos, descendentes, varrimentos, em gancho; dadas com qualquer parte da perna.
- 14.7 Técnicas de Qin Na: chaves com projeção, chaves com batidas, imobilizações de pé ou no solo concretizadas em 15 segundos.
- 14.8 Outras técnicas permitidas: golpes com anca ou quadril, golpes com o ombro, golpes com a cabeça desde que dados com a parte acolchoada do capacete correspondente à parte frontal (osso) da cabeça.
- 14.9 Em Ti Da Shuai Na as técnicas ou métodos podem ser aplicados com potência máxima, com intenção de K.O.

REGRAS GERAIS

- 14.10 As técnicas de Qin Na são imediatamente interrompidas após pedido do atleta que as sofre, sinalizado pelo próprio com batida de palma no solo no corpo ou no corpo do adversário.
- 14.11 As técnicas de Qin Na podem ser interrompidas por determinação do árbitro central de risco para a integridade física dos atletas.

ARTIGO 15 - MÉTODOS DE COMBATE DE SHUAI NA

- 15.1 Podem ser exclusivamente utilizadas apenas técnicas de ataque e defesa de qualquer estilo ou escola de Wushu/Kung Fu, com incidência exclusiva em técnicas de Shuai Jiao e Qin Na sem inclusão de técnicas de impacto ou batida com partes do membro superior do cotovelo ou distais ao mesmo, ou com partes do membro inferior do joelho ou distais ao mesmo, ou ainda com a cabeça.
- 15.2 Técnicas de Qin Na: chaves com projeção, imobilizações de pé ou no solo concretizadas em 15 segundos.
- 15.3 Projeções típicas de Shuai Jiao, desde que em respeito pelo número um deste artigo, com inclusão de chaves às articulações, ou não, iniciadas em 3 segundos.
- 15.4 Outras técnicas permitidas: golpes com anca ou quadril, golpes com o ombro, dados com o intuito de realizar uma projeção, ou colocar uma chave.
- 15.5 As técnicas de Qin Na são imediatamente interrompidas após pedido do atleta que as sofre, sinalizado pelo próprio com batida de palma no solo no corpo ou no corpo do adversário.
- 15.6 As técnicas de Qin Na podem ser interrompidas por determinação do árbitro central de risco para a integridade física dos atletas.

9

ARTIGO 16 - MÉTODOS DE COMBATE DE ARMAS OU APARELHOS (Esgrima Chinesa)

- 16.1 Podem ser exclusivamente utilizadas apenas técnicas de ataque e defesa de qualquer estilo ou escola de Wushu/Kung Fu, com incidência exclusiva em técnicas associadas ao manejo das armas em questão.
- a. Combate de Bastão [Gùn Dǎ (棍打)]:
- Batidas e projeções efetuadas com o bastão de combate, técnicas de pernas e de punhos, cotovelos e joelhos, associadas aos estilos tradicionais de bastão.
 - Outras técnicas permitidas: golpes com anca ou quadril, golpes com o ombro, golpes com a cabeça desde que dados com a parte acolchoada do capacete correspondente à parte frontal (osso) da cabeça.

ARTIGO 17 - PARTES e MÉTODOS PROIBIDOS

Parte traseira do crânio (Nuca), toda região do pescoço, coluna vertebral, área genital e articulações. Uso excessivo da força ou potência com intensão manifesta de aleijar o adversário.

17.1 Métodos proibidos Sanda/Qinda:

- a. Atacar o oponente com o uso da cabeça, cotovelo, joelho ou golpes contra as articulações, chaves ou outras técnicas de imobilização.
- b. Não é permitido pressionar ou esmagar o oponente propositadamente na queda durante a projeção (também em Shuai Na, Ti Da Shuai Na ou Esgrima Chinesa).
- c. Atacar, com qualquer técnica, o oponente caído no chão (também em Esgrima Chinesa).

17.2 Métodos proibidos adicionais em Qinda

- a. Uso excessivo de potência, nas batidas, para além da necessária a efetivar o toque para marcação do ponto ou pontos.

ARTIGO 18 - PARTES VÁLIDAS

Cabeça, tronco e pernas.

10

ARTIGO 19 - CRITÉRIOS DE PONTOS

16.1 Ganho de pontos:

O Atleta ganhará 5 pontos (SN, TDSN) quando:

- a) Imobilizar o oponente durante mais de 5 segundos, de forma assinalada pelo árbitro central (contagem e interrupção).
- b) Executar técnica ou chave interrompidas após pedido do oponente ou determinação do árbitro central.

O Atleta ganhará 2 pontos quando:

- a) O oponente sair do ringue ou plataforma.
- b) O oponente cair, ajoelhar ou apoiar em desequilíbrio mão, ou mãos, na plataforma ou ringue.
- c) Atacar o oponente com uma técnica de pernas, ou joelho ao tronco ou à cabeça.
- d) Fizer o oponente cair com algum golpe que necessite de “ queda de sacrifício” e se levantar imediatamente. Ex: varrimento com apoio de mãos ou do quadril, tesoura, pontapés em salto com queda no chão.

SHAOLIN 少林

REGRAS GERAIS

- e) O oponente permanecer no solo por mais de 3 segundos, após a execução de qualquer técnica.
- f) O árbitro executar contagem de proteção para o oponente.
- g) O oponente receber uma falta pessoal (cartão vermelho).

O Atleta ganhará 1 ponto quando:

- a) Golpear o oponente em qualquer parte válida com uma técnica de mão, antebraço, cotovelo, ombro, ou de arma definida e clara;
- b) Golpear a perna do oponente com uma técnica de perna, ou joelho;
- c) Os dois caírem, mas seu oponente cair primeiro;
- d) Seu oponente mostrar passividade de 8 segundos após o árbitro central ordenar ataque;
- e) Montar o oponente de forma dominante no solo (sentado de forma estável sobre o tronco anterior do oponente controlando os movimentos do mesmo) desde que assinalado pelo árbitro central.
- f) O oponente receber uma falta técnica (cartão amarelo).

Os Atletas não ganharão pontos quando:

- a) Nenhuma técnica clara ou bem definida é executada durante a luta;
- b) Os dois lados caem ou saem do ringue ao mesmo tempo;
- c) Um Atleta cai no chão na execução de uma técnica atacante de “sacrifício” levantando-se dentro dos 3 segundos;
- d) Atacar o adversário quando estiver agarrado ao mesmo.

11

ARTIGO 17 – FALTAS E PENALIZAÇÕES

17.1 Faltas:

17.1.1 Faltas técnicas (leves)

- a) Segurar o oponente passivamente, excetuando como execução técnica de imobilização em SN e TDSN.
- b) Pedir tempo quando estiver em situação de desvantagem.
- c) Atrasar a luta de propósito.
- d) Conduta antidesportiva ou desobediência, leves, às decisões do árbitro.
- e) Entrar no ringue sem protetor de boca, genital ou outras proteções obrigatórias, cuspir o protetor de boca ou perder algum equipamento de proteção durante a luta.
- f) Violar a ética e o protocolo na competição.

17.1.2 Faltas Pessoais (graves)

- a) Atacar o oponente antes do comando “kaishi” (iniciar) ou após “ting” (parar);
- b) Golpear o oponente em partes proibidas.
- c) Golpear o oponente usando qualquer método proibido.
- d) Violar a ética e o protocolo na competição.
- e) Conduta antidesportiva ou desobediência, às decisões do árbitro.

少林寺

SHAOLIN 寺 SI

REGRAS GERAIS

17.2 Penalizações

- a) Cartão amarelo para faltas técnicas.
- b) Após três cartões amarelos, o atleta receberá vermelhos para qualquer falta técnica.
- c) Cartão vermelho para faltas pessoais.
- d) O Atleta que receber 3 faltas pessoais será desqualificado do combate.
- e) O Atleta que ferir intencionalmente o seu oponente será desqualificado da competição e seus resultados serão cancelados.
- f) O Atleta que for apanhado a ingerir substâncias ilícitas durante o intervalo será desqualificado de toda a competição e seus resultados serão cancelados.
- g) Conduta antidesportiva ou desobediência, graves ou reincidentes às decisões do árbitro implicarão a desqualificação da competição.

ARTIGO 18 – SUSPENSÃO DO COMBATE

O combate será suspenso nos seguintes casos:

- a) O Atleta cai (excetuando em SN e TDSN) ou sai do ringue.
- b) O Atleta recebe uma falta ou penalização.
- c) O Atleta agarra o adversário sem intenção de ataque por mais de 2 segundos (excetuando em SN e TDSN);
- d) O Atleta é lesionado.
- e) O Atleta cai de propósito (técnica de sacrifício) e permanece caído por mais de 3 segundos.
- f) O Atleta pede suspensão da luta por razões objetivas.
- g) O árbitro ou juiz chefe corrige algum erro ou omissão do árbitro central;
- h) Há problemas ou perigo no ringue que precisam ser resolvidos;
- i) Problemas com iluminação;
- j) Após receber ordem de ataque o Atleta permanece passivo por mais 8 segundos.
- k) Quaisquer situações por iniciativa da arbitragem.

CAPÍTULO 4 – RESULTADOS DO COMBATE

ARTIGO 20 - VITÓRIA ABSOLUTA

- a) Quando houver grande disparidade técnica entre os dois lados, o árbitro central pode, com a aprovação do Juiz chefe, proclamar o lado mais forte vencedor do combate.
- b) O Atleta será vencedor do combate se seu oponente for nocauteado (não por ação de falta pessoal) e permanecer caído por 10 segundos ou se ao levantar ainda estiver inconsciente.
- c) Se num combate o Atleta for fortemente golpeado (não por ação de falta pessoal) e for aberta contagem 3 vezes, o seu oponente ganhará o mesmo.
- d) Se o oponente deixar cair ou perder o contacto com a arma.
- e) Desistência da adversário, por iniciativa própria, ou do treinador (arremesso de toalha).

ARTIGO 21 - VENCEDOR OU PERDEDOR DE UM ASSALTO

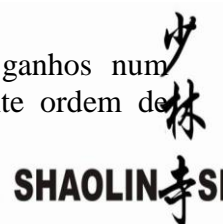
- a) O resultado de cada assalto será decidido de acordo com o julgamento dos árbitros ou juízes de canto.
- b) Durante um assalto, se um Atleta for fortemente golpeado (não por ação de falta pessoal) e for aberta contagem 2 vezes, o seu oponente ganhará o assalto.
- c) O Atleta que sair do ringue 2 vezes no mesmo assalto será o perdedor do assalto.

ARTIGO 22 - VENCEDOR OU PERDEDOR DO COMBATE

- a) O Atleta que ganhar primeiro 2 assaltos num combate será o vencedor.
- b) O Atleta vencerá a luta se seu oponente for lesionado, ou não estiver apto a continuar por decisão médica.
- c) Se durante o combate o Atleta fingir ter sido lesionado por ações faltosas, o adversário será proclamado vencedor da luta depois do caso ter sido analisado pela equipe médica.
- d) Se durante o combate um dos lados for lesionado por ações faltosas de seu adversário e não estiver em condições de continuar no mesmo, **por ordens médicas**, o lesionado será o vencedor do combate, mas não poderá participar no próximo combate.

ARTIGO 23 - CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Se os dois Atletas obtiverem o mesmo número de assaltos ganhos num combate, o vencedor do combate será proclamado pela seguinte ordem de critérios:



REGRAS GERAIS

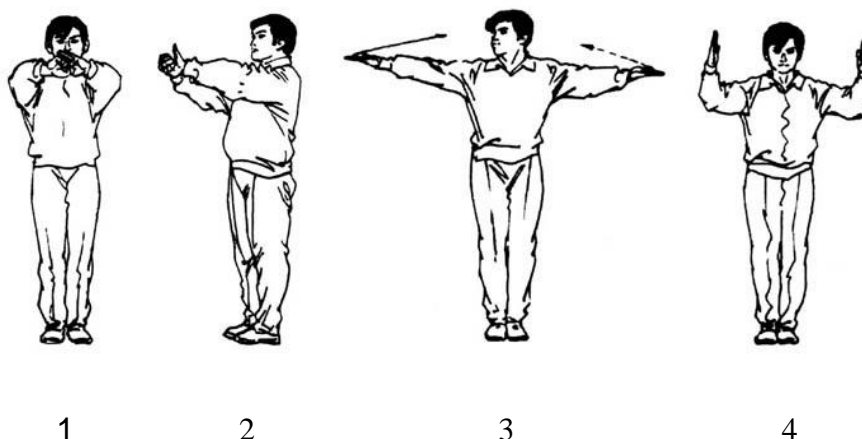
- a) O que recebeu menor número de cartões vermelhos (faltas pessoais) no combate, será o vencedor;
- b) O que recebeu menor número de cartões amarelos (faltas técnicas) no combate será vencedor
- c) O que for mais leve (segundo pesagem oficial) será o vencedor do combate;
- d) O que for mais novo será o vencedor;
- e) Se mesmo seguindo os critérios acima enunciados o resultado permanecer igual, será realizado um quarto e último assalto.

CAPÍTULO 5 – COMANDOS E GESTOS

ARTIGO 24 - COMANDOS E GESTOS DO ÁRBITRO CENTRAL

1) **Saudação:** Em pé com os pés unidos. Palma da mão esquerda no punho direito fechado, frente ao tronco, 20-30cm do peito e alinhado com o mesmo (fig. 01 e 02).

2) **Entrada dos lutadores na plataforma (Lei Tai):** No centro do ringue, o árbitro estende os braços apontando para ambos os lutadores com as mãos abertas e palmas voltadas para cima (fig. 03). Quando chama os Atletas para entrar na plataforma, eleva o antebraço flexionando os cotovelos em um ângulo de 90 graus, voltando uma palma da mão para outra (fig. 04).



3) **Os dois lados Cumprimentam-se:** O árbitro central apoia a sua mão esquerda sobre o punho direito na frente do seu corpo, sinalizando para que os Atletas se cumprimentem (fig. 05).

4) **Primeiro assalto:** O árbitro central de frente para a mesa de arbitragem, estende um braço à frente com a mão fechada e só com dedo indicador para o alto (fig.06) e pronuncia yi jü (primeiro assalto).

5) **Segundo assalto:** O árbitro central de frente para a mesa de arbitragem, estende um braço a frente com a mão fechada e com os dedos indicador e o médio elevados e separados (fig.07) e pronuncia èr jü (segundo assalto).

6) **Terceiro assalto:** O árbitro central de frente para a mesa de arbitragem, estende um braço a frente com a mão fechada e com os dedos indicador, médio e polegar elevados e separados (fig.08) e pronuncia san jü (terceiro assalto).

REGRAS GERAIS



5



6

Yi Jü



7

Èr Jü



8

San Jü

7) Preparar / Iniciar – Yubei / Kaishi: Em Gonbu (arqueiro), entre os dois lutadores o árbitro central comanda Yubei “preparar” e no mesmo momento estende seus braços apontando para os Atletas (fig. 09). Então, traz suas mãos para frente do abdómen com a palma voltada para baixo, sinalizando e comandando Kaishi “Iniciar” (fig. 10).



9

YuBei



10

KaiShi

8) Parar – Ting: O árbitro central comanda Ting “ parar” e neste exacto momento estende um braço a frente com a mão aberta, na vertical, entre os lutadores (fig.11 e 12).

REGRAS GERAIS

11
Ting12
Ting

9) 8 Segundos de passividade: O árbitro central eleva as duas mãos na frente do corpo, com o dedo mínimo e o anelar de uma das mãos fechados e os outros dedos separados, com as palmas das mãos voltadas para frente (fig. 13).

10) Contagem: De frente para o Atleta, com o punho voltado para frente e na frente do corpo, o árbitro central vai estendendo os seus dedos um a um, com um intervalo de 1 segundo, do polegar para o dedo mínimo (fig. 14 e 15).



13



14



15

1 – yi 2- èr 3- san 4- sì 5- wu
6- liù 7- qi 8- ba 9- jiu 10- shí

11) Agarramento Passivo: O árbitro central mantém os braços em círculo em frente ao corpo (fig. 16).

12) Contagem: De frente para a mesa central, o árbitro estende um dos braços a frente com a mão fechada e o polegar para o alto (fig. 17).

13) 3 segundos: O árbitro central estende um dos braços obliquamente para o alto com a palma da mão voltada para cima, apontando para o Atleta e a outra mão se move horizontalmente da frente do abdómen para o lado do corpo com os dedos polegar, indicador e médio separados e os outros dois dedos fechados (fig. 18).

REGRAS GERAIS



16



17



18

14) Ordenando o ataque: O árbitro central estende um braço entre os Atletas com o polegar estendido e os outros dedos fechados, com a palma da mão voltada para baixo. Move a sua mão na direcção do polegar, ordenando ao Atleta para atacar (fig. 19).

15) Queda: O árbitro central estende um braço com a palma da mão voltada para cima, apontando para o Atleta que sofreu a queda e seu outro braço semi flexionado move-se da frente do corpo para o lado com a palma da mão voltada para baixo (fig. 20).



19



20

PONTUAÇÃO E PENALIZAÇÕES

16) Um Atleta cai primeiro: O árbitro central estende um braço apontando para o Atleta que caiu primeiro (fig. 21), então comanda hong fang / hei fang (vermelho ou preto) e cruza seus antebraços na frente do seu corpo com as palmas das mãos voltadas para baixo (fig. 22).

17) Queda simultânea: O árbitro central estende os braços horizontalmente a frente e move seus braços para baixo com as palmas das mãos voltadas para baixo (fig. 23).



21



22



23

Hong Fang / Hei Fang

18) Vermelho ou preto fora do ringue: O árbitro central estende um braço para frente apontando para o Atleta que saiu do ringue (fig. 24), então empurra com a outra mão para frente (na altura de seu ombro) com a palma da mão para frente (fig. 25).



24



25

19) Os dois Atletas saem do ringue: O árbitro central estende os dois braços para frente, ao mesmo tempo, com as palmas das mãos voltadas para frente apontando para o lado em que os Atletas saíram, em Gonbu “ arqueiro” (fig.26), então flexiona os dois cotovelos em um ângulo de 90 graus, com as palmas das mão voltadas para trás e ao mesmo tempo unindo os pés, ordenando para que os Atletas retornem ao ringue (fig. 27).

SHAOLIN 少林寺

ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA DE SHAOLIN

Casa das Associações, Av. Dr. Renato Araújo 433, 4º Andar, 3700 – S. J. Madeira



26



27

20) Pontapé na zona genital: O árbitro central estende um braço com a palma da mão voltada para cima apontando para o ofensor e a outra mão sinalizando golpe no genital (fig. 28).

21) Golpe na nuca: O árbitro central estende um braço com a palma da mão voltada para cima apontando para o ofensor e a outra mão na nuca (fig. 29).

22) Ataque com o cotovelo: O árbitro central cruza os braços na frente do peito e com uma mão cobrindo o cotovelo (fig. 30).

23) Ataque com o joelho: O árbitro central eleva uma perna e toca o joelho com a mão (fig. 31).



28



29



30



31

24) Silêncio: O árbitro central aponta para o Atleta ou técnico que está falando, com o braço estendido, mão aberta com o polegar separado dos outros dedos (fig. 32) e então aproxima o polegar dos outros dedos (fig. 33).

REGRAS GERAIS



32



33

25) Falta grave (pessoais): O árbitro central estende um braço com a palma da mão para cima e apontando para o ofensor, a outra mão que indica falta pessoal fica fechada e com a palma da mão voltada para trás. O cotovelo fica flexionado em um ângulo de 90 graus (fig. 34).

26) Falta leve (técnicas): O árbitro central estende um braço com a palma da mão para cima e apontando para o ofensor, a outra mão que indica falta técnica fica aberta e com a palma da mão voltada para trás. O cotovelo fica flexionado em um ângulo de 90 graus (fig. 35).

27) Desqualificação: O árbitro central cruza os braços na frente do corpo com as mãos fechadas (fig. 36).



34



35



36

REGRAS GERAIS

28) Técnica sem validade: O árbitro central balança seus braços, cruzando-os uma vez a frente do abdómen. Indicando que não foram validados os pontos (fig. 37, 38 e 39).



37



38



39

29) Equipe médica: O árbitro central posiciona-se de frente a mesa dos médicos e cruza os ante braços em frente ao peito com as mãos abertas (fig.40).

30) Intervalo (descanso): O árbitro central estende os braços lateralmente com as palmas das mãos voltadas para cima apontando à área de descanso dos dois Atletas (fig. 41).

31) Troca de posições: No centro do ringue o árbitro central estende os braços e cruza-os em frente ao abdómen (fig. 42).



40



41



42

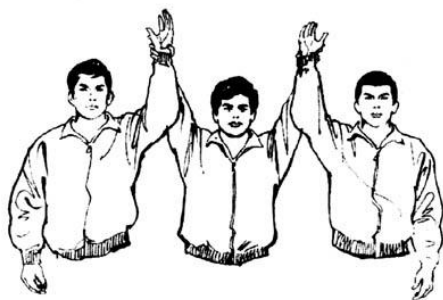
32) Empate: Entre os dois Atletas, o árbitro central segura o punho dos atletas e eleva o braço dos dois (fig. 43).

少林

SHAOLIN 寺SI

REGRAS GERAIS

33) Ganhador: Entre os dois Atletas, o árbitro central segura o punho dos atletas e eleva o punho do vencedor (fig. 44).



43



44

34) Atribuições de pontos: As atribuições de 5 pontos e 1 ponto em SN e TDSN são feitas elevando um mão com os dedos correspondentes esticados e os restantes dobrados, indicando com outro braço e mão estendidos o ganhador; as atribuições de dois pontos e um ponto por técnicas de Shuai Jiao são idênticas às de Sanda, Qinda e Esgrima.

ARTIGO 25 - OS GESTOS DOS ÁRBITROS LATERAIS

- 1) **Queda ou saída:** O árbitro lateral aponta para baixo com o dedo indicador de uma das mãos (fig.45).
- 2) **Não caiu, ou não saiu:** O árbitro lateral estende um braço a frente e move sua mão de um lado para outro com a palma da mão voltada para frente (fig. 46).
- 3) **Não viu claramente:** O árbitro lateral fica com o cotovelo semi-flexionado e com as palmas das mãos voltadas para cima (fig. 47).



45



46

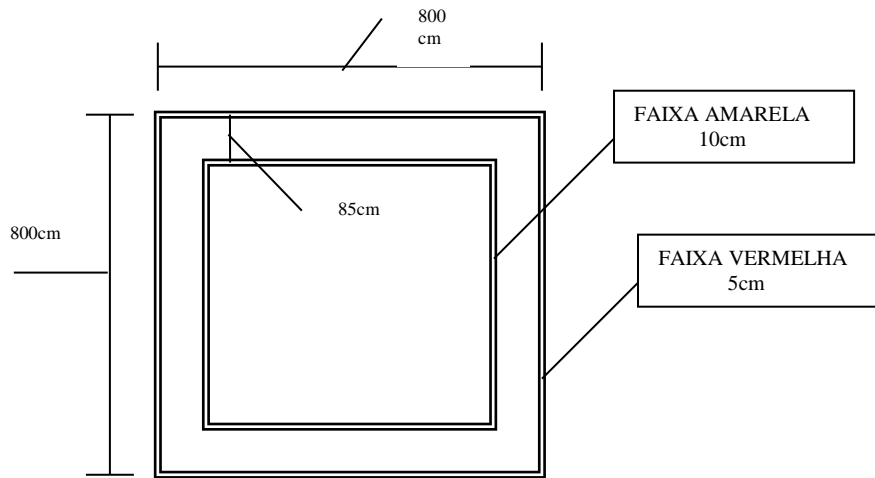


47

CAPÍTULO 6 – ÁREA DE COMPETIÇÃO E EQUIPAMENTOS

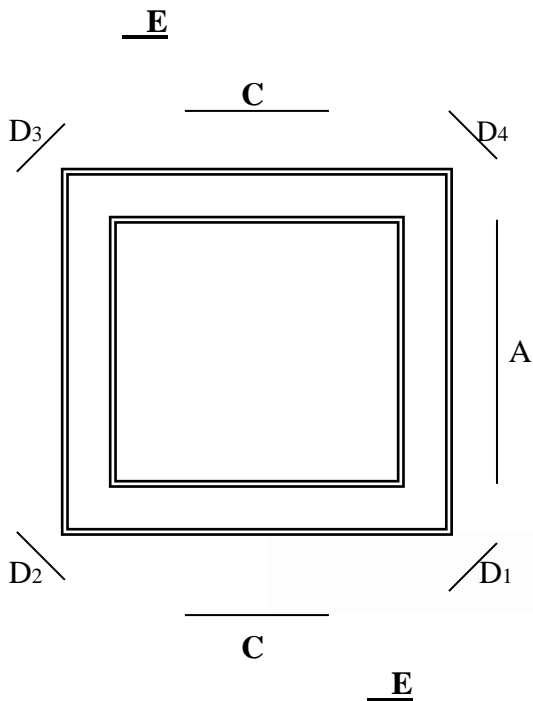
ARTIGO 26 - ÁREAS DE COMPETIÇÃO

- 26.1 Tatami: a 7 metros por 7 metros (ou 8 por 8) sendo o metro periférico de cor distinta; tendo ainda idealmente dois metros de margem de segurança para cada lado da área de combate.
- 26.2 Ringue: com 8 por 8 metros e cordas 0,5 metros adentro da margem do ringue; piso acolchoado, em tatami ou revestido a oleado.
- 26.3 Plataforma: tendo 80cm de altura, 800cm de comprimento e 800cm de largura. Revestida por um piso macio (tatame) coberto por uma lona. As bordas da plataforma serão marcadas com linhas vermelhas com 5cm de largura. Quatro linhas amarelas (linhas de segurança) com 10cm de largura serão desenhadas 90cm para dentro dos bordos da plataforma (linhas vermelhas).



- i. Colchões protetores de 20-40cm de altura e com 200cm de largura serão colocados ao redor da plataforma de competição.

26.4 Área de competição:



Legenda:

- 3.1) Linha A: Lugares para o juiz chefe, registador 1, registador 2, cronometrista;
- 3.2) Linha C; Lugares para técnicos e lutadores;
- 3.3) Linha D: Lugares para os árbitros de canto (em ringue os árbitros ficarão nas arestas e os técnicos e lutadores nos vértices);
- 3.4) Linha E: Câmaras do júri de recurso.

ARTIGO 27 - EQUIPAMENTOS

27.1 Placas coloridas: Cinco placas em cor preta, 5 em cor vermelha e 5 metade em cor preta e metade em cor vermelha. As placas são elevadas de acordo com a marcação de pontos feita pelos árbitros laterais. Totalizando 15 placas com 20cm de diâmetro e com cabo de madeira com 20cm de comprimento (fig. 1).

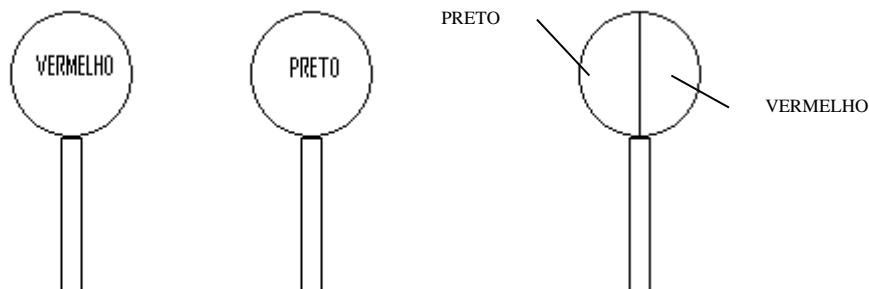


FIGURA 1

27.2 Cartão de falta técnica (amarelo): Totalizando 6 cartões amarelos com 15cm de altura e 5cm de largura (fig. 2).

27.3 Cartão de falta pessoal (vermelho): Totalizando 6 cartões vermelhos com 15cm de altura e 5cm de largura (fig. 3).

27.4 Contagem de proteção: Totalizando 6 cartões azuis com 15cm de altura e 5cm de largura (fig. 4).

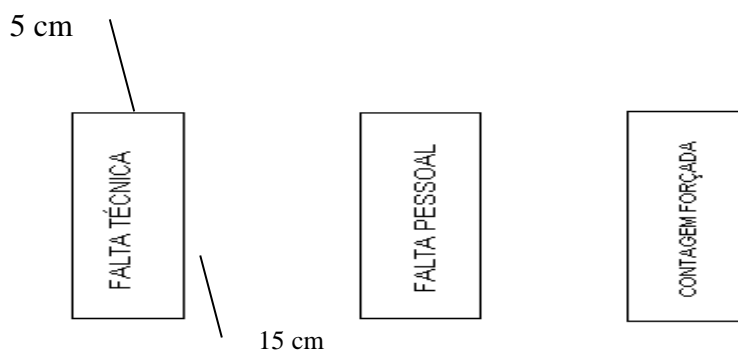


FIGURA 2

FIGURA 3

FIGURA 4

27.5 Suporte para cartões: dois suportes para os cartões, um em cor preta e um em cor vermelha. A medida de cada um é de 60cm de comprimento e 15cm de altura (fig. 5).

27.6 Placa de desistência: Duas placas amarelas com 40cm de diâmetro com cabo de madeira com 40cm de comprimento. Nos dois lados da placa contém a palavra “desistência” (um lado escrito em preto e no outro em vermelho) (fig. 6).

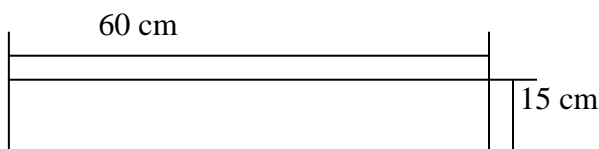


FIGURA 5

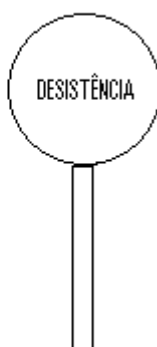


FIGURA 6

REGRAS GERAIS

- 23.7 Dois cronómetros (um de reserva);
- 23.8 Dois apitos;
- 23.9 Um microfone;
- 23.10 Um gongo com suporte e um martelo;
- 23.11 Contadores 15-20 peças;
- 23.12 Duas vídeo câmaras;
- 23.13 Fita métrica;
- 23.14 Microfone sem fio (para o árbitro central).
- 23.15 Um jogo eletrónico de sistema de marcação de pontos (placar).

CAPÍTULO 7 - COMPOSIÇÃO DA ARBITRAGEM E SUAS FUNÇÕES

ARTIGO 28 - COMPOSIÇÃO DA ARBITRAGEM:

28.1 Oficiais:

- a) Um juiz de recurso;
- b) Um árbitro chefe, um árbitro central, 4 árbitros de canto, dois registadores e um cronometrista;

28

28.2 Staffs:

- a) 4 membros para o grupo de apoio;
- b) De 3 a 5 membros para o grupo de registo;
- c) 2 a 3 técnicos de saúde na equipe médica;
- d) 1 a 2 anunciadores.

ARTIGO 29 - FUNÇÕES DOS COMPONENTES DA ARBITRAGEM:

29.1 Conselho de Arbitragem:

- a) Organizar e formar todo o grupo de arbitragem e rever os regulamentos da competição e padronizar o método de arbitragem.
- b) Verificar o ringue, plataforma ou tatami, equipamentos de proteção e armas quando associativos, ver se todo o material de arbitragem está completo e supervisionar a preparação do evento como: pesagem, sorteio e montagem das chaves ou grelhas.

SHAOLIN 少林

REGRAS GERAIS

- c) Resolver problemas relacionados com o regulamento da competição.
- d) Orientar e supervisionar o trabalho da equipe de arbitragem durante a competição e reagrupa-los de acordo com as necessidades.
- e) Notificar o juiz chefe, registadores, ao chefe do grupo de apoio e ao anunciador, em tempo, sobre casos de desistência que poderão alterar a ordem da competição.
- f) Dar a decisão final quando houver divergência de opiniões na equipe de arbitragem.
- g) Ser responsável pelos oficiais e observar se as regras estão a ser cumpridas.
- h) Examinar, assinar, elaborar relatórios sobre a competição.

29.2 O Juiz Chefe (chefe de mesa):

- a) Ser responsável pela organização da sua equipe e observar a qualidade da arbitragem.
- b) Orientar o trabalho dos registadores, do cronometrista e dos árbitros.
- c) Apitar quando houver aparente erro ou omissão do árbitro central e fazer as devidas correções.
- d) Com a aprovação do representante do Conselho de Arbitragem pode alterar o resultado do combate corrigindo falhas dos árbitros laterais. A alteração deve ser feita antes do resultado do combate ter sido anunciado.
- e) Anunciar os resultados de cada assalto.
- f) Resolver ou decidir casos como: vitória absoluta, saídas, faltas e contagem de acordo com as condições dos Atletas e os registos para relatórios.
- g) Examinar e assinar o relatório de cada combate.

29

29.3 O árbitro central:

- a) Cumprir rigorosamente o regulamento e atuar de forma imparcial.
- b) Verificar os protetores dos Atletas e garantir segurança durante o combate.
- c) Mediar o combate através de comandos de voz e gestos.
- d) Dar as decisões em casos de saída da plataforma (Lei Tai), queda, falta, passividade, atribuição de pontos (SN e TDSN) abertura de contagem e chamar a equipe médica em casos de lesões.
- e) Anunciar o resultado dos assaltos e do combate.

29.4 Árbitros laterais:

- a) Marcar os pontos ganhos pelos Atletas de acordo com o regulamento.
- b) Mostrar o resultado de cada assalto quando solicitado (após o apito do árbitro chefe) e todos ao mesmo tempo.
- c) No fim de cada assalto assinar a grelha de pontos onde ficarão registados e poderão ser verificados em caso de necessidade.

29.5 O registador:

少林

SHAOLIN 寺SI

- a) Preencher o formulário cuidadosamente antes de cada combate.
- b) Participar do trabalho de pesagem e registar o peso dos atletas.
- c) Registrar faltas pessoais, faltas técnicas, saídas de ringue e aberturas de contagem conforme gestos do árbitro central.
- d) Registrar o resultado de cada assalto, dado pelos árbitros laterais e passar as informações ao árbitro chefe.

29.6 O cronometrista

- a) Verificar as condições do gongo, e do cronómetro.
- b) Marcar o tempo durante a luta, parar o cronómetro sempre que o combate for suspenso e também marcar o tempo de intervalo (descanso).
- c) Tocar o gongo 10 segundos antes do reinício do assalto.
- d) Bater o gongo para anunciar fim do assalto.
- e) Anunciar o resultado de cada árbitro lateral.

29.7 O chefe do grupo de apoio:

- a) Responsável por verificar se as inscrições dos atletas estão corretas e por fazer a listagem dos atletas.
- b) Encarregado da organização do sorteio e montagem de chaves.
- c) Preparar os formulários que serão usados na competição, verificar os resultados das competições e quem são os vencedores para definir a distribuição de prémios.
- d) Publicar o resultado de cada combate.
- e) Responsável pela coleta de informações, dados e estatísticas e fatos relevantes para compor a ficha de pontuação.

29.8 Os membros do grupo de apoio deverão executar as funções designadas pelo chefe do grupo de apoio.

29.9 O registador Chefe:

- a) Será responsável pela cerimónia de pesagem-
- b) Reunir os atletas para confirmar presença pelo menos 20 minutos antes do início da competição;
- c) Informar ao árbitro chefe a tempo em caso de ausências ou desistências.
- d) Verificar se calções, camisolas, calças, casacos, equipamentos de proteção e armas estão em conformidade com os regulamentos.

29.10 Os membros do grupo de registo deverão executar as funções designadas pelo registador chefe.

REGRAS GERAIS

29.11 O anunciador:

- a) Dar uma breve explicação para o público sobre o regulamento.
- b) Apresentar os árbitros e os atletas que estão no ringue.
- c) Anunciar o resultado das competições.

29.12 Equipe médica:

- a) Verificar o atestado médico dos atletas.
- b) Fazer o teste antidoping juntamente com a comissão antidoping.
- c) Conduzir o exame de saúde dos Atletas selecionados por sorteio antes da competição.
- d) Providenciar primeiros socorros e lesões dos atletas durante as competições.
- e) Ter a decisão final para suspender a luta em caso de lesões graves causadas por ações faltosas durante o combate.
- f) Ser responsável pelos aspetos médicos na competição e por sugerir ao árbitro chefe que o atleta não deve continuar na luta para preservar sua integridade física.