

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE KUNG FU



DEPARTAMENTO TÉCNICO ESPECIAL DE SHUAIJIAO

Responsável técnico professor Marcelo Moreira Antunes

REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO

2011

REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO DE SHUAIJIAO

“A SEGURANÇA EM PRIMEIRO LUGAR”

DOS ELEGÍVEIS A PARTICIPAR DESTA COMPETIÇÃO

Artigo 1º. Esta competição é restrita a atletas vinculados a professores de Shuai Jiao graduados pela Confederação Brasileira de Kung Fu Wu Shu, salva a exceção a atletas convidados.

DAS CATEGORIAS DE PESO

Artigo 2º. As competições de Shuaijiao serão realizadas segundo as seguintes Divisões de Categorias por Peso:

CATEGORIA ADULTO	
a) Masculino	b) Feminino
1. Até 48kg	1. Até 44 kg
2. Até 52 kg	2. Até 47 kg
3. Até 57 kg	3. Até 50 kg
4. Até 62 kg	4. Até 54 kg
5. Até 68 kg	5. Até 58 kg
6. Até 74 kg	6. Até 63 kg
7. Até 82 kg	7. Até 68 kg
8. Até 90 kg	8. Até 74 kg
9. Até 100 kg	9. Até 82 kg
10. Acima de 100 kg	10. Acima de 82 kg

CATEGORIA JUVENIL DE 16 A 17 ANOS	
a) Masculino	b) Feminino
1. Até 46 kg	1. Até 42 kg
2. Até 49 kg	2. Até 45 kg
3. Até 52 kg	3. Até 48 kg
4. Até 56 kg	4. Até 52 kg
5. Até 61 kg	5. Até 57 kg
6. Até 66 kg	6. Até 62 kg
7. Até 72 kg	7. Até 68 kg
8. Até 80 kg	8. Até 76 kg
9. Até 90 kg	9. Até 86 kg
10. Acima de 90 kg	10. Acima de 86 kg

DA DURAÇÃO DA COMPETIÇÃO

Artigo 3º. Haverão dois assaltos por luta, cada um com 3 minutos. Um intervalo de 1 minuto é colocado entre os assaltos, excluído o tempo de pausa. O assalto começa com um sinal do árbitro e termina com um apito do cronometrista.

DOS EQUIPAMENTOS DE COMPETIÇÃO

Artigo 4º - Os competidores devem usar coletes tradicionais de Shuaijiao (*Dalian*) em tecido natural nas cores Branco, Bege, Vermelho ou Azul com cortes no padrão chinês*. As calças compridas deverão ser na cor preta em tecido de algodão ou brim. Tênis de solado macio sem partes rígidas. Sapatilhas de Wrestling (luta olímpica) também serão aceitas. Faixas azuis e vermelhas para diferenciação dos lados dos competidores. Os homens não poderão usar camisa, camiseta ou qualquer outro tipo de vestimenta por baixo do colete. As mulheres poderão usar um Top ou camiseta justa por baixo do colete.

Obs. Quimonos de judô, jujitsu, karatê ou outras lutas, visivelmente adaptados para o Shuaijiao não serão permitidos. Apenas coletes (*Dalian*), com tecido, medidas e corte dentro dos padrões chineses, próprios para o Shuaijiao poderão ser utilizados. É permitido o uso de estabilizadores articulares de neoprene nos joelhos, tornozelos cotovelos e ombros.

* Cortes no padrão chinês serão conforme o seguinte molde: o comprimento da manga no meio do braço (entre tríceps e deltóide) com largura de 04 dedos a mais que a circunferência do braço, e comprimento da bainha medindo um palmo abaixo da cintura.

DA PONTUAÇÃO

Artigo 5º - Os pontos são concedidos com base na qualidade da execução das técnicas e quedas de Shuaijiao. Há quatro pontuações possíveis (01 ponto, 02 pontos, 03 pontos ou nenhum ponto), os quais serão conferidos da seguinte forma:

a) 03 pontos:

- 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 do mesmo 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 a queda.

b) 02 pontos:

- Um competidor joga seu oponente, fazendo com que o corpo deste toque o chão, sem arremessá-lo por cima de seu ombro, mas o competidor permanece de pé.
- O competidor joga seu oponente, fazendo com que o corpo deste toque o chão, arremessando-o por cima de seu ombro; o competidor ainda permanece de pé, mas mantém uma das mãos no corpo do oponente, para apoio.
- Um competidor ajoelha-se para jogar seu oponente por cima dos ombros, fazendo com que o corpo deste toque o chão. O atacante está ajoelhado, sem tocar o chão com as mãos, a parte superior de seu corpo não caiu sobre o oponente, e o atacante permanece equilibrado.
- O oponente comete uma falta pessoal e recebe um cartão vermelho.

c) 01 ponto:

- A queda faz com que a mão, o ombro ou o joelho do oponente toque o chão.
- A queda faz com que o oponente caia no chão, seguido pelo atacante e este permanece em cima do oponente.
- Ambos os competidores caem no chão simultaneamente, aquele que estiver por cima recebe 01 ponto.
- O competidor ajoelha-se para jogar seu oponente, fazendo com que este caia, mas o atacante perde o equilíbrio.
- Em caso de quedas de sacrifício, onde o competidor toca o chão propositalmente com qualquer parte do corpo, excetuando-se os pés, para arremessar seu oponente, sendo a mesma válida caso haja fluência do ataque.
- O oponente comete uma falta técnica e recebe um cartão amarelo.

d) Nenhum ponto concedido a qualquer dos lados:

- 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.

DOS ATAQUES EFICAZES E INEFICAZES

Artigo 6º. Os ataques serão considerados eficazes e ineficazes segundo os seguintes critérios:

a) Válidos:

- Quando o movimento executado dentro da área de competição faz com que o oponente caia no chão, dentro da área de segurança.
- Quando o atacante pisa na área de segurança após jogar o oponente dentro da área de competição.
- Quando o atacante pisa na área de segurança enquanto seu oponente é derrubado na área de competição.
- Quando a técnica é iniciada antes de soar o sinal de fim do round.

b) Não Válidos:

- Quando o atacante pisa na área de segurança para executar uma técnica que projete o oponente ao chão.
- Quando a queda do oponente se deve ao atacante pisar em seu pé ou agarrar suas calças.
- Qualquer ataque adicional depois de o árbitro ter mandado parar.

DAS VIOLAÇÕES

Artigo 7º. 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:

a) Violação Pessoal:

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

- O emprego de mão, ombro, cotovelo, pé, joelho ou cabeça para atingir o oponente, ou agarrar a virilha.
- A utilização do pé para chutar o oponente.
- Usar a perna para chutar ou varrer o oponente acima do meio da metade inferior da perna (panturrilha).
- Empurrar ou pressionar a cabeça, o rosto ou a garganta do oponente; ou agarrar o cabelo do oponente.
- O uso das duas mãos simultaneamente para segurar ou aplicar uma chave na cabeça ou no pescoço do oponente.
- Intencionalmente cair em cima do oponente após uma queda.
- Fazer com que a cabeça do oponente caia diretamente no chão, com intenção de machucá-lo, depois de levantar o oponente e de ele ter perdido o controle.

b) Violação Técnica:

- Atacar o oponente antes da ordem de início ou depois da ordem de fim, dadas pelo árbitro.
- O treinador ou o assistente do competidor interferir na competição ou comandar o competidor dentro da área de competição.
- O competidor pára durante a luta.
- O competidor pede tempo por causa de uma posição desvantajosa.
- Agarrar as calças do oponente.
- Falta de combatividade.
- Atleta se apresenta para o combate com *Dalian* sujo e malcheiroso, ou em condições inadequadas para a competição, considerando para isso estar fora do padrão.

DAS PENALIDADES

Artigo 7º. Dependendo da gravidade da violação, um competidor pode receber uma repreensão, uma advertência ou ser desqualificado da luta ou de toda a competição.

§ 1º. 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.

§ 2º. 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.

§ 3º. Se as duas situações acima ocorrerem, 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.

§ 4º. Para uma violação pessoal é dado um cartão vermelho para o infrator.

§ 5º. Para uma violação técnica é dado um cartão amarelo para o infrator.

§ 6º. O competidor que receber três cartões amarelos receberá um cartão vermelho;

§ 7º. O competidor que receber três cartões vermelhos será desqualificado do combate;

§ 8º. O competidor que ferir intencionalmente seu oponente será desqualificado da competição e seus resultados serão cancelados.

DO VENCEDOR DO COMBATE

Artigo 8º. É considerado vencedor do combate o atleta que:

- a) Alcançar o maior número de pontos acumulados ao final da luta;
- b) 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;
- c) O oponente desiste do combate;
- d) O oponente não tem condições de continuar o combate por decisão do árbitro ou da equipe médica;
- e) Após o empate por pontos passa pelos critérios de desempate sendo beneficiado por estes. São os seguintes critérios de desempate que definem o vencedor:
 - a. Cartão vermelho – Aquele atleta que tem menos cartões.
 - b. Cartão amarelo - Aquele atleta que tem menos cartões.
 - c. Peso – Aquele que tem o menor peso.
 - d. Idade – Aquele que tem a menor idade.
 - e. Se após estes ainda persistir o empate utiliza-se um round adicional com o *golden point*.

DO JULGAMENTO

Artigo 9º. Para o julgamento das competições haverá 01 (um) árbitro central. O árbitro central interromperá a luta após cada queda bem-sucedida e dará a pontuação adequada indicando com gestos específicos dos pontos válidos, em caso de dúvida consultará o chefe de arbitragem.

DOS GESTOS DOS ÁRBITROS

Artigo 10º. Durante as competições o Árbitro poderá fazer gestos com os seguintes significados:

- a) Duas mãos separadas indicam “Preparar”.
- b) Duas mãos cruzando na frente do corpo indicam “Começar”.
- c) Mão direita estendida para frente, apontando para o competidor, indica “Parar”.

- d) Para dar 01 ponto: Estender o braço com a palma da mão aberta para o lado do lutador, em seguida estender o braço na direção da mesa e estender apenas o dedo indicador para cima.
- e) Para dar 02 pontos: Estender o braço com a palma da mão aberta para o lado do lutador, em seguida flexionar o braço ao lado do corpo e estender apenas os dedos indicador e médio para cima.
- f) Para dar 03 pontos: Estender o braço com a palma da mão aberta para o lado do lutador, em seguida estender o braço para cima e estender apenas os dedos indicador, médio e polegar para cima.
- g) Duas mãos cruzadas na frente do corpo, movendo-se abrindo e cruzando novamente indicam nenhum ponto concedido.
- h) Dobrar o cotovelo com a mão aberta sinaliza “violação técnica”.
- i) Dobrar o cotovelo com o punho fechado sinaliza “violação pessoal”.
- j) O árbitro se situa entre os competidores e levanta a mão do vitorioso para indicar o fim da luta e o vencedor.

DAS PROIBIÇÕES

Artigo 11º. Os competidores ficam proibidos de portar quaisquer jóias ou objetos rígidos (ex.: relógios, braceletes, anéis, fivelas de cinto, piercing, etc.); ter as unhas das mãos compridas, assim com usar qualquer tipo de lubrificante, óleo, etc. em qualquer parte do corpo; É proibida a utilização de ataduras e talas; Munhequeiras e estabilizadores articulares de punho também são proibidos.

DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 12º. Todos os competidores 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.