



Filiada a International Wushu Federation
Filiada a Panamerican Wushu Federation
Vinculada ao Comitê Olímpico Brasileiro
Fundada em 1992 – C.N.P.J. 01.010.189/0001-66

**REGULAMENTO DEPARTAMENTO DE SHUAIJIAO – XIX CAMPEONATO
BRASILEIRO DE KUNG FU/ WUSHU**

“A SEGURANÇA EM PRIMEIRO LUGAR”

DAS CATEGORIAS DE PESO

Artigo 1º. As competições de Shuaijiao serão realizadas segundo as seguintes Divisões de Categorias por Peso:

| 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 |



Filiada a International Wushu Federation
Filiada a Panamerican Wushu Federation
Vinculada ao Comitê Olímpico Brasileiro
Fundada em 1992 – C.N.P.J. 01.010.189/0001-66

DA DURAÇÃO DA COMPETIÇÃO

Artigo 2º. 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.

DO EQUIPAMENTOS DE COMPETIÇÃO

Artigo 3º - Os competidores devem usar coletes tradicionais de Shuaijiao em tecido natural nas cores branca ou bege, calças compridas e sapatos de solado macio sem partes rígidas e faixas azuis e vermelhas para diferenciação 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.

DA PONTUAÇÃO

Artigo 4º - Os pontos são concedidos com base na qualidade da execução das técnicas e quedas de Shuaijiao. Há quatro pontuações possíveis (1 ponto, 2 pontos, 3 pontos ou nenhum ponto), os quais serão conferidos da seguinte forma:



Filiada a International Wushu Federation
Filiada a Panamerican Wushu Federation
Vinculada ao Comitê Olímpico Brasileiro
Fundada em 1992 – C.N.P.J. 01.010.189/0001-66

a) 3 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 a tocar o chão, enquanto o competidor permanece de pé. O competidor recebe os 3 pontos ainda que seu oponente o puxe para baixo durante a queda.

b) 2 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, fazendo com que o corpo deste toque o chão. O atacante está ajoelhado, com as mãos tocando o chão, mas a parte superior de seu corpo não caiu sobre o oponente, e o atacante permanece equilibrado.

c) 1 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 1 ponto.
- O competidor ajoelha-se para jogar seu oponente, fazendo com que este caia, mas o atacante perde o equilíbrio.



Filiada a International Wushu Federation
Filiada a Panamerican Wushu Federation
Vinculada ao Comitê Olímpico Brasileiro
Fundada em 1992 – C.N.P.J. 01.010.189/0001-66

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 5º. Os ataques serão considerados eficazes e ineficazes segundo os seguintes critérios:

a) Eficazes:

- 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 o atacante está na área de competição durante o movimento e o oponente cai na área de segurança.
- Quando o oponente cai no chão enquanto soa o gongo ou o apito.

b) Ineficazes:

- 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.
- Quando o oponente cai no chão depois de ter soado o gongo ou o apito ter sido tocado.



Filiada a International Wushu Federation
Filiada a Panamerican Wushu Federation
Vinculada ao Comitê Olímpico Brasileiro
Fundada em 1992 – C.N.P.J. 01.010.189/0001-66

DAS VIOLAÇÕES

Artigo 6º. 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 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.



Filiada a International Wushu Federation
Filiada a Panamerican Wushu Federation
Vinculada ao Comitê Olímpico Brasileiro
Fundada em 1992 – C.N.P.J. 01.010.189/0001-66

- O competidor pára durante a luta.
- O competidor pede tempo por causa de uma posição desvantajosa.
- Agarrar as calças do oponente.

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.

DO JULGAMENTO

Artigo 8º. Para o julgamento das competições haverá 1 (um) árbitro central e 2 (dois) árbitros laterais em cada luta. O árbitro interromperá a luta após cada queda bem-sucedida e dará a pontuação adequada indicando com



Filiada a International Wushu Federation
Filiada a Panamerican Wushu Federation
Vinculada ao Comitê Olímpico Brasileiro
Fundada em 1992 – C.N.P.J. 01.010.189/0001-66

gestos específicos dos pontos válidos, em caso de dúvida consultará os árbitros laterais.

DOS GESTOS DOS ÁRBITROS

Artigo 9º. 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 1 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 2 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 3 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) Pontos negativos são indicados por uma mão levantando um plano lateralmente, então, dobrando os cotovelos, mover para frente e para trás.
- i) Dobrar o cotovelo com a mão aberta sinaliza “violação técnica”.
- j) Dobrar o cotovelo com o punho fechado sinaliza “violação pessoal”.
- k) O árbitro se situa entre os competidores e levanta a mão do vitorioso para indicar o fim da luta e o vencedor.



Filiada a International Wushu Federation
Filiada a Panamerican Wushu Federation
Vinculada ao Comitê Olímpico Brasileiro
Fundada em 1992 – C.N.P.J. 01.010.189/0001-66

- l) Os árbitros laterais precisam usar cartões de pontuação para indicar o número de pontos concedidos.

DAS PROIBIÇÕES

Artigo 10. 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.

DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 11. 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.

Marcelo Antunes
Diretor Técnico