



# 第十一屆巴西杯國際功夫比賽

## 11th International Cup Brazil of KUNG FU

23 e 24 de Novembro - 2013

### **CONVITE OFICIAL**

---

#### **PREZADOS SENHORES DIRIGENTES**

É UMA HONRA E UM PRAZER ESTENDER À SUA ORGANIZAÇÃO ESTE CONVITE PARA PARTICIPAR DOS SEGUINTE EVENTOS:

- 11th INTERNATIONAL CUP BRAZIL OF KUNG FU CHAMPIONSHIP.
- CURSO DE WUSHU COMPETITIVO (TAOLU).
- SUPER FIGHT INTERNACIONAL (UM ESPETACULAR SHOW DE LUTA PROFISSIONAL).

Esperamos que encontre as informações necessárias para a inscrição de sua equipe. Se pudermos ser de maior e posterior auxílio, por favor, não hesite em nos contatar. E-mail [secretaria@lnkf.com.br](mailto:secretaria@lnkf.com.br) ou pelos telefones (11) 5671-6885 / 3451-6105 / 96242-1673 / 98185-6079.

Estes eventos são abertos, podendo participar, atletas de academias de Kung Fu filiadas ou não a LIGA, desde que sejam convidadas pela organização do evento. Informamos que somente os atletas filiados e classificados entre os três primeiros colocados estarão aptos a concorrer ao pleito da Bolsa Atleta do Ministério do Esporte. Além disso, tanto o atleta quanto suas respectivas academias e Ligas estaduais deverão estar em dia com suas obrigações junto a LIGA NACIONAL DE KUNG FU.

A ficha de inscrição do atleta deverá ser devidamente preenchida e enviada somente ON-LINE pelo professor, mestre ou responsável pela entidade. O preenchimento da ficha de inscrição é de total responsabilidade do professor. A organização do evento não se responsabilizará e não corrigirá inscrições erradas feitas por atletas ou pessoas que desconheçam o regulamento do evento.

---

#### **COMO SE INSCREVER**

1. Acesse o site [www.liganacionalkungfu.com/campeonatos](http://www.liganacionalkungfu.com/campeonatos);
2. Clique no link Ficha de Inscrição;
3. Faça o seu cadastro (preencha todos os campos e clique em avançar);
4. Escolha as suas categorias de competição e clique em avançar;
5. Caso queira efetuar alguma alteração na ficha de inscrição antes de efetuar o pagamento, siga os passos 1 e 2 mencionados acima e entre com o e-mail e senha cadastrados para ter acesso as informações preenchidas. Lembramos que a organização do evento não pode realizar nenhuma alteração na sua ficha de inscrição recebida, pois somente o atleta tem acesso a ela através de seu e-mail e senha.

---

#### **ENCERRAMENTO DAS INSCRIÇÕES**

DIA 12 DE NOVEMBRO DE 2013 (TERÇA-FEIRA) É O ÚLTIMO DIA PARA VOCÊ FAZER SUA INSCRIÇÃO. APÓS ESSA DATA O SISTEMA NÃO ACEITARÁ MAIS INSCRIÇÕES.

---

#### **LOCAL DO EVENTO**

GINÁSIO DE ESPORTES MANÉ GARRINCHA: Rua Pedro de Toledo, 1651 - Vila Clementino - São Paulo / Brasil. Em frente ao Hospital do Servidor Público do Estado, ao lado da AACD, essa rua começa na Av. Jabaquara ao lado da estação de metrô Santa Cruz e termina na Av. Ibirapuera (próximo ao Parque do Ibirapuera, uma travessa da Av. 23 de Maio - Viaduto Pedro de Toledo).

---

### **PROGRAMAÇÃO: SÁBADO, DIA 23 DE NOVEMBRO / 2013**

---

1. Das 09:00 às 13:00 horas: Retirada das pulseiras de identificação dos atletas.
2. Das 09:00 às 12:00 horas: Curso básico de Wushu competitivo.
3. Às 13:00 horas: Início das competições de Taolu (forma) tradicional somente para as categorias **INICIANTE E INTERMEDIÁRIO**. Obs. No domingo não haverá competições para as categorias de iniciante e intermediária conforme citadas acima.
4. Das 16:00 às 20:00 horas: Pesagem dos atletas para todas as categorias de combates.
5. Às 20:00 horas: Término do evento, tempo estimado.

---

### **PROGRAMAÇÃO: DOMINGO, DIA 24 DE NOVEMBRO / 2013**

---

1. Das 07:00 às 08:30 horas: Retirada das pulseiras de identificação dos atletas.
2. Das 07:00 às 08:30 horas: Continuação da pesagem dos atletas de combates.
3. Às 09:00 horas: Cerimônia oficial de abertura, com um super show de luta profissional (**SUPER FIGHT**).
4. Às 10:00 horas: Início das competições para todas as categorias avançadas de Taolu tradicional, Wushu competitivo, Tai Chi Chuan e combates Sanshou, Kuoshu, Shuai Jiao e Tuishou.
5. Às 17:00 horas: Término do evento, tempo estimado.

---

### **TAXA DE INSCRIÇÃO PARA ATLETAS NÃO FILIADOS A LIGA**

---

1. **R\$ 70,00** (SETENTA REAIS): QUE DARÁ DIREITO A DISPUTA DE 1 (UMA) CATEGORIA.
2. **R\$ 30,00** (TRINTA REAIS): PARA CADA CATEGORIA ADICIONAL.
3. INGRESSO: **R\$ 20,00** PARA OS DOIS DIAS.

---

### **TAXA DE INSCRIÇÃO PARA ATLETAS FILIADOS A LIGA**

---

1. **R\$ 50,00** (CINQUENTA REAIS): QUE DARÁ DIREITO A DISPUTA DE 1 (UMA) CATEGORIA.
2. **R\$ 30,00** (TRINTA REAIS): PARA CADA CATEGORIA ADICIONAL.
3. INGRESSO: **R\$ 20,00** PARA OS DOIS DIAS.

**Atenção para esse aviso:** Os atletas filiados as **LIGAS DE KUNG FU** terão um desconto especial de **R\$ 20,00** na primeira inscrição do evento, para tanto a carteirinha do filiado, a qual não poderá estar com a data de validade vencida. Caso o contrário ele será considerado como não filiado e pagará a inscrição normal sem o desconto.

---

### **TAXA DE INSCRIÇÃO PARA O CURSO DE WUSHU MODERNO**

---

4. **R\$ 100,00** (CEM REAIS): PARA ATLETAS FILIADOS A LIGA.
5. **R\$ 200,00** (DUZENTOS REAIS): PARA ATLETAS NÃO FILIADOS A LIGA.

---

### **FORMA DE PAGAMENTO DAS INSCRIÇÕES (COPA INTERNACIONAL)**

---

- Só existe uma forma de pagamento: **BOLETO**, que pode ser pago em qualquer agência bancária, gerado automaticamente ao clicar no botão finalizar da **FICHA DE INSCRIÇÃO**. Certifique-se de ter uma impressora funcionando ao lado para que o boleto seja impresso, o boleto tem até 2 dias para ser pago.
- Qualquer dúvida, por favor, nos contate através do e-mail [secretaria@lnkf.com.br](mailto:secretaria@lnkf.com.br) ou telefones (11) 5771-6885 / (11) 3451-6105.

---

### **LIMITES DE IDADES DOS COMPETIDORES**

---

1. Taolu tradicional de mãos livres e com armas: Mirim até 8 anos / Infantil até 11 anos / Infanto-Juvenil até 14 anos / Juvenil até 17 anos / Adulto até 35 anos / Sênior acima de 35 anos - masculino e feminino - PARA ATLETA **INICIANTE, INTERMEDIÁRIO E AVANÇADO**;

2. **Taolu de Wushu competitivo:** Juvenil até 17 anos / Adulto até 35 anos e Sênior acima de 35 anos - masculino e feminino - **SOMENTE ATLETA AVANÇADO**;
3. **Taolu de estilos internos (Tai Chi Chuan):** Juvenil até 17 anos / Adulto de 18 a 45 anos e Sênior acima de 45 anos - masculino e feminino - **SOMENTE ATLETA AVANÇADO**;
4. **Combate Sanshou (Sanda):** juvenil de 15 a 17 anos e adulto acima de 18 anos - masculino e feminino - **SOMENTE ATLETA AVANÇADO**, não há categoria sênior;
5. **Combate Kuoshu (Leitai):** juvenil de 15 a 17 anos e adulto acima de 18 anos - masculino e feminino - **SOMENTE ATLETA AVANÇADO**, não há categoria sênior;
6. **Shuai Jiao:** juvenil de 15 a 17 anos e adulto acima de 18 anos - masculino e feminino - **SOMENTE ATLETA AVANÇADO**, não há categoria sênior;
7. **Tui Shou:** juvenil de 15 a 17 anos e adulto acima de 18 anos - masculino e feminino - **SOMENTE ATLETA AVANÇADO**, não há categoria sênior.

---

### **TEMPO DE PRÁTICA (EXPERIÊNCIA)**

---

1. INICIANTE ATÉ 2 ANOS DE PRÁTICA;
2. INTERMEDIÁRIO DE 2 A 4 ANOS DE PRÁTICA;
3. AVANÇADO ACIMA DE 4 ANOS DE PRÁTICA.

---

### **CRITÉRIOS DE NOTAS**

---

1. INICIANTE DE 6,00 A 7,50;
2. INTERMEDIÁRIO DE 7,00 A 8,50;
3. AVANÇADO DE 8,00 A 9,50.

---

### **TAOLU TRADICIONAL DE MÃOS LIVRES**

---

1. **Taolu estilo do sul:** É a divisão da modalidade de mãos livres em que os atletas realizam as formas com as características tradicionais dos estilos do Sul. Sendo assim o atleta deverá se inscrever na categoria que corresponde às características de seu estilo;
2. **Taolu estilo do norte:** É a divisão da modalidade de mãos livres em que os atletas realizam as formas com as características tradicionais dos estilos do norte. Sendo assim o atleta deverá se inscrever na categoria que corresponde às características de seu estilo;
3. **Outras formas:** Incluirá todas aquelas formas com características não tradicionais, além das formas tradicionais tais como bêbado e macaco, e as formas que possuem acrobacias e deslocamentos similares ao Wushu Moderno bem como aquelas formas criadas sem características definidas do Kung Fu chinês. Os atletas que competirão com formas iguais ou semelhantes às descritas anteriormente devem ser inscritos na categoria outras formas.

---

### **TAOLU TRADICIONAL COM ARMAS**

---

1. **Armas longas:** Bastão e Lança;
2. **Armas curtas:** Facão e Espada reta;
3. **Armas articuladas:** Lan Tin Kwan (Nunchaku simples), San Tin Kwan (Nunchaku triplo), Corrente, Chicote, Bastão longo com nunchaku, etc.
4. **Armas duplas:** Espada dupla, Facão duplo, Punhal duplo, Faca de borboleta dupla, Facão e escudo, Gancho garra de tigre duplo, Faca rabo de peixe, Nunchaku duplo, Tonfa dupla, etc;
5. **Outras armas:** Bastão com facão (Kwan Dao), Bastão com tridente (Garfo de três pontas), Pu Dao, Kau Wan Tou, Pá com meia lua, Punhal simples, Faca de borboleta simples, Estilete, Gancho garra de tigre simples, Leque, Banco, Bengala, Flauta, Bastão curto, Tonfa simples, etc.

---

## **TAOLU DE WUSHU MODERNO EM COMPETIÇÃO**

---

1. **Wushu compulsórios:** Nanquan / Changquan / Daoshu / Jianshu / Gunshu / Qiangshu / Nandao / Nangun. Esses Taolus terão um tempo mínimo de execução de 1'20";
2. **Wushu preparatórios de 32 posições:** Changquan / Nanquan / Daoshu / Gunshu / Jianshu / Qianshu. Esses Taolus terão um tempo mínimo de execução de 1'20";
3. **Tai Ji Quan:** Compulsório de 42 movimentos (tempo de execução de 5 a 6 minutos);
4. **Tai Ji Jian:** Compulsório de 42 movimentos com espada (tempo de execução de 3 a 4 minutos).  
**Obs.:** Os competidores que se apresentam inadequadamente vestidos, serão automaticamente desclassificados da competição na qual estará participando.

**Aviso:** Não haverá separação das formas nova ou antiga de WUSHU COMPETITIVO, os atletas competirão em uma só categoria.

---

## **TAOLU DE ESTILOS INTERNOS (TAI CHI CHUAN E OUTROS)**

---

1. **Tai Chi Chuan - simplificado de 24 movimentos:** aqui está incluída apenas a forma popular simplificada de 24 movimentos. Tempo de execução de até 5 minutos;
2. **Tai Chi Chuan estilo Yang:** nessa categoria incluem-se todas as formas do estilo Yang, **exceto a forma simplificada de 24 movimentos**. Tempo de execução de até 4 minutos;
3. **Tai Chi Chuan outros estilos:** essa categoria incluirá todas aquelas formas com características não tradicionais, tais como as formas criadas sem características definidas de escolas internas de Tai Chi. Tempo de execução de até 4 minutos;
4. **Tai Chi Chuan estilos Wu, Chen e Sun:** tempo de execução de até 4 minutos;
5. **Internos outros estilos:** Pa Kua, Hsing I e outros. Tempo de execução de até 4 minutos;
6. **Tai Ji Jian - simplificado de 32 movimentos com espada:** tempo de execução de até 4 minutos;
7. **Internos outras armas:** aqui estão incluídas todas as demais armas de todos os estilos internos, **exceto a forma simplificada de 32 movimentos com espada**. Tempo de execução de até 4 minutos.

**Obs.:** as competições individuais poderão ser apresentadas simultaneamente por dois ou mais atletas a critério da organização conforme o nº de inscritos.

**Atenção:** se a forma ultrapassar o tempo máximo permitido para a execução, haverá uma penalidade de 0,01 ponto em cada 10 segundos a mais sobre a média final.

---

## **TOI CHAO (LUTA COMBINADA) DE MÃOS LIVRES E COM ARMAS**

---

- **Toi Chao:** Aqui se aplicam as mesmas regras das categorias de Taolus de mãos livres e com armas. Prevalecerá a categoria masculina quando a equipe for formada de homem e mulher. Toi Chao em que apenas uma pessoa tem arma será tratado como se os dois estivessem usando armas. Onde um competidor tem 18 anos e seu parceiro tem 12 anos prevalece a idade mais alta. Somente será válido o Toi Chao com, no máximo, três pessoas.

---

## **UNIFORMES OFICIAIS PARA AS SEGUINTE MODALIDADES**

---

1. **Uniformes obrigatórios para as competições de Taolus tradicionais:** O atleta deverá trajar o uniforme tradicional de sua escola e sapatilha chinesa ou tênis de Kung Fu com o solado baixo;
2. **Uniformes obrigatórios para as competições de estilos Internos:** O competidor deverá apresentar-se devidamente trajado (blusão chinês de manga longa, calça de Kung Fu e calçado adequado - sapatilha ou tênis de Kung Fu com solado baixo);
3. **Uniformes obrigatórios para as competições de Wushu Competitivo (Moderno):** O traje do atleta deverá seguir as características da categoria que está competindo. Os trajes são diferentes para os estilos do sul e do norte;
4. **Trajes obrigatórios para as competições de Sanshou (Sanda):** Shorts de Kung Fu, camiseta regata e descalço;

5. Trajes obrigatórios para as competições de Kuoshu (Leitai): Calça de Kung Fu e camiseta (pertencente a sua escola e descalço);
6. Trajes obrigatórios para as competições de Luta clássica: Uniforme tradicional de sua escola e calçado com sapatilha chinesa ou tênis de Kung Fu com solado baixo;
7. Trajes obrigatórios para as competições de Tuishou: Calça de Kung Fu, camiseta de manga curta e calçado com sapatilha chinesa ou tênis de Kung Fu com solado baixo;
8. Trajes obrigatórios para as competições de Shuai Jiao: O competidor deverá apresentar-se devidamente trajado com colete e calça de Shuai Jiao;
9. Uniforme oficial dos árbitros: O árbitro deve estar trajando calça e sapatilhas totalmente pretas sem nenhum detalhe, a LIGA fornecerá a camiseta ou colete de árbitro. Obs.: O árbitro central de combate deve usar calça social preta, camisa social branca, gravata e sapatos pretos.

Atenção para esse aviso: Não haverá distinção do uniforme entre os estilos de Kung Fu tradicional do norte, sul ou outras formas.

---

### **CRITÉRIOS DE DESEMPATE DOS TAOLUS**

---

1. Havendo 5 árbitros a nota mais alta e a mais baixa serão desconsideradas sendo então feita a média das três restantes;
2. Havendo 3 árbitros será considerada apenas a média aritmética entre as três notas;
3. No caso de empate, havendo 5 árbitros será considerada a média aritmética entre as 5 notas;
4. No caso de empate, havendo 3 árbitros, as duas maiores notas serão somadas;
5. Havendo o 2º empate, as duas maiores notas serão somadas;
6. Havendo o 3º empate, o atleta deverá repetir a mesma forma;
7. Persistindo o empate, considera-se o atleta com maior número de inscrições no evento.

---

### **CRITÉRIOS PARA AVALIAÇÃO DOS TAOLUS**

---

1. Postura dos pés e pernas (postura baixa);
2. Velocidade;
3. Equilíbrio;
4. Concentração;
5. Dificuldade;
6. Esquecimento;
7. Falha (arma quebrar, cair, bater no chão etc.);
8. Olhar, a direção correta dos olhares;
9. Os atletas deverão entrar na área de competição pelo lado direito da mesa examinadora e sair pelo lado esquerdo.

---

### **PONTOS PERDIDOS NA EXECUÇÃO DOS TAOLUS**

---

1. Entrar pelo lado errado na área de competição: menos 0,04 pontos na média final;
2. Postura dos pés e pernas executada inadequadamente: menos 0,02 pontos na média final;
3. Perda momentânea de equilíbrio: menos 0,03 pontos na média final;
4. Perda de equilíbrio e/ou queda ao chão incluindo tocar o chão com as mãos: menos 0,06 pontos na média final;
5. Pausa momentânea involuntária (esquecimento): menos 0,02 pontos na média final;

6. Se a arma tocar o chão ou o corpo do atleta acidentalmente: menos 0,05 pontos na média final;
7. Deformação de armas: perda de 0,03 pontos na média final;
8. Quebrar a arma ou deixar cair no chão: perda de 0,05 pontos na média final;
9. No caso do atleta errar a forma ele será automaticamente desclassificado, não tendo direito a uma nova tentativa.

---

### **REGRAS DE COMPETIÇÃO DO SUPER FIGHT**

---

- Serão realizadas 3 (três) lutas masculino e 1 (uma) luta feminino casadas com os melhores lutadores (a) do Brasil e do exterior, nas regras do Sanda.
- Categorias de peso masculino: de 65 a 70kg, de 70,1kg a 75kg e de 75,1 a 80kg.
- Categoria peso feminino: 65kg a 70kg.
- **Tempo de luta:** Cada luta terá a duração de 3 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso. O lutador (a) que ganhar os 2 primeiros rounds será o vencedor.
- **Equipamentos obrigatórios:** Protetor bucal, protetor de virilha (coquilha) por dentro dos shorts e luvas fechadas tipo boxe.
- **Premiação: R\$ 500,00** (quinhentos reais) e cinturão para o 1º lugar e troféu para o 2º lugar.
- **Taxa de inscrição: R\$ 70,00** (setenta reais).

Obs. Essa categoria é aberta somente para atleta adulto avançado e filiado a Liga. Os concorrentes serão selecionados através da análise de seu histórico marcial. Os atletas interessados em competir no Super Fight deverão preencher o formulário no site do evento até o dia 12/11/2013. Apenas os atletas selecionados deverão efetuar o pagamento da taxa de inscrição por meio de depósito bancário na conta corrente nº 13076-1, agência nº 2818-5 do banco Bradesco, em nome da Liga Nacional de Kung Fu. Para confirmar suas inscrições, os atletas deverão enviar uma cópia do comprovante de pagamento para o endereço de e-mail [secretaria@lnkf.com.br](mailto:secretaria@lnkf.com.br) até o dia 14/11/2013.

---

### **REGRAS DE COMPETIÇÃO DE COMBATE SANSHOU (SANDA)**

---

- **Peso oficial masculino - Juvenil e Adulto:** Até 48 kg / até 52 kg / até 56 kg / até 60 kg / até 65 kg / até 70 kg / até 75 kg / até 80 kg / até 85 kg / até 90 kg / acima de 90 kg;
- **Peso oficial feminino - Juvenil e Adulto:** Até 48 kg / até 52 kg / até 56 kg / até 60 kg / até 65 kg / até 70 kg / até 75 kg / acima de 75 kg;
- **Equipamentos obrigatórios de proteção:** Protetor bucal, capacete aberto, caneleira com protetor no pé, protetor de virilha (coquilha) por dentro dos shorts, luvas fechadas tipo boxe (categorias até 65 kg = 08 onças e acima de 70 kg = 10 onças) e protetor de tórax (peito);
- **Tempo de luta:** Cada luta terá a duração de 3 rounds de 1 minuto e 30 segundos por 30 segundos de descanso. O atleta que obtiver o maior número de pontos vencerá o round, e aquele que ganhar os 2 primeiros rounds será o vencedor.

**Cuidado:** Os competidores que tiverem cabelos compridos devem prendê-los, os competidores devem estar com as unhas das mãos bem aparadas e não devem usar anéis, pulseiras, correntes ou outro adorno que poderá atrapalhar ou machucar durante a competição.

---

### **CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO E PUNIÇÕES**

---

- **Golpes proibidos:** 1) Atacar o oponente com a cabeça, cotovelos, joelhos ou aplicar torções às articulações; 2) Derrubar o oponente de cabeça ou deliberadamente jogar seu peso sobre ele; 3) Chutar a cabeça do adversário enquanto ele está caído no chão; 4) Bater continuamente a cabeça do adversário com as mãos; 5) Golpear atrás da cabeça, no pescoço, na garganta e virilha; 6) Seqüência de socos na cabeça.
- **O Competidor ganhará 3 pontos se:** 1) O adversário sair da plataforma uma vez no round; 2) Golpear o oponente com chute giratório na cabeça do adversário; 3) Fizer o seu oponente cair com uma técnica que também o leve ao chão (queda de sacrifício, tesoura, rasteira, etc), mas imediatamente se levante.

- **O competidor ganhará 2 pontos quando:** 1) O adversário cai, tocando o solo com qualquer parte do corpo menos os pés, enquanto o outro fica de pé; 2) O lutador acerta um chute no tronco ou na cabeça do adversário; 3) O adversário recebe uma falta grave (cartão vermelho); 4) O árbitro é forçado a abrir contagem para seu oponente uma vez.
- **O lutador ganha 1 ponto se:** 1) Golpear o adversário com as mãos uma vez em uma parte do corpo permitida; 2) Chutar a coxa do oponente com técnica bem definida; 3) O oponente recebe uma falta leve; 4) Se o oponente cai de propósito e permanece caído por mais de três segundos; 5) Se, utilizando técnica, o lutador e seu adversário caem, mas o adversário cai primeiro; 6) Por falta de combatividade, o árbitro espera oito segundos sem combate, então dá um comando ordenando que o lutador seja mais ativo na luta, se passados oito segundos após ter recebido ordem do árbitro para atacar o lutador permanecer passivo, seu adversário recebe um ponto.
- **Não é marcado ponto quando:** 1) Os lutadores golpeiam-se ao mesmo tempo; 2) Ambos caem ao mesmo tempo, exceto se um cai por consequência de técnica do outro; 3) Ambos saem da plataforma; 4) Uma queda é completada após dois segundos; 5) Um lutador cai ao usar uma técnica que exige queda de sacrifício e não tem sucesso; 6) Atacar o adversário quando o mesmo estiver sendo agarrado; 7) Não fica clara a técnica usada e o lutador não consegue atingir seu adversário.
- **Faltas técnicas:** 1) Atrasar-se deliberadamente para a luta; 2) Requerer interrupção em uma posição de desvantagem; 3) Segurar o braço do adversário passivamente; 4) Gritar durante a luta; 5) Desrespeito ao árbitro ou desobedecer a suas ordens; 6) Perder deliberadamente equipamento de proteção.
- **Faltas pessoais:** 1) Atacar antes do sinal de início ou depois do sinal de interrupção do árbitro; 2) Atacar usando técnicas ilegais; 3) Golpear o oponente em partes proibidas.
- **Métodos de punições:** 1) Uma falta leve será dada para falta técnica (cartão amarelo); 2) Uma falta grave será dada para uma falta pessoal (cartão vermelho); 3) Um competidor ganhará a luta se seu oponente tiver sido penalizado acima de seis pontos; 4) O competidor que receber 3 faltas pessoais será desqualificado do combate; 5) A penalidade para o uso de substâncias ilegais antes ou durante uma competição é a desqualificação e expulsão de todos os eventos.
- **O combate será suspenso nos seguintes casos:** 1) O competidor cai ou sai do ringue; 2) O competidor recebe uma punição; 3) O competidor agarra o adversário sem intenção de ataque por mais de 2 segundos; 4) O competidor é lesionado; 5) O competidor cai de propósito (com intenção de ataque) e permanece caído por mais de 3 segundos; 6) O competidor pede suspensão da luta por razões objetivas; 7) O árbitro chefe corrige algum erro ou omissão do árbitro central; 8) Há problemas ou perigo no ringue que precisam ser resolvidos; 9) Após receber ordem de ataque o competidor permanece passivo por mais 8 segundos.
- **Nocaute técnico (vitória absoluta):** 1) Um lutador aplica eficazmente três vezes na luta ações de três pontos; 2) Quando há uma grande diferença técnica entre os dois competidores, o árbitro central pode, com a aprovação do árbitro chefe, proclamar o lado mais forte vencedor da luta; 3) Se um dos lutadores derruba o outro com um golpe legal e este permanece caído ou levanta inconsciente após contagem de dez segundos; 4) Se um lutador machuca-se ou encontra-se doente durante a luta e não tem condições de continuar o combate, quando constatado pelo médico.
- **Vencedor ou perdedor de um round:** 1) O resultado de cada round será decidido de acordo com o julgamento dos árbitros laterais; 2) Se um dos lutadores recebe um golpe forte (legal) e o árbitro abre contagem de segurança de oito segundos duas vezes, seu oponente ganhará o round; 3) O competidor que sair do ringue duas vezes no mesmo round será o perdedor do round.
- **Vencedor ou perdedor da luta:** 1) O competidor que ganhar primeiro 2 rounds em uma luta será o vencedor; 2) O competidor vencerá a luta se seu oponente for lesionado ou não estiver apto a continuar por decisão médica; 3) Se durante a luta o competidor fingir ter sido lesionado por ações faltosas, o adversário será proclamado vencedor da luta depois do caso ter sido analisado pela equipe médica; 4) Se durante a luta um dos lados for lesionado por ações faltosas de seu adversário e não estiver em condições de continuar na luta, por ordens médicas, o lesionado será o vencedor da luta, mas não poderá participar da próxima luta.
- **De acordo com as regras da LIGA:** Instruções e demais manifestações verbais do coach na hora que seu atleta estiver competindo são proibidas. Lembrando também que o técnico do lutador deve ter mais de 18 anos.

OBS.: O COMBATE SANSHOU (SANDA) É SOMENTE PARA ATLETAS AVANÇADOS.

---

## **REGRAS DE COMPETIÇÃO DE COMBATE KUOSHU (LEITAI)**

---

1. **Peso oficial masculino - Juvenil e Adulto:** Até 48 kg / até 52 kg / até 56 kg / até 60 kg / até 65 kg / até 70 kg / até 75 kg / até 80 kg / até 85 kg / até 90 kg / acima de 90 kg;
2. **Peso oficial feminino - Juvenil e Adulto:** Até 48 kg / até 52 kg / até 56 kg / até 60 kg / até 65 kg / até 70 kg / até 75 kg / acima de 75 kg;
3. **Equipamentos obrigatórios de proteção:** Protetor bucal, capacete fechado com grade, protetor de tórax (peito), caneleira com protetor no pé, protetor de virilha (coquilha) por dentro da calça e luvas de Kuoshu com os dedos para fora;
4. **Tempo de luta:** Cada luta terá a duração de 3 rounds de 1 minuto e 30 segundos por 30 segundos de descanso. O atleta que obtiver o maior número de pontos vencerá o round, e aquele que ganhar os 2 primeiros rounds será o vencedor.

**Cuidado:** Os competidores que tiverem cabelos compridos devem prendê-los, os competidores devem estar com as unhas das mãos bem aparadas e não devem usar anéis, pulseiras, correntes ou outro adorno que poderá atrapalhar ou machucar durante a competição.

---

## **CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO E PUNIÇÕES**

---

- **Golpes proibidos:** 1) Uso excessivo de força; 2) Uso de arremessos perigosos que levem o oponente a cair com a cabeça ou o pescoço no chão; 3) Rasteira acima do tornozelo; 4) Ataques nas articulações, virilha, garganta, olhos, nuca e coluna; 5) Todas as chaves nas articulações.
- **O Competidor ganhará 3 pontos:** Forçando a saída do oponente para fora da área.
- **O competidor ganhará 2 pontos quando:** Executar uma queda limpa.
- **O competidor ganha 1 ponto:** 1) Chute na coxa; 2) Chute no tronco; 3) Chute na cabeça; 4) Soco no tronco ou na cabeça; 5) Joelhada ou cotovela na cabeça ou no tronco sem segurar (prender) o Oponente; 6) Executando uma queda e caindo por cima do Oponente (de forma controlada); 7) No caso do Oponente falhar na luta por perder seu equilíbrio; 8) Tapa com a palma da mão ou com as costas das mão.
- **Não vale ponto:** 1) Ataque com o joelho ou cotovelo na cabeça ou tronco do oponente mediante agarramento (segurando). Neste caso o nocaute é válido; 2) queda junto com o oponente; 3) queda fora da área do Leitai com o oponente; 4) Lutar corpo a corpo é permitido, mas os golpes dados durante o "clinch" não valem pontos. O nocaute é válido nesta situação.
- **Faltas técnicas:** 1) Desobedecer aos comandos do árbitro central; 2) Desobedecer as regras do evento; 3) Comportamento demasiadamente agressivo; 4) Falha do equipamento; 5) Descumprimento à regra de comparecimento imediato ao regue quando chamado.
- **Faltas pessoais:** 1) Morder, Cuspir ou xingar; 2) Ataques utilizando a cabeça; 3) Técnicas de quebraimento ou de deslocamento; 4) Ataque a qualquer uma das seguintes áreas: olhos, nuca; coluna espinhal, garganta, virilha, juntas (joelhos e cotovelos), parte interna da coxa.
- **Métodos de punições (o árbitro central pode dar uma advertência pública ou privada ao atleta, dependendo da gravidade da infração ou ofensa):** Para faltas técnicas mediante a advertência pública: 1) 1ª advertência: não há dedução de pontos; 2) 2ª advertência: dedução de um ponto; 3) 3ª advertência: desqualificação do atleta. Para faltas pessoais mediante a advertência pública: 1) 1ª advertência: dedução de um ponto; 2) 2ª advertência: dedução de três pontos; 3) 3ª advertência: desqualificação do atleta.
- De acordo com as regras da LIGA: Instruções e demais manifestações verbais do coach na hora que seu atleta estiver competindo são proibidas. Lembrando também que o técnico do lutador deve ter mais de 18 anos.

**OBS.: O COMBATE KUOSHU (LEITAI) É SOMENTE PARA ATLETAS AVANÇADOS.**

---

## **REGRAS DE COMPETIÇÃO DE TUI SHOU (COMBATE DE TAI CHI CHUAN)**

---

1. **Peso oficial masculino - Juvenil e Adulto:** Até 52 kg / até 56 kg / até 60 kg / até 65 kg / até 70 kg / até 75 kg / até 80 kg / até 85 kg / até 90 kg e acima de 90 kg;
2. **Peso oficial feminino - Juvenil e Adulto:** Até 48 kg / até 52 kg / até 60 kg / até 65 kg (/ até 70 kg / até 75 kg / até 80 kg / acima de 80 kg;



3. **Equipamentos obrigatórios de proteção:** Protetor bucal. Os competidores que tiverem cabelos compridos devem prendê-los, os competidores devem estar com as unhas das mãos bem aparadas e não devem usar anéis, pulseiras, correntes ou outro adorno que poderá atrapalhar ou machucar durante a competição;
4. **Tempo de combate:** Serão realizados 2 (dois) rounds de 1 (um) minuto por 30 segundos de descanso. Caso haja empate nos 2 (dois) rounds, haverá o 3 round.

---

### **CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO E PUNIÇÕES**

---

- **Sobre a competição:** 1) Os competidores serão distinguidos por uma faixa vermelha ou preta na cintura; 2) Os competidores deverão fixar o pé da frente sobre a linha central transversal e ajustar o pé de trás sem tocar na linha central longitudinal (dentro do quadrante); 3) Os competidores deverão começar todas às vezes com três revoluções circulares de Peng, Lu, Chi e An antes de executar as técnicas; 4) As técnicas que os competidores poderão usar são Peng, Lu Chi e An; 5) Os competidores podem dar um passo ou mais, para frente ou para trás, com o pé de trás, mas não podem tocar na linha transversal ou longitudinal (movimentar o pé de trás dentro do quadrante correspondente, sem perder o contato).
- **Partes proibidas:** 1) Cabeça, garganta, órgão genital e articulações.
- **Vale 1 ponto:** 1) Pisar ou ultrapassar com o pé de trás a linha longitudinal ou a linha transversal; 2) Tirar o pé da frente da linha transversal; 3) Perder o equilíbrio e continuar em pé; 4) Cometer uma falta leve; 5) Receber uma falta técnica.
- **Valem 2 pontos:** 1) Tocar o chão com qualquer parte do corpo; 2) Cometer uma falta grave.
- **Falta leve (perda de 1 ponto):** 1) Tocar, sem intenção, qualquer parte proibida do oponente; 2) Agarrar as roupas do oponente; 3) Usar técnicas com força excessiva; 4) Agarrar ou segurar o oponente com ambas as mãos; 5) Agarrar ou segurar o oponente com uma ou as duas mãos para impedir a perda de equilíbrio.
- **Falta grave (perda de 2 pontos):** 1) Golpear, colidir ou socar com intenção o oponente; 2) Usar a cabeça, ombro ou cotovelo para atacar; 3) Usar as pernas, joelhos ou pés para atacar; 4) Torcer ou imobilizar as articulações; 5) Usar pressão nos pontos vulneráveis; 6) Puxar cabelos ou barba; 7) Atacar, com intenção, as partes proibidas do corpo do oponente; 8) Usar alguma técnica determinada para causar ferimento no oponente.
- **Falta técnica (perda de 1 ponto):** 1) Não seguir as instruções do árbitro central; 2) Iniciar um ataque antes do comando do árbitro; 3) Receber instruções durante o round; 4) Comportamento antidesportivo; 5) Pedir tempo sem motivo justo.
- **Desqualificação:** 1) O competidor será desqualificado por uma soma de 6 pontos de faltas (soma de cartões amarelos e vermelhos = 6 pontos); 2) Um competidor pode ser desqualificado pelo árbitro central em consulta com os árbitros laterais e o árbitro chefe (ex: atitude antiesportiva, golpe proibido que provoque algum tipo de ferimento ou impedimento do oponente continuar, etc).

OBS.: O COMBATE DE TUISHOU É SOMENTE PARA ATLETAS AVANÇADOS.

---

### **REGRAS DE COMPETIÇÃO DE SHUAI JIAO**

---

1. **Peso oficial masculino - Juvenil e Adulto:** Até 57 kg / até 62 kg / até 67 kg / até 72 kg / até 77 kg / até 82 kg / até 87 kg / até 92 kg / até 97 kg / acima de 97 kg;
2. **Peso oficial feminino - Juvenil e Adulto:** Até 50 kg / até 55 kg / até 60 kg / até 65 kg / até 70 kg / até 75 kg / até 80 kg / acima de 80 kg;
3. **Tempo:** Cada luta consiste de dois rounds com duração de 3 minutos cada round para homens e de 2 minutos para mulheres, com 30 segundos de descanso entre cada round. Caso haja empate nos dois rounds, haverá o 3 round. O ganhador de dois rounds determina o vencedor;
4. **Cuidado:** Os competidores que tiverem cabelos compridos devem prendê-los, os competidores devem estar com as unhas das mãos bem aparadas e não devem usar anéis, pulseiras, correntes ou outro adorno que poderá atrapalhar ou machucar durante a competição.

---

## CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO E PUNIÇÕES

---

- **Sobre a competição:** 1) O árbitro central chama os lutadores ao ringue, o de vermelho entra pelo lado direito e o de azul pelo lado esquerdo; 2) A luta será contínua; 3) O tempo será parado apenas por falha no uniforme, ou advertência médica; 4) O ganhador do round é determinado por aquele que receber mais pontos; 5) Se um competidor tiver seis pontos a mais que o outro, ele ou ela é declarado ganhador do round; 6) Se nenhum competidor ganhar dois rounds, será feito o terceiro round; 7) O árbitro central determinará o vencedor baseado no competidor que fizer o primeiro ponto; não há limite de tempo.
- **Técnicas permitidas:** 1) Shuai Jiao (arremessar, lutar e permanecer agarrado); 2) Kuai Chiao (arremesso rápido - técnicas de arremesso); 3) Da Shuai (técnicas de mãos abertas para arremessar/arrastar/derrubar); 4) Na Shuai (manipulação da articulação para arremessar/arrastar/derrubar); 5) Dien Shuai (manipulação de pontos de pressão para arremessar/arrastar/derrubar); 6) Os competidores podem usar o colete do oponente, faixa, ou membros para executar uma técnica.
- **Marca 1 ponto:** 1) O oponente tocar o chão com uma das mãos; 2) O oponente tocar o chão com o joelho; 3) O oponente pisar fora da área; 4) O oponente tocar o chão com o cotovelo; 5) O competidor arremessar/arrastar/derrubar e cair por cima do oponente.
- **Marca 2 pontos:** 1) O oponente tocar o chão com as duas mãos; 2) O oponente tocar o chão com os dois joelhos; 3) O oponente tocar o chão com os dois cotovelos; 4) O oponente tocar o chão com uma mão e com um joelho; 5) O competidor arremessar/arrastar eficazmente o oponente e permanecer de pé.
- **Marca 3 pontos:** O oponente gira no ar, e o atleta que executou a técnica mantém o equilíbrio.
- **Não marca ponto:** Ambos os competidores caem simultaneamente sem o uso de técnica.
- **Técnicas ilegais:** 1) Bater no oponente com a cabeça, dedos, palma, punho, antebraço, cotovelo, joelho, canela ou pé, morder, cuspir ou xingar ou tentar deslocar juntas ou quebrar ossos; 2) Puxar o cabelo; 3) Agarrar as calças do oponente; 4) Agarrar o oponente para não cair; 5) Agarrar com as mãos e segurar por mais de 5 segundos.
- **Avisos e penalidades:** 1) O árbitro central pode dar um aviso ao atleta ou à mesa, ou desqualificar um competidor dependendo da gravidade da infração ou ofensa; 2) Primeiro aviso: nenhum ponto de penalidade; 3) Segundo aviso: um ponto de penalidade; 4) Terceiro aviso: desqualificação do atleta.
- **Faltas (advertência verbal - nenhuma dedução de ponto):** 1) Começar a lutar antes do árbitro dar o sinal; 2) Continuar depois que o árbitro deu o sinal; 3) Agarrar as calças do oponente.
- **Penalidade leve (o oponente recebe um ponto):** 1) Tocar o rosto do oponente; 2) Puxar o cabelo; 3) Puxar o oponente após ser arremessado; 4) Pisar no pé do oponente; 5) Parar a luta antes do árbitro; 6) Agarrar com as duas mãos e segurar por mais de 5 segundos.
- **Penalidade grave (o oponente recebe dois pontos):** 1) Golpear intencionalmente com o chute, cotovelo, joelho e mão; 2) Bater no oponente enquanto ele estiver caído no chão; 3) Treinar fora das regras com uma intenção óbvia de perturbar ou influenciar a competição.

OBS.: O COMBATE DE SHUAI JIAO É SOMENTE PARA ATLETAS AVANÇADOS.

---

## CRITÉRIOS DE DESEMPATE DOS COMBATES

---

1. O que recebeu o menor número de cartões vermelhos (faltas pessoais) no round, será o vencedor do round;
2. O que recebeu o menor número de cartões amarelos (faltas técnicas) no round, será o vencedor do round;
3. O que for mais leve (segundo pesagem oficial) será o vencedor do round;
4. Quem ganhou mais pontos no combate;
5. Analisados os critérios e ainda assim persistir o empate será realizado um 4 e último round. Havendo empate no 4º round os árbitros se reunirão para determinar o vencedor, baseado no desempenho do mais técnico.

---

## CONSIDERAÇÕES GERAIS

---

- **Responsabilidade:** Cada professor ou responsável pela sua entidade, deverá ler com atenção e cuidado o regulamento e informações gerais antes de preencher a ficha de inscrição de seus atletas para evitar transtornos e aborrecimentos.
- **Importante:** A comissão organizadora do evento se reserva ao direito de combinar ou separar categorias, se necessário, sem avisar previamente o competidor ou seu técnico.
- **Árbitros:** Com o intuito de trazer aos nossos convidados um evento de qualidade, pedimos que os árbitros sigam rigorosamente as regras do evento. Esperamos contar com a colaboração de todos os árbitros, para que possamos organizar um evento de alto nível.
- **Taolus:** A fim de receber a melhor pontuação possível, o Taolu (forma) deve ser demonstrado sem interrupção, com força e foco (concentração). O uniforme do competidor também será levado em conta.
- **Eventos:** Nos campeonatos da LIGA, poderão participar atletas de academias de Kung Fu filiadas ou não a LIGA, desde que sejam convidadas pela organização do evento.
- **Aviso:** Não haverá devolução do valor das inscrições, após a entrega das mesmas, pelo não comparecimento do atleta no Campeonato por qualquer motivo, pela sua ausência no momento de sua competição, por ficha de inscrição preenchida erroneamente ou por desclassificação durante a competição.
- **Cuidado:** Não será permitido o comparecimento do técnico ou demais membros da equipe na mesa de arbitragem durante ou após a competição, fazendo tumultos, desrespeitando ou questionando a arbitragem. A equipe e seu técnico que assim fizerem estarão sujeitos a punições segundo a organização do evento.
- **Equipamentos:** Cada entidade deverá trazer os equipamentos dos atletas de acordo com as categorias nas quais se inscreveram. A organização do evento não fornecerá e nem emprestará equipamentos.
- **Modalidades:** Cada escola poderá inscrever quantos competidores quiser em cada categoria e cada competidor poderá competir em quantas modalidades quiser em todo campeonato.
- **Inscrições:** As fichas de inscrições são individuais para cada atleta participante, cada competidor deverá preencher somente uma ficha e se inscrever em quantas categorias quiser.
- **Documento:** Todo atleta deverá levar seu documento de identidade ou a carteira de filiado da LIGA para ser apresentado na mesa de arbitragem (Taolus) na hora da competição.
- **Atenção:** A chamada dos atletas será feita através de um microfone na sua área de competição por 3 vezes. Sendo ele automaticamente desclassificado caso se apresente após sua categoria ter entrado na área de competição.
- **Notas:** Os atletas que competirem sozinhos em suas categorias de formas (Taolus) de mãos livres ou com armas, de acordo com a categoria, deverão ter média igual ou superior a: Iniciante, Intermediário ou Avançado, caso contrário estarão desqualificados.
- **Apresentação:** O Atleta que for chamado para apresentar-se à área de competição e eventualmente estiver se apresentando em outra área simultaneamente, terá o direito de apresentar-se depois conforme determinação da arbitragem responsável, desde que, o chefe de sua delegação avise a mesa no momento de sua chamada.
- **Premiação:** Os atletas serão premiados durante a competição com medalhas personalizadas de 1º, 2º e 3º lugar; para as delegações com o maior nº de atletas inscritos no evento haverá uma premiação especial até a 3ª ou a 5ª colocada. Serão fornecidos certificados de participação para todos os atletas, árbitros cadastrados na LIGA e representante de delegação.
- **Área de competição:** A área de competição deve ser plana e livre de perigo. Deve ser de tamanho suficiente de tal forma que permita apresentação do Taolu sem interrupção. Para apresentação adequada de Taolu é exigida uma superfície lisa estável. Normalmente nas áreas de combate, tatames ou ringue são satisfatórios.
- **Remuneração:** Os árbitros receberão da organização do evento um certificado de participação, almoço com suco ou lanche e água. O pagamento será um valor estipulado pela LIGA e de acordo com a categoria do árbitro: nível A, B e C. o árbitro deve estar devidamente cadastrados na LIGA e com a credencial em dia.

- **Protesto (Reclamação):** Caso o atleta, técnico ou dirigente não concordar com o resultado da arbitragem no momento da competição, deverá entrar com uma notificação por escrito através do técnico ou chefe da delegação, com até 15 minutos após o ocorrido. A notificação deverá ser entregue para o chefe de arbitragem juntamente com a filmagem completa da competição do atleta, mais o pagamento de R\$ 200,00 (duzentos reais), que será devolvido se o protesto for aceito e o resultado da competição for alterado, caso contrário não haverá devolução. Para isso faz-se necessário que o atleta e seu técnico conheçam na íntegra as regras de competição do evento da LIGA.
- **Atestado Médico:** Em todos os campeonatos da LIGA o atleta de combate deverá apresentar um atestado médico na hora da confirmação da pesagem, que o ateste a estar apto a participar de uma competição de luta. Não devendo este ter mais do que **4 (quatro) semanas até a data do evento**, o mesmo passará por uma vistoria pelo médico do evento para aprovação ou não, caso esse atestado não seja aprovado pelo médico do evento, o atleta estará automaticamente desclassificados e não terão direito ao reembolso da taxa de inscrição. Lembramos que o atleta deverá apresentar o atestado médico original, cópias de atestado não serão aceitas.
- **Equipe médica:** Haverá uma equipe médica (1 médico, 2 enfermeiros e 2 fisioterapeutas) com UTI móvel disponível no local do evento para a segurança do competidor.
- **Médico:** Nesse evento não teremos Médico disponível para realizar exame no local do evento (Campeonato). Pedimos o favor de que cada atleta de combate traga seu atestado, conforme especificado acima.
- **Pesagem:** O atleta que até o término da pesagem, estiver fora do peso no qual se inscreveu na ficha de inscrição, estará automaticamente desclassificado (não tendo direito ao reembolso do valor da taxa de inscrição, sem exceção).
- **Cuidado:** Todos os competidores de combate têm o dever de ter cuidado para não ferir seu oponente obedecendo estritamente às regras e não cometendo faltas. Quando o oponente for ferido e, de acordo com a opinião médica, não puder continuar, o outro lutador será julgado por ter agido descuidadamente e será desqualificado da categoria ou da competição inteira.
- **Procedimentos no local do evento:** Chegar no mínimo com 1 (uma) hora antes do início das competições. Ao chegar no local os técnicos e dirigentes deverão checar as inscrições de seus atletas nas fichas coladas na parede da entrada do Ginásio. O atleta deverá ficar atento à sua área de competição na hora da chamada. Em caso de dúvidas ou correções nas súmulas, deverão se dirigir à organização do evento (secretária) que estará de plantão para atender esta finalidade. Tudo isso deverá ser feito antes de começar as competições, pois durante o evento não serão aceitas reclamações. Os atletas que estiverem inscritos em modalidades erradas serão desqualificados e não remanejados.
- **Encerramento das inscrições:** dia 12 de Novembro de 2013 (terça-feira) é o último dia para você fazer sua inscrição. Após essa data o sistema não aceitará mais inscrições.
- **Comissão de ética:** Haverá uma comissão de ética da LIGA de plantão durante todo evento para julgar os casos de conduta antidesportiva, desrespeito, mau comportamento, e outras questões disciplinares que envolvam atletas, técnicos, dirigentes e árbitros. Em caso de dúvidas entre em contato com a secretária da LIGA. Através do e-mail: [secretaria@lnkf.com.br](mailto:secretaria@lnkf.com.br) ou por Telefone: (11) 5671-6885 ou (11) 3451-6105.
- **Observação:** o atleta que até o término da pesagem, estiver fora do peso no qual se inscreveu na ficha de inscrição, estará automaticamente desclassificado (não tendo direito ao reembolso do valor da taxa de inscrição, sem exceção).
- Todos os casos não especificados neste regulamento serão analisados e resolvidos pela comissão organizadora do evento.

## **PARA MAIORES INFORMAÇÕES**

**FONES:** (11) 5671-6885 OU (11) 3451-6105 / **CELULAR:** (11) 96219-8085

**SITE:** [WWW.LIGANACIONALKUNGFU.COM](http://WWW.LIGANACIONALKUNGFU.COM)

**E-MAIL:** [SECRETARIA@LNKF.COM.BR](mailto:SECRETARIA@LNKF.COM.BR) / **E-MAIL:** [PRESIDENTE@LNKF.COM.BR](mailto:PRESIDENTE@LNKF.COM.BR)