



São Paulo, 05 de Agosto de 2013.

CONVITE:

A FPSCKF (Federação Paulista de Shuai Chiao e Kung-Fu), tendo como novo presidente o Sifu Adriel de Almeida, vem por meio desta convidar a sua Associação e seus atletas para participar do 5º Campeonato Paulista em Itaquera que será realizado no próximo dia 29 de Setembro de 2013, no CEL "Clube de Esporte e Lazer" Jose Bonifacio situado à Rua Ana Perena, nº 110. Próximo a Praça Brasil em Itaquera, onde teremos a cerimônia de abertura às 9:00 horas.

Conto com a colaboração de todos para esta nova diretoria de eventos da Federação de artes marciais que será realizado na Zona Leste, não deixe para fazer sua inscrição no último dia para que possamos organizar as chaves de competição com maior precisão, e a partir dos próximos eventos todas as inscrições deverão ser feitas diretamente no site da Federação.

Assim caso seja necessário poderemos remanejar os atletas que venham a ficar sozinhos na categoria escolhida evitando ao máximo que ocorram chaves com apenas um atleta tanto em lutas (**combate**) ou em formas (**tao lu**).

Caso encontremos a situação de WO, antes do remanejamento de qualquer atleta, o mesmo será informado através de contato com sua associação ou academia responsável pelo mesmo.



INSCRIÇÕES

As inscrições já podem ser feitas por e-mail ou via fax e só ficarão abertas até o dia 15 de Setembro. Após essa data as inscrições estarão encerradas.

Evite problemas com sua inscrição e não deixe para a última hora, pois assim teremos tempo hábil de informá-lo sobre a situação da mesma, caso exista algum.

O valor da inscrição para o campeonato paulista é de R\$ 32,00 (trinta e dois reais) e para cada inscrição adicional R\$15,00 (quinze reais) para filiados / e para não filiados R\$ 50,00 (cinquenta reais) a inscrição e para cada inscrição adicional R\$ 25,00 (vinte e cinco reais) através de depósito nas contas indicadas neste convite.

OBSERVAÇÕES:

1. Os atletas serão incluídos nas chaves assim que for constatado o pagamento;
2. Não serão aceitas inscrições no dia do campeonato;
3. Os descontos para 2ª inscrição só serão válidos para as inscrições feitas na mesma ficha no ato da primeira;
4. No caso de inscrição adicional em data posterior à primeira, a inscrição será considerada como nova e cobrada no valor normal sem desconto;
5. Os comprovantes de pagamento de inscrição deverão ser enviados junto com a ficha de inscrição;
6. Haverá entrega de troféus para 1º, 2º e 3º lugares no dia do evento.
7. Todos os atletas filiados terão seus nomes na pagina de ranking na página do site da Federação.
8. Os atletas classificados no campeonato paulista para o brasileiro terão seus nomes divulgados no site da Federação. .

Toda documentação deverá ser enviada para o Sifu Adriel de Almeida (Presidente) via correio para o endereço abaixo, por fax ou e-mail até a data limite informada.



Federação Paulista de Shuai Chiao e Kung Fu Filiada a C.B.W.K. C.
Fundada em 17/01/2009

Federação Paulista de Shuai Chiao e Kung Fu

e-mail: fpsckf@skigawk.com.br

DADOS PARA CORRESPONDÊNCIA:

Adriel de Almeida

Rua José Ramazini de Oliveira n. 48 Itaquera CEP 08220-630 São Paulo – SP

Tels: 2944-3558 / 2052-6620 /98171-5374 / 97286-0851 /97364-7211- Fax: 2944-6709/
nextel 683*17315

e-mail: fpsckf@skigawk.com.br / adriel@skigawk.com.br / skigawk3@gmail.com

DADOS BANCÁRIOS:

BANCO ITAU

Agência 0682

Conta Corrente 82619-3

Favorecido: Associação Skigawk de Artes Marciais (entidade responsável pelo evento)

os depósitos só estão sendo feitos nesta conta pois ainda não foi possível a transferência da conta da federação .

No caso de dúvida sobre preenchimento, envio de fichas de inscrição, ou dificuldades com o pagamento favor entrar em contato com:

Diretoria

Tels: 2944-3558 / 2052-6620 /98171-5374 / 97286-0851 /97364-7211- Fax: 2944-6709/
nextel 683*17315

MODALIDADES

LUTAS

- SHUAI CHIAO
- LEI TAI (KUO SHU)
- LEI TAI LIGHT (KUOSHU LIGHT)
- WU SHU
- SAN SOU
- SEMI-CONTATO
- GUARDAS E ESQUIVAS
- CASSETETE
- CMMA



A pesagem dos atletas será no dia 28 das 16:00 às 20:00 horas e no dia 29 , com início às 08:00h e término às 09:30h, para darmos o início as competições “pontualmente” às 10:00h.

Solicitamos ainda que cada associação traga seus próprios equipamentos, pois sem eles o atleta será desclassificado.

Os atletas de combate, com exceção de guardas e esquivas e cassetete, deverão apresentar atestado médico no ato da chegada ao evento, diretamente à equipe responsável pela pesagem e na hora de subir no ringue também será solicitado a apresentação do documento.

FORMAS

- TRADICIONAL INDIVIDUAL
- TRADICIONAL EM CONJUNTO
- TOI TCHAS
- TAI CHI CHUAN
- WUSHU MODERNO (NORTE E SUL)
- FORMAS LIVRES

REGRAS GERAIS

**LEIA COM ATENÇÃO AS REGRAS PARA QUE NÃO HAJA DÚVIDAS NO DIA DA
COMPETIÇÃO E QUALQUER DÚVIDA FAVOR ENTRAR EM CONTATO
ANTECIPADAMENTE.**

1. Após três chamadas o atleta que não comparecer no local da competição estará automaticamente desclassificado, sendo registrado pelo chefe de mesa apontando na ficha de chaves o horário.
2. Não é permitido a nenhum atleta de qualquer modalidade de contato competir usando anéis, pulseiras, colares, piercings ou brincos em qualquer parte do corpo.



Regras para combate no Shuai Chiao:

1 ponto

- Quem tocar o chão com qualquer parte do corpo dará o ponto para o adversário.
- Sair fora da área de competição perde o ponto.
- Quando caem os dois lutadores, o que ficar por cima ganha um ponto desde que seja após a aplicação de uma técnica.

2 pontos

- Ser arremessado e cair de costas, sentado ou tocar a cabeça no chão.

3 pontos

- Arremesso por cima da cabeça.

Não será marcado ponto para o atleta que apenas ficar empurrando igual Sumô até que seu adversário saia fora do ringue.

Não valem golpes de sacrifício como, por exemplo, deitar para arremessar o adversário.

O atleta que marcar uma diferença de (09) nove pontos na mesma rodada ganhará o round automaticamente.

Regras para combate no CMMA:

Regras para CMMA pela FPSCKF (Federação Paulista de Shuai Chiao e Kung- Fu)
O CMMA não foge das regras já existentes, mas, terá algumas especificações para diferenciar das regras tradicionais já usadas, seguem regras para o CMMA Amador:

- Será dividido em 3 rounds com 3 juízes laterais e as pontuações de cada round será de 10 a 09 o mínimo;

1º Round = luta de arremesso: o atleta poderá ser praticante de Shuai Chiao , Judô , Jiu jitsu Grappling , e ou qualquer modalidade de luta de arremesso desde que obedeça as regras da competição , e a pontuação será da seguinte forma: os pontos começam em 10 e de acordo com o decorrer da luta o atleta que mostrar mais iniciativa de ataque mesmo que o round acabe sem ninguém dar uma queda este atleta fica na vantagem , podendo assim o round acabar em 10 a 09 , o atleta que conseguir aplicar varias quedas limpas termina o round em 10 – 08 “ OBS. não contando pontos por quedas como acontece em outras modalidades “.



Perde ponto:

Faltas com punição: quebrar dedos, bate estaca, arremessar o oponente de cabeça para baixo, desrespeitar o juiz, ofender seu adversário com palavras de baixo escalão.

2º Round = combate com quedas: o atleta poderá ser praticante Boxe Chinês, Muay Thai, Karate, Tae Kwondo e/ou qualquer modalidade de combate desde que obedeça as regras da competição.

A pontuação será da seguinte forma: os pontos começam em 10 e de acordo com o decorrer da luta o atleta que mostrar mais iniciativa de ataque e mostrar uma boa técnica de braços e pernas, domínio de ringue, agressividade de ataque ganha o round com uma pontuação mínima de 10 a 09 podendo acontecer um KO.

3º Round = combate total com quedas e finalização.

Vale ressaltar que quando os atletas derem continuidade a luta no chão deverá seguir as seguintes regras:

- I. Na posição de solo não serão permitidos golpes **no rosto** com técnicas como:
 - JOELHADAS;
 - COTOVELADAS;
 - SOCOS;
 - ATAQUE COM CHUTES NA POSIÇÃO DE “TRÊS APOIOS” DO ADVERSÁRIO
- II. Na posição em pé serão plenamente válidos:
 - socos;
 - chutes;
 - cotoveladas;
 - joelhadas.

Regras para Guardas e Esquivas

1 ponto:

- Tirar o adversário fora do ringue;
- Fazer com que o adversário toque o chão

Faltas e perda de ponto

- Segurar a camisa do adversário.
- Empurrar pela garganta



- Dar rasteira
- Dar golpes de arremesso

O atleta que marcar cinco pontos primeiro ganha a luta.

Regras para Cassetete

Vale 1 ponto:

Quem tocar primeiro com o cassetete no corpo do adversário.

Partes do corpo válidas para marcação de pontos:

- Braço;
- Pernas;
- Tronco;
- Cabeça apenas batendo de cima para baixo.

Observações:

- Não vale bater com o cassetete no rosto, ou seja, bater com a arma de lado a fim de marcar ponto no rosto, sendo que o atleta que cometer este golpe perderá 1 ponto
- O atleta que sair por três vezes fora da área de competição da um ponto para o adversário.
- Os golpes apenas serão computados se aplicados com clareza

Regras para Lei Tai (Lei Tai)

1 ponto:

- Um golpe bem aplicado nas partes úteis do corpo, cabeça, tronco, coxa (soco, chutes, bem aplicados);
- O lutador que aplicar uma queda e cair por cima do oponente em posição de controle.



Lembrando que o atleta pode sim segurar para dar joelhada, desde que seja apenas nos ombros do adversário e isto não marca ponto, apenas se der KO.

2 pontos:

- Queda bem aplicada onde só um cai e o outro permanece em pé (considera-se queda quando qualquer parte do corpo tocar no chão);
- Por meio de um golpe ou chute e seu oponente caia no chão.

Obs.: Só é considerado o ponto quando o árbitro central apontar a queda.

3 pontos:

- Cada vez que provocar a saída do adversário para fora do ringue (mesmo escorregando ou esquivando-se).

O atleta sair por (03) três vezes fora do ringue no mesmo round perde a luta.

Perda de Pontos:

1 ponto:

- Escorregar no ringue (sozinho, seja pelo erro de um ataque ou em simples escorregão)

2 pontos:

- Rasteira ou chute bloqueado cai no chão.

Obs.: Mesmo conceito para queda.

Regras para Wu Shu (SAN SOU)

1 ponto:

- Um golpe bem aplicado na partes úteis do corpo, cabeça, tronco, coxa, soco ou chutes bem aplicados.
- Queda não simultânea (último a cair sendo por cima do adversário ganha o ponto, não valendo tropeço).

2 Pontos:

- Atingir o adversário com chute ou soco em seguida de uma queda bem aplicado onde um só cai e o outro permanece em pé (a queda é caracterizada quando qualquer parte do corpo tocar o chão).



3 Pontos:

- Cada vez que provocar a saída do adversário fora do ring com chute, soco, empurrão o conceito e qualquer parte do corpo que sair do ring.
- Chute atrás giratório ou circular derrubando o adversário, ou acertando a cabeça e ficando em pé com equilíbrio.
- Chute na coxa bem aplicado levantando a pessoa.
- Rasteira derrubando o adversário e depois ficar em pé,
- Após duas saídas de ringue perde a rodada

Obs.: Se um dos atletas for penalizados e assim perder 6 pontos será desclassificado. O atleta que sair por duas vezes fora do ringue perde o round

Regras para Lei Tai Light ou Kuo Shu Light

1 ponto:

- Chute (na coxa, no tronco);
- Soco (no tronco);
- Sair do ringue.

Não vale ponto:

- Chute ou soco na cabeça e quedas, podendo sofrer desclassificação.

Obs.: Nesta categoria o atleta deverá aplicar apenas 50% de força no golpe aplicado

Regra para competição de Formas

Os critérios de julgamento são definidos pela CBWKC seguindo o modelo da The World Kuo Shu Federation (TWKSF). Os juízes encarregados de julgar as formas devem se atentar que eles são responsáveis por avaliar o atleta e não a forma que ele está executando.

Para tanto os critérios são divididos em cinco partes:

- Critério 1 – Qualidade das mãos, pernas, base e movimento; coordenação entre mãos, olhos, corpo e passos.
- Critério 2 – habilidade; Grau de dificuldade.
- Critério 3 – Controle da força; Equilíbrio.
- Critério 4 – Ritmo; Características da forma.



- Critério 5 – Espírito; Ética marcial.

Para a competição de armas há uma pequena variação nos critérios:

- Critério 1 – Qualidade das mãos, pernas, base e movimento; coordenação entre mãos, olhos, corpo e passos.
- Critério 2 – Habilidade; Grau de dificuldade.
- Critério 3 – Controle da força; Equilíbrio.
- Critério 4 – Ritmo; Desenvolvimento das características da arma.
- Critério 5 – Espírito; Ética Marcial; Características adequadas à arma.

Os critérios foram agrupados de acordo com as características de julgamento; portanto os que são mais adequados e englobam aspectos similares foram agrupados com o intuito de focar o julgamento dos juízes. Cada critério possui uma tabela diferente de descontos e cada juiz deve se atentar ao que ele está encarregado de julgar.

Há, no entanto, algumas deduções que são atribuição somente do chefe de mesa. São elas:

1. Esquecer a forma – parada breve (0,3)
2. Esquecer a forma - recomeçar (0,5)
3. Sair da área de competição (0,5)
4. Terminar fora do local do início (0,5)
5. Exceder o tempo limite (0,1 a cada 5 segundos)
6. Quebrar a arma (0,2)
7. Derrubar a arma (0,3)

Também cabe somente ao chefe de mesa desclassificar o atleta em casos de:

1. Desrespeitar as regras
2. Desrespeitar os juízes
3. Apresentar forma inadequada à categoria

Critérios de Julgamento:

É necessário atentarmos para o julgamento específico de cada quesito, portanto cada juiz encarregado da avaliação deve se atentar aos seguintes quesitos:

Critério 1



1- Qualidade das mãos, pernas, base e movimento:

O juiz estará atento a qual a posição a mão do atleta está no final do movimento. Exemplos de posição de mão no final do movimento não a altura do golpe, de acordo com o tipo de soco ou batida de palma de mão, a qualidade da palma ou do soco; os dedos nos golpes de palma não podem estar separados no final do movimento, assim como o punho deve estar cerrado no final do movimento de soco condizendo com o tipo de golpe aplicado. Em alguns socos de diferentes estilos há diferentes maneiras de cerrar o punho, o juiz deve se atentar à função do soco e se o punho não está frouxo o que poderia causar lesões quando da aplicação do golpe.

Os golpes de quebramento, ou seja, serão avaliados de como o atleta procede para agarrar o oponente, a garra deve ser condizente com um braço ou outro membro que faça sentido no movimento e o juiz deve avaliar se de fato o golpe é efetivo como garra, independente da filosofia de luta que cada um possa ter. Ainda, a movimentação de palma pode ser uma defesa, a qual deve ser coerente em uma luta.

Também será avaliada a qualidade da movimentação de mão para não destoar da finalidade do movimento.

Para avaliar a qualidade das pernas os juízes observarão a posição, altura e finalidade dos chutes, bem como a posição dos pés, pois o chute deve ter uma finalidade marcial, e ainda se o quadril e a perna de base do chute estão adequados ao tipo de chute.

Ao julgar a base do atleta o juiz avalia as posturas básicas do Kuo Shu – Cavalo, arco e flecha, gato, etc. Lembrando que em alguns estilos há mais posturas básicas do que em outros, assim sendo o julgamento deve ser feito pela coesão dos movimentos, por exemplo, se há muita variação na altura das bases, sendo sempre coerente com os movimentos desenvolvidos na forma, e também se esta base está enraizada, proporcionando ao atleta comodidade de executar o movimento pretendido.

Avaliação do movimento do atleta é a transição de golpes, bem como os passos executados durante sua apresentação. A transição de todos os movimentos deve ser feitas de maneira coerente não havendo interrupções bruscas em sua execução e nem demasiada pressa o que causaria um prejuízo à adequação da forma, por exemplo, a pressa prejudicaria a execução de uma base bem feita, assim como a conclusão de um golpe

2- Coordenação entre mãos, olhos, corpo e passos.



Neste quesito o juiz estará atento à movimentação do atleta como se ele estivesse em uma luta. Portanto, os golpes primeiramente devem ser direcionados para onde o atleta está olhando, sendo o olhar precedente ao golpe. Ressaltando que o atleta não deve olhar para o golpe, mas sim para o adversário. O corpo segue a mesma lógica do olhar, estando voltado para o golpe, assim como estar apropriado ao tipo de golpe aplicado e aos passos do atleta, o que implica a posição das mãos e os passos do atleta. A coordenação concernente a mãos e passos deve seguir a proporção da forma, mais propriamente, os golpes devem ser claros e sincronizados, não podendo o atleta sobrepor golpes (chutes e socos).

Esse critério será classificado como alto, médio ou baixo. Para estabelecer esse padrão o juiz avaliando os quatro quesitos envolvidos, contabiliza os erros, avaliando ao mesmo tempo a divisão que o atleta está competindo. Havendo problema nos quatro quesitos o juiz deve avaliar a coordenação como baixa, como média ou alta.

Critério 2

I- Grau de dificuldade:

Primeiramente o juiz se atentará à categoria em questão – menos de dois anos de treino, de dois a quatro anos e mais de quatro anos. O grau de dificuldade é dado por:

1. Complexidade do encadeamento de movimentos, como alternância de direções, altura dos ataques e transferência de bases,
2. Utilização de várias distâncias de ataque,
3. Múltiplos ataques,
4. Chutes aéreos,
5. Variação entre defesa, ataque e chin nas,
6. Variação entre sequências de chutes e socos
7. Necessidade de ter bastante alongamento.
8. Acrobacias.

Nesse quesito o que está sendo avaliado é a forma, portanto quanto menos houver quesitos que dificultem a forma menor será o grau de dificuldade acarretando um maior desconto. Os descontos serão atribuídos da seguinte maneira: quando, dentre os 8 quesitos houver apenas seis na forma o juiz deverá descontar entre 0,05 e 0,1, quando houver entre 4 e 3 o desconto deve ser entre 0,1 e 0,2, menos que 4 quesitos o desconto deve ser entre 0,2 e 0,3



Obs. A acrobacia deve fazer sentido dentro da forma e não serão toleradas acrobacias desnecessárias e serão desclassificadas pelo chefe de mesa, bem como os movimentos de alongamento que devem ter um sentido marcial e também serão motivo de desclassificação.

II- Habilidade:

A habilidade do atleta irá ser classificada pelo juiz como alta, média ou baixa. Para tanto o juiz atentar-se-á primeiramente a categoria em que o atleta está competindo e de acordo com o grau de dificuldade da forma e como o atleta a executa. Quando o atleta não tem dificuldade para executar os movimentos propostos pela forma sua habilidade deve ser considerada alta. Se ele tiver dificuldade em pelo menos 2 quesitos sua habilidade deve ser considerada média. Quando tiver dificuldade em 3 ou mais quesitos sua habilidade deve ser considerada baixa. Os quesitos a serem considerados devem ser os mesmos do grau de dificuldade:

1. Complexidade do encadeamento de movimentos, como alternância de direções, altura dos ataques e transferência de bases,
2. Utilização de várias distâncias de ataque,
3. Múltiplos ataques,
4. Chutes aéreos,
5. Variação entre defesa, ataque e chin nas,
6. Variação entre sequências de chutes e socos
7. Alongamento,
8. Acrobacias.

A partir da classificação da habilidade do atleta entre média alta e baixa o juiz descontará a cada erro do atleta 0,05, se o erro for recorrente o atleta deve ter seu grau de habilidade rebaixado e terá desconto máximo de acordo com o nível em que ele foi classificado.

Será julgada a habilidade do atleta que consegue desempenhar melhor os golpes propostos em sua forma. Por exemplo, um salto com perfeição, uma sequência de chutes, alongamento, pontaria, velocidade.

Critério 3

- 1- Aplicação da Força:



Será julgada agilidade e que seja um golpe forte o suficiente para que seja considerado um ataque. Lembrando que em estilos do norte a aplicação da força deve se dar sempre no final do golpe (fa ji). O excesso de força também deve ser considerado uma falha, pois o golpe tem que ter aplicação precisa para evitar o desperdício de energia. Alguns estilos possuem formas que aplicam força durante a movimentação dos membros do atleta; nesse caso o juiz deve se atentar ao conceito da forma.

Esse critério também deve ser classificado como alto, médio ou baixo. Para estabelecer esse padrão o juiz irá contabilizar as falhas na aplicação, avaliando ao mesmo tempo a divisão que o atleta está competindo. O atleta sempre começa com a avaliação sendo feita como alta e a partir do número dos descontos será requalificado o atleta.

2- Equilíbrio:

Esse critério se relaciona diretamente com a aplicação da força e a habilidade do atleta. Todo movimento executado deve ser terminado sem que haja uma perda do equilíbrio, tanto do tronco quanto da base. O desequilíbrio se caracteriza quando ao finalizar um golpe ou movimentação de corpo o atleta não termina na posição adequada à forma, caracterizado por prejudicar o início do próximo movimento.

Esse critério também deve ser classificado como alto, médio ou baixo. Para estabelecer esse padrão o juiz contabilizará as falhas na aplicação, avaliando ao mesmo tempo a divisão que o atleta está competindo. O atleta sempre começa com a avaliação sendo feita como alta e a partir do número dos descontos requalificar o atleta para baixo.

Descontos:

4. Alta: a cada erro o juiz fará anotação, se a quantidade de erros excederem a quatro o atleta será rebaixado para coordenação média.
5. Média: O juiz começa anotando cada erro e se o número de erros excederem cinco o atleta será rebaixado para coordenação baixa.
6. Baixa: O juiz anota o total de sendo o máximo de desconto 0,6.

Critério 4

1- Ritmo:

Será julgada a sequência de golpes atrelados à funcionalidade e como o atleta altera a direção da forma, pausas e respiração. É importante ressaltar que pode haver variações na



velocidade da forma, mas não é obrigatório. É importante que o ritmo seja coerente com a aplicação em uma luta. O juiz que avalia o ritmo não avalia a velocidade, portanto deve se atentar somente ao encadeamento dos movimentos. Este critério pertence à área de avaliação do espírito, portanto o juiz pode deduzir de 0,05 até 1,0. A avaliação deve ser baseada no quesito de marcialidade, ou seja, aplicação em uma luta, mas sempre tendo em foco, nesse quesito em específico, a beleza empregada pelo encadeamento dos movimentos. A cada quebra de ritmo o juiz aplicará os descontos.

2- Características da forma:

Este critério pertence à área de avaliação do espírito, portanto a marcialidade da forma está em questão, sendo o principal a avaliar a coerência dos movimentos dentro da forma. Nesse quesito o juiz também não avalia o atleta, mas sim a forma que ele está demonstrando.

Será julgado como o atleta trabalha, respeita e aplica as características da forma, as características do estilo. Deve ter indicação da fonte, da origem do estilo. Um mestre pode criar um Tao Lu desde que ele respeite as características da forma que pratica. O que se levam em consideração é a de defesa, beleza, saúde, administração e pesquisa características ao estilo da forma que o praticante demonstra.

A avaliação desse critério não se dá por falhas isoladas, mas sim o juiz avalia a forma como um todo, de acordo com sua avaliação ele pode descontar de 0,05 a 1,0.

Critério 5

1- Espírito

Será julgada a concentração do atleta, no sentido de ele estar focado em uma luta, e não simplesmente executando uma seqüência de movimentos. Deve ser levado em consideração se os golpes que o atleta está aplicando têm funcionalidade, ou seja, se são efetivos. A cada falha nesse critério o juiz deve descontará 0,05 chegando ao máximo de 1,0.

2- Ética Marcial

Uniforme:

- Sapatilha, meias, calça marcial, camisa chinesa ou camiseta do estilo.
Uniforme alinhado, fechado. Sul sem manga, norte com manga.

Aparência:

- Deve ser julgado como o atleta cuida de sua aparência pessoal, se tem a roupa suja, rasgada, barba mal feita, cabelos despenteados.



Cortesia (respeito/etiqueta):

- Deve ser julgado se o atleta cumprimenta o juiz central, como se apresenta, como entra e deixa a área de competição.

Observações:

- **Tempo:**

Estilos externos - Tempo mínimo para formas 30 segundos. Tempo máximo 3:30 minutos.
Estilos internos – tempo mínimo de 3 minutos, máximo de 6 minutos.

- **Área de competição:**

A forma deve sempre terminar no mesmo lugar de início, havendo uma tolerância de um metro quadrado. Caso o atleta deva terminar em outro lugar o árbitro central deve ser avisado.

Se o atleta precisar de espaço adicional para sua forma o árbitro central deve ser avisado.

- **Acrobacias:**

Para executar um salto mortal o atleta não pode dar passos, a acrobacia deve fazer sentido dentro da forma, atentando-se ao fato de que o uso de acrobacias não acrescenta nota ao atleta, apenas é considerada como uma forma com um grau de dificuldade maior.

- **Armas:**

Além dos critérios acima citados, quando o juiz julgar categorias de armas haverá duas diferenças para os juízes avaliando os critérios 4 e 5.

O critério quatro será dividido em:

1. Ritmo (visto acima);
2. Desenvolvimento das características da arma.

Nesse quesito o juiz julgará se o manuseio da arma que o atleta utiliza é adequado, o que quer dizer, se o atleta manuseia uma espada como tal, ou se a trata como um facão, por exemplo. Há, no entanto, diversas variações no uso de cada arma, dependendo, assim, de explicações práticas que devem ser detalhadas durante o curso de arbitragem.



O critério 5 para armas será dividido em:

1. Espírito (visto acima);
2. Ética marcial (visto acima);
3. Características adequadas à arma.

Nesse quesito o juiz irá avaliar padrões da arma que o atleta utiliza em sua apresentação, tais como, tamanho, flexibilidade e resistência. Também há variações quanto ao tema.

SIFU ADRIEL DE ALMEIDA

PRESIDENTE FPSCKF



AUTORIZAÇÃO

É obrigatório que todos os atletas menores de 18 anos, que irão competir em lutas, tragam uma autorização assinada pelos pais para participar do evento que deverá ser entregue no dia da pesagem. Sem a mesma o atleta perderá o direito de participar do 5º Campeonato PAULISTA da FPSCKF.

Eu	
RG	
CPF	
Pai ()	Mãe ()

Autorizo o menor _____ A participar do 5º Campeonato Paulista da Federação de Shuai Chiao e Kung-Fu a ser realizado no dia 29 de Setembro de 2013 na cidade de São Paulo-SP. Estou ciente de todos os riscos comuns em um evento de artes marciais (Kung-Fu). Sendo assim, isento os organizadores do evento, a SKIGAWK, a UGAB, assim como a FPSCKF de qualquer responsabilidade.

Sem mais,

X

Assinatura do Responsável

X

Assinatura do Atleta

Prestem bem atenção de como vão ficar as categorias pela Federação, para que possamos fazer o ranking tudo será bem dividido assim todos terão chance de competir e garantir seu prêmio e sua colocação junto ao ranking para participar do campeonato Brasileiro.

Armas todas em uma única chave, considerando da mesma categoria em breve todas as formas (tao lu) estarão juntas, para que assim fique mais fácil de se escrever na categoria correta.



DIVISÃO DE ALGUMAS FORMAS MAIS UTILIZADAS EM COMPETIÇÕES

ARMAS

CURTAS :	PUNHAL , LEQUE , TONFA.
MÉDIAS:	FACÃO.
MÉDIAS:	ESPADA.
MÉDIAS:	FLAUTA , BENGALA.
LONGAS:	BASTÃO, LONGAS COM PONTA: LANÇA, KUAN TAO, PUDAO , PA COM MEIA LUA .
ARTICULADAS:	LIAN TCHIN KUAN, SAN TCHIN KUAN , CORRENTE.

MÃOS

FORMAS DE MÃOS:	NORTE
FORMAS DE MÃOS :	SUL
FORMAS DE MÃOS:	LIVRES E OLIMPICAS (MODERNAS)

ARMAS WU SHU

MEDIAS :	FACÃO , ESPADA
LONGAS:	BASTÃO
MÃOS:	NORTE
MÃOS:	SUL

OBS: FORMAS EM CONJUNTOS OU TOI TCHAS SEGUEM O MESMO PADRÃO ACIMA.

Divisão por idade:

- até 5 anos	Mirim
- de 06 ate 08 anos	Infantil
- de 09 ate 12anos	Junior
- de 13ate 14 anos	Infanto juvenil
- de 15 ate 17 anos	Juvenil
- de 18 ate 35 anos	Adulto
- de 36 ate 45 anos	Senior
- de 46 ate 55 anos	SENIOR 2
- acima de 56 anos	MASTER



COMO CHEGAR NO EVENTO

De carro:

De fora do estado ou outro município do estado o ponto de partida mais simples é a Rodoviária Tietê.

Acessar a Avenida Cruzeiro do Sul em direção ao centro de São Paulo e em seguida a Avenida do Estado sentido centro, depois acessar a Avenida Radial Leste e seguir o percurso abaixo de quem é de São Paulo.

Do centro de São Paulo para Itaquera.

Utilizar a radial Leste até chegar no metrô Itaquera, passando o metrô mantendo a sua direita vai sair na avenida Itaquera, na mesma entrar a esquerda seguindo sentido centro de Itaquera, depois seguir sentido Guaianazes pela Rua Augusto Carlos Baumann passando em frente o Hospital Valdomiro de Paula (Hospital Planalto) entrar a direita na Estrada de Itaquera-Guaianazes, seguindo ate uma pequena ilha, seguindo pela direita na rua Virginia Ferne , passando a caixa d'gua logo em frente há um posto de gasolina entrar a esquerda e depois primeira a direita chegando ao clube, na rua Ana Perena nº 110 CEL Centro de Esporte e Lazer, José Bonifácio.

Link do endereço do local do evento:

<http://maps.google.com.br/maps?sugexp=chrome,mod%3D15&q=RUA+ANA+PERENA,13&um=1&ie=UTF-8&hq=&hnear=0x94ce64285fce99c1:0xb74f5ac854480619,R.+Ana+Perena,+13+-+Jos%C3%A9+Bonif%C3%A1cio,+S%C3%A3o+Paulo,+08253-230&gl=br&sa=X&ei=sAIUJnvO4Om8gTwn4GKBA&ved=0CAgQ8gEwAA>

Transporte Público:

Para quem vier de metrô descer na estação Itaquera (linha 3 vermelha) pegar o ônibus que vai para a Cohab Jose Bonifacio próximo a praça Brasil.

A fim de crescer e fazer com que as suas filiais também cresçam assim as academias que trouxerem 15 atletas já ganha seu alvará e os atletas participantes do campeonato ganham 50% de desconto na sua filiação ,todo atleta que for trabalhar como juiz ganha sua filiação 100 % só terão que trazer os documentos e sua ficha de inscrição para fazer os devidos certificados e carteirinha qualquer duvida entrar em contato com

A diretoria Diretoria

Tels: 2944-3558 / 2052-6620 /98171-5374 / 97286-0851 /97364-7211-

Fax: 2944-6709/ nextel 683*17315