

REGULAMENTO GERAL DA COMPETIÇÃO

DIVISÃO DE IDADE DAS COMPETIÇÕES

Tão Lus Tradicionais, 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 Iniciante, avançado e especial.

Formas por Equipe: Sem limite de idade ou sexo, tanto para mãos nuas quanto para armas - **avançado**;

Shaolin Codificado: Sem limite de idade ou sexo, tanto para mãos nuas quanto para armas - **avançado e especial**;

Musical Formas: Aberta somente para categoria adulto acima de 18 anos e não há divisão de sexo - **avançado**;

Toi-Chá (Duen Lien): Juvenil até 17 anos /Adulto até 35 anos/ Senior acima de 35 anos – **intermediário, avançado e especial**.

Wushu Competitivo: Juvenil até 17 anos /Adulto até 35 anos e Sênior acima de 35 anos - **apenas avançado**;

Tai Chi Chuan: Juvenil até 17 anos /Adulto até 35 anos e Sênior acima de 35 anos - **iniciante, intermediário e avançado**;

Combate Sanshou (Wushu): **apenas avançado**; Juvenil de 15 a 17 anos e Adulto acima de 18 anos

Combate Lei Tai (Kuoshu): **apenas avançado**; Juvenil de 15 a 17 anos e Adulto acima de 18 anos

Combate Luta Clássica: Mirim, Infantil, Infanto-juvenil, Juvenil, Adulto, Sênior - **Intermediário e Avançado**.
Obs.: Na luta clássica não haverá divisão de chaves por peso.

Combate Kuoshu Light: Mirim, Infantil, Infanto-juvenil, Juvenil, Adulto, Sênior - **Iniciante e Avançado**.

Combate Wing Chun: Somente para adulto acima de 18 anos - **avançado**;

Combate Tuei Sho: Somente para adulto acima de 18 anos - **avançado**;

TRAJES (UNIFORMES DE COMPETIÇÃO) E EQUIPAMENTOS OBRIGATÓRIOS PARA COMBATES

Para todos os eventos de KUNG FU (KUOSHU/WUSHU) da USKF/AFK os competidores deverão trajar roupas adequadas e que estejam dentro das características das artes marciais chinesas e utilizar os equipamentos abaixo relacionados:

1) TAO LUS E TOI-TCHÁ (LUTA COMBINADA):

Norte: blusão de manga comprida ou camiseta de manga curta e sapatilha chinesa ou tênis de solado baixo.

Sul: Colete ou camiseta regata e sapatilha chinesa ou tênis com solado baixo.

2) ESTILOS INTERNOS

Blusão chinês de manga longa, calça comprida e calçado adequado, sapatilha ou tênis com solado baixo.

3) SANSYOU (WUSHU):

Calção (shorts) de Kung Fu de cor preto ou vermelho camiseta sem manga (regata) e descalço. Competir usando calça nesta categoria é proibido.

OBRIGATORIO: protetor bucal, capacete aberto, protetor de canela/pé, coquilha por dentro dos shorts. Luvas fechadas, tipo boxe: até 65kg 8 onças e acima de 70kg- 10 onças, garrafa de água e toalha para o atleta, pano de álcool para limpeza de seus equipamentos.

4) LEI TAI (KUOSHU):

Calça preta de Kung Fu e camiseta de manga curta (pertencente a sua Entidade). Competir usando calção nesta categoria é proibido.

OBRIGATORIO: protetor bucal, capacete c/ grade, protetor de tórax, protetor de canela/pé, coquilha por dentro da calça. Luvas com os dedos p/ fora, garrafa de água e toalha para o atleta, pano e álcool para limpeza de seus equipamentos.

5) LUTA CLÁSSICA:

Uniforme tradicional de sua escola e calçado com sapatilha chinesa. **E mais: protetor bucal OBRIGATORIO; coquilha - OBRIGATORIO; garrafa de água e toalha para o atleta.**

6) TUEI SHO:

Calça de Kung Fu, camiseta de manga curta e calçado com sapatilha chinesa. E mais: protetor bucal. Os competidores que tiverem os 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.

7) WING CHUN:

Calça preta de Kung Fu, camiseta branca de manga curta e calçado com sapatilha chinesa. E mais: capacete c/ grade, protetor de tórax, luva de Kuoshu, protetor de canela/pé.

8) SHUAI CHIAO:

Colete de SHUAI CHIAO, faixa azul ou vermelha, calça preta de Kung Fu e calçado com sapatilha chinesa.

9) SHAOLIN CODIFICADO:

Jaqueta com abertura estilo Kimono com cinta acima das calças

10) KUOSHU LIGHT:

Calça preta de Kung Fu e camiseta de manga curta pertencente a sua entidade. E mais: protetor bucal, capacete c/ grade, protetor de tórax, luva de kuoshu, coquilha por dentro da calça, garrafa de água para o atleta, toalha de pano e álcool para a limpeza.

OBS.: As demais modalidades deverão trajar o uniforme característico de sua arte marcial quando se tratar de Evento Aberto.

A organização do evento não fornecerá e/ou emprestará em hipótese nenhuma equipamentos de sua propriedade. Portanto é de suma importância que cada entidade traga seus equipamentos.

PESAGEM

A Pesagem será realizada no Sábado e/ou Domingo (vide Programação do Evento). Conforme as Regras Oficiais, o atleta que até o término da pesagem, estiver fora do peso no qual se inscreveu na ficha, estará automaticamente desclassificado, não tendo direito ao reembolso do valor da inscrição. Avisamos que não haverá margem de tolerância na pesagem do atleta. Será obrigatória a apresentação do documento de identidade no momento da pesagem e atestado médico que comprove estar apto a participar de uma competição de luta. A falta do atestado médico acarretará a desqualificação do atleta, não tendo direito ao reembolso do valor da taxa de inscrição.

PESOS OFICIAIS PARA COMBATES:

1) Lei Tai (Kuoshu), Sanshou (Wushu), WING CHUN /SHUAI CHIAO E TUEI SHO, KUOSHU LIGHT masc. e fem.

De 5 em 5kg. Começando de 40kgs. Até 85kgs. E acima de 90kgs.

2) Não haverá divisão por peso. Luta Clássica masc. e fem. :

INFORMAÇÕES - REGRAS DE COMPETIÇÕES

1) TAO LUS ROTINAS TRADICIONAIS (FORMAS)

1) Os competidores irão organizar-se nas áreas de preparação de atletas e não poderão estar na área de competição a não ser no momento de sua participação, assim como sua permanência na mesma após competir e somente o técnico ou delegado, devidamente identificado, poderá acompanhar o atleta durante a sua participação.

2) O atleta deverá entrar na área de competição pela direita da mesa examinadora e sair pela esquerda, aguardando o resultado final atrás da linha de marcação.

3) O atleta será julgado de acordo com os seguintes critérios:

a) Qualidade técnica (3 pontos): Qualidade na Expressão corporal (mãos, olhos, corpo e pés) grau de dificuldade: se numa forma o atleta executar corretamente uma manobra de alto grau de dificuldade isso será considerado; entretanto se o atleta falhar na técnica será penalizado numa proporção maior. Características da arma (medidas certas para os atletas) e estilos de mãos (verificar estilos) Habilidade

b) Força (3 pontos): Força com naturalidade, Balanço, Coordenação corporal (mãos, pés, olhos, corpo e pés).

c) Espírito (3 pontos): Espírito, Desenvolvimento das características das Armas ou estilo para formas de mãos.

d) Ética Marcial (3 pontos): Uniforme, Aparência pessoal, Cortesia.

4) **TEMPO LIMITE PARA EXECUÇÃO DE FORMAS**

a) - Nos TAO LUS Rotinas Tradicionais, o atleta não poderá exceder o limite de 3,00 min (três minutos) para execução da mesma. Para cada segundo excedido, o árbitro central descontará 0,05 da média final.

b) O tempo mínimo para execução das formas WUSHU será de 1,20 min (um minuto e vinte segundos). Para cada segundo a menos, o árbitro central descontará 0,05 da média final.

c) Nas Rotinas Tradicionais Internas, o tempo máximo será de 3,30 min (três minutos e trinta segundos). Para cada segundo excedido o árbitro central descontará 0,05 da média final. E para as formas olímpicas limite será de 5 (cinco) a 6 (seis) min. Faltando trinta segundos para o prazo limite o atleta será comunicado pela mesa examinadora e o mesmo deverá finalizar a técnica no local inicial, caso contrário será descontado 0,05 da média final.

CLASSIFICAÇÃO PELA ARBITRAGEM:

A) Iniciante 7,00 a 8,00 / Intermediário 8,00 a 9,00 / Avançado 9,00 a 10,00 / Especial 9,00 a 10,00 / Golden Dragon 9,00 a 10,00

CRITÉRIOS DE DESEMPATE:

Cada atleta será avaliado por 5 árbitros, elimina-se a maior e a menor nota. Somam-se as três notas restantes e divide-se por três. O resultado desse cálculo será a média final do atleta.

O **primeiro critério de desempate** será a somatória simples das cinco notas. O atleta que tiver o maior valor será o vencedor.

O **segundo critério de desempate** será uma nova competição com a mesma forma, passando novamente pelos critérios acima.

O **terceiro critério de desempate** será uma nova competição com uma nova forma, passando novamente pelos critérios acima.

Persistindo o empate, considera-se o atleta com maior número de inscrições no evento.

PONTOS PERDIDOS NA EXECUÇÃO DOS TAOLUS:

- Entrar pelo lado errado na área de competição: menos 0,04 pontos na média final;
- Postura dos pés se pernas executada inadequadamente: menos 0,02 pontos na média final.
- Perda momentânea de equilíbrio: menos 0,03 pontos na média final.
- Perda de equilíbrio e/ou queda no chão incluindo tocar o chão com as mãos: menos 0,06 pontos na

média final.

- Pausa momentânea involuntária (esquecimento): menos 0,02 pontos na média final.
- Quebrar a arma ou deixar cair no chão, sair da área durante a execução da forma: perda de 0,05 pontos na média final. Falhas como botões desabotoarem durante a execução da forma, soltar a faixa.
- Competir com uniforme errado, Norte com uniforme sul e vice-versa: menos 0,05 pontos na média final.
- Competir em categoria errada, Norte competindo no Sul ou Sul competindo no Norte: menos 1,00 pontos na média final.
- O atleta poderá iniciar sua forma em qualquer lugar da área de competição e terminar em qualquer lugar que desejar. Não haverá dedução de pontos por início e término em locais diferentes da área.
- No caso do atleta errar a forma ele será automaticamente desclassificado, não tendo direito a uma nova tentativa.

FORMAS RECONHECIDAS PELA USKF/AFK

Iniciante

NG LUM MAH
TAM TUI

Intermediário

SIU LAW HON
TUAN TA

Avançado

LIU GÁA KUEN (Boxe da família Liu)
LIN WAN KUNE (Golpes simultâneos)

TAOLUS (ROTINAS) de mãos livres em competição

1) EstilodoSul:

HUNG GAR, CHOY LI FUT, LOONG CHUAN, SHE CHUAN, LIU GÁA são exemplos de Estilo do Sul caracterizados por bases baixas, golpes de mãos poderosos.

2) Estilo do Norte:

TONG LONG, YEN JAO, PAK SHAOLIN, LUO HAN são exemplos de estilo do Norte caracterizados por bases altas e poderosíssimos chutes altos.

3) Outras Formas:

Estilos não - tradicionais, ou seja, sem ramificação com as Escolas tradicionais citadas acima; formas que possuem acrobacias e deslocamentos similares ao WUSHU bem como aquelas formas criadas sem características definidas de escolas tradicionais do Kung Fu chinês.

4) Formas por Equipe:

Nesta categoria poderá competir no máximo 10 (dez) e no mínimo 4 (quatro) pessoas, sem limite de idade ou sexo; tanto para mãos quanto para armas, sendo válida somente para a categoria avançada.

Critério de Avaliação: serão os mesmo utilizados para formas tradicionais. Não será permitido comando verbal, exceto para o cumprimento inicial.

5) MUSICAL FORMAS:

Apresentação de qualquer tipo de forma de Kung Fu com ritmo de uma música, aberta somente para a categoria adulto avançado. Não há divisão de sexo: Neste evento o atleta terá um tempo de até 2 minutos para executar sua forma. Se a forma ultrapassar o tempo máximo permitido para a execução, haverá uma penalidade de 0,05 pontos.

Critério de Avaliação:

Serão os mesmo utilizados para formas tradicionais. Não será permitido comando verbal exceto para o cumprimento inicial.

6) SHAOLIN CODIFICADO EM COMPETIÇÃO

Preocupados em reviver os tempos épicos dos treinamentos em templos Shaolin, esta categoria visa resgatar a verdadeira essência técnica do Shaolin Quan matriz de todos os estilos de Kung Fu e de várias modalidades. Tem por objetivo permitir ao atleta competir com formas autênticas de mãos livre mas, sem técnicas acrobáticas de acordo com os princípios do Shaolin Quan ou formas animais complexas muito ricas de técnicas acrobáticas que respeitamos princípios do Shaolin Quan.

6a) Formas de mãos livres reconhecidas pela USKF/AFK:

Shaolin Lian Hua Quan, Shaolin Kong Fu Quan, Shaolin Tong Bi Quan, Shaolin Chang Quan, Shaolin Xiao Hong Quan, Shaolin Xiao Luo Han Quan, Shaolin Da Hong Quan, Shaolin Lou Han Quan, Shaolin Mei Hua Quan.

6b) Formas especiais acrobáticas avançadas reconhecidas pela USKF/AFK:

SHAOLIN ZUI QUAN (Bêbado)

SHAOLIN DI TANG QUAN (Luta de Solo)

6c) Formas Animais: Shaolin Hou Quan (Macaco); Shaolin ang Lang (Louva Deus); Shaolin Hu Quan (Tigre); Shaolin Pao Quan (Leopardo); Shaolin He Quan (Garça); Shaolin Long Quan (Dragão) e Wuxing Bafa (5 animais).

6d) Formas em equipe mãos e armas.

6e) TOI-CHÁ mãos nuas e com armas.

TAOLUS COM ARMAS EM COMPETIÇÃO:

1. Armas Longas: Bastão simples, Lança, Kwan Dao, Tridente
2. Armas Curtas: Facão simples e Espada reta simples
3. Armas articuladas: Lan Ti Kwan, San Tin Kwan, Corrente, Chicote, Bastão Longo c/ Nunchaku, etc.
4. Armas Duplas: Espada dupla, Facão duplo, Punhal duplo, Faca borboleta dupla, Facão e escudo, Gancho garra de tigre duplo, Faca rabo de peixe, Nunchaku duplo, Tonfa dupla, etc.
5. Outras Armas: PU DAO, KAU WAN TOU, Pá com meia lua, Punhal simples, Faca borboleta simples, Estilete, Gancho garra de tigre simples, Leque, Banco, Bengala, Flauta, Machadinha, Bastão curto, Tonfa, etc.

OBS.: Qualquer informação não citada acima favor contactar a Organização do evento.

TOI TCHÁ – DUEN LIEN (LUTA COMBINADA) EM COMPETIÇÃO:

Aqui se aplicam as mesmas regras utilizadas para TAOLUS (Mãos e Armas). Prevalecerá a categoria masculina quando a equipe for formada de homem e mulher. TOI - TCHÁS em que apenas uma pessoa tem arma será tratado como se os dois estivessem usando armas (TOI - TCHÁ Armas).

Onde um competidor tem 18 anos e seu parceiro tem 12 anos prevalece a idade mais alta. Somente será valido TOI - TCHÁS com no máximo 3 pessoas. Maior proximidade possível coma realidade.

ESTILOS INTERNOS EM COMPETIÇÃO:

TAI JI QUAN 24 Movimentos:

Aqui está incluída apenas a forma popular simplificada de 24 movimentos criada pela Comissão Estatal de Cultura Física e Desportos da China em 1956, conhecida como Tai Ji Quan simplificado ou forma de Beijing. Tempo de execução de até 5 minutos.

TAI JI QUAN YANG:

Aqui estão incluídas as formas clássicas da família YANG (Da Jia) e as suas derivações que continham estruturas e ainda seguem os mesmo princípios de prática da Escola YANG. Tempo de execução de até 3 min e 30 segs.

TAI JI QUAN CHEN:

Aqui estão incluídas a forma antiga (LAO JIA) da família CHEN e suas derivações que continham estruturas e ainda seguem os mesmo princípios de prática da Escola CHEN. Tempo de execução de até 3 min e 30 segs.

Outros Estilos:

Aqui estão incluídas todas as demais escolas de TAI JI QUAN, que não se caracterizam acima como Wu (Zhong Jia); Hao (Xiao Jia) e Sun (Huobu Jia) e todos os demais estilos internos tais como: PA KUA, HSING I, I CHUAN, ZHOU CHUAN e outros.

Tempo de execução de até 3 min e 30 segs.

TAIJI JIAN simplificado de 32:

Aqui está incluída apenas a forma popular simplificada de espada de 32 movimentos criada pela Comissão

Estatual de Cultura Física e Desporto da China em 1956, conhecida como TAI JI JIAN simplificado ou forma de Tai Ji com espada de Beijing.

Interno Outras Armas:

Aqui estão incluídas todas as demais armas de todos os estilos internos (Sabre, Bastão, Lança, Leque e outras). Tempo de execução de até 3 Minutos e 30 segundos.

OBS.: Se a forma ultrapassar o tempo máximo permitido para a execução, haverá uma penalidade de 0,1 ponto em cada 10 segundos a mais sobre a média final.

WUSHU COMPETITIVO - MÃOS E ARMAS

Wushu Compulsórios:

Nanquan (Punho do Sul) / Changquan (Punho do Norte), Daoshu (Facão) / Jianshu (Espada) / Gunshu (Bastão) / Qiangshu (Lança) / Nandao (Facão do Sul) / Nangun (Bastão do Sul). Essas rotinas terão um tempo mínimo de execução de 1'20" (um minuto e vinte segundos).

WUSHU PREPARATÓRIO:

Nanquan (Punho do sul) / Changquan (Punho do Norte) / Daoshu (Facão) / Jianshu (Espada) / Gunshu (Bastão) / Qiangshu (Lança). Os atletas poderão competir com as formas básicas de 32 posições.

Tai Ji Quan:

Aqui está incluída a rotina mista de competição de mãos livres do Wushu interno moderno com 42 movimentos, misturando os Estilos Chen Yang, Wu e Sun, criada em 1989. Tempo de execução máxima de 5 a 6 minutos.

Tai Ji Jian Compulsório 42: Aqui está incluída a rotina com espada mista de competição interno moderno com 42 movimentos. Criada em 1989.

Tempo de execução máxima de 3 a 4 minutos.

OBS.: O atleta é livre para escolher entre as formas compulsórias padrão, sua própria forma compulsória livre ou ainda as formas preparatórias desde que o tempo limite definido anteriormente seja respeitado.

COMBATE CASSETETE

REGULAMENTO CASSETETE

O combate com cassetete tem como objetivo, tocar partes do corpo que valem ponto, com técnicas utilizando o cassetete (bastão de borracha).

O cassetete se trata de um bastão de borracha (macarrão de piscina).

A modalidade de competição combate cassetete será composta de 03 rounds com duração de 02:00 minutos por 01 minuto de descanso.

Poderão competir atletas de qualquer Arte Marcial.

Havendo a necessidade a organização do evento adotará no dia do evento rounds de 01:30 para um melhor andamento do evento, todos os técnicos serão informados caso seja necessária esta medida.

Caso um dos lutadores vença os dois primeiros rounds não haverá necessidade de um terceiro. Em caso de empate haverá um 3º round e caso este 3º round termine empatado os árbitros se reunirão para escolher o atleta vencedor.

O combate será interrompido para a marcação de pontos

Dos Equipamentos e Trajes Obrigatórios

- Uniforme a ser utilizado é da própria Arte Marcial inscrita
- Camiseta ou camisa da equipe
- Calça, shorts ou bermuda

- Protetor bucal
- Coquilha
- Capacete com grade
- Protetor peitoral para feminino (opcional)

Obs: Unhas curtas, Cabelos longos devem ser presos, sem adornos

Obs.: maiores esclarecimentos sobre regras, favor contactar a USKF/AFK que irá ministrar curso de arbitragem abordando o tema e dirimirá dúvidas horas antes do evento.

COMBATE GUARDA E ESQUIVAS

REGULAMENTO DE GUARDAS E ESQUIVAS

O combate de guardas e esquivas tem como objetivo retirar o adversário da área de competição com qualquer técnica de empurrões e esquivas.

A modalidade de competição combate guardas e esquivas será composta de 03 rounds com duração de 02:00 minutos por 01 minuto de descanso.

Poderão competir atletas de qualquer Arte Marcial.

Havendo a necessidade a organização do evento adotará no dia do evento rounds de 01:30 para um melhor andamento do evento, todos os técnicos serão informados caso seja necessária esta medida.

Caso um dos lutadores vença os dois primeiros rounds não haverá necessidade de um terceiro. Em caso de empate haverá um 3º round e caso este 3º round termine empatado os árbitros se reunirão para escolher o atleta vencedor.

O combate será interrompido para a marcação de pontos

Obs: Unhas curtas, Cabelos longos devem ser presos, sem adornos.

Obs.: maiores esclarecimentos sobre regras, favor contactar a USKF/AFK que irá ministrar curso de arbitragem abordando o tema e dirimirá dúvidas horas antes do evento.

TUI SHOU

REGULAMENTO TUI SHOU

O round se iniciará na posição de rotação dos braços, o árbitro iniciará o combate depois de três rotações.

A modalidade de competição combate Tui Shou será composta de 03 rounds com duração de 02:00 minutos por 01 minuto de descanso.

É importante salientar que na competição de Tui Shou será apenas permitido aos participantes usarem técnicas para mover o adversário com as mãos ou braços. Qualquer outra técnica será considerada ilegal.

Havendo a necessidade a organização do evento adotará no dia do evento rounds de 01:30 para um melhor andamento do evento, todos os técnicos serão informados caso seja necessária esta medida.

Caso um dos lutadores vença os dois primeiros rounds não haverá necessidade de um terceiro.

Em caso de empate haverá um 3º round e caso este 3º round termine empatado os árbitros se reunirão para escolher o atleta vencedor.

O combate será interrompido para a marcação de pontos.

O combate será interrompido para a marcação de pontos. O vencedor do round será indicado no final de cada round.

Dos Equipamentos e Trajes Obrigatórios

- Uniforme tradicional de Kung fu completo (opcional)
- Camiseta ou camisa da equipe
- Calça de Kung Fu
- Sapatilhas

Obs: Unhas curtas, Cabelos longos devem ser presos, sem adornos

EVENTOS ESPECIAIS

LUTA CLÁSSICA

REGULAMENTO LUTA CLÁSSICA

Os combates de Luta Clássica serão de 03 rounds com duração de 02:00 minutos por 01 minuto de descanso.

Caso seja necessário a organização do evento adotará no dia do evento rounds de 01:30 para um melhor andamento do evento, todos os técnicos serão informados caso seja necessária esta medida.

Caso um dos lutadores vença os dois primeiros rounds não haverá necessidade de um terceiro.

Em caso de empate haverá um 3º round e caso este 3º round termine empatados os árbitros se reunirão para escolher o atleta vencedor. Poderão competir atletas de Wushu Tradicional (kung fu) e Wushu Moderno ou livre desde que demonstrem conhecimento de técnicas tradicionais durante a luta.

Havendo a necessidade a organização do evento adotará no dia do evento rounds de 01:30 para um melhor andamento do evento, todos os técnicos serão informados caso seja necessária esta medida.

Caso um dos lutadores vença os dois primeiros rounds não haverá necessidade de um terceiro.

Em caso de empate haverá um 3º round e caso este 3º round termine empatado os árbitros se reunirão para escolher o atleta vencedor.

Nesta modalidade não são válidos golpes potentes pois não é permitido o K.O. Os atletas devem encostar em seus adversários para pontuar mas sem força excessiva (contato leve), após o toque a luta continua pois não há intervalos a cada marcação de pontos.

Esta competição seguirá um padrão de golpes utilizados nas técnicas de estilos tradicionais do Kung Fu (**Wing Chun, Hung Gar, Shaolin, Tong Long, Tai Ji Quan, Ba Gwazhang, Hsing-I, Garça, Serpente, Leopardo, Tigre, Dragão, Choy Li Fut, Jow Ga, Hop Gar, Macaco, Bêbado entre outros**).

Os atletas de categorias a partir de 18 anos de idade competirão sem equipamento de proteção utilizando se apenas de protetor bucal e coquilha e atletas com idade inferior a 18 anos competirão utilizando equipamentos de proteção.

Em categorias de idade inferior a 18 anos de idade não é permitido golpes no rosto.

Dos Equipamentos e Trajes Obrigatórios:

1 - Categorias a partir de 18 anos de idade e acima:

- Uniforme tradicional de Kung fu completo (opcional)
- Camiseta ou camisa da equipe
- Calça de Kung Fu
- Coquilha (protetor genital)
- Protetor Bucal

2 - Categorias abaixo de 18 anos de idade:

- Uniforme tradicional de Kung fu completo (opcional)
- Camiseta ou camisa da equipe
- Calça de Kung Fu Coquilha (protetor genital)
- Protetor Bucal
- Protetor de tórax (peitoral)
- Luvas de Kuoshu ou similar (MMA)
- Protetor de canela (caneleira)
- Protetor de cabeça (capacete) com grade/fechado

Pontuação

Os árbitros deverão pontuar apenas para o competidor que usar técnicas tradicionais de Wushu Tradicional (Kung Fu) durante a luta.

A modalidade luta clássica seguirá um padrão de golpes utilizados nas técnicas de estilos tradicionais do Kung Fu (Hung Gar, Shaolin, Tong Long, Tai Ji Quan, Garça, Serpente, Leopardo, Tigre, Dragão, Choy Li Fut, Jow Ga, Hop Gar, Macaco, Bêbado entre outros), deverão ser utilizados golpes característicos a cada estilo e o atleta não estará limitado a golpear somente com técnicas que caracterizam animais, punhos cerrados, palmas, ataques com ante braço, chutes etc... estarão liberados.

Obs.: maiores esclarecimentos sobre regras, favor contactar a USKF/AFK que irá ministrar curso de arbitragem abordando o tema e dirimirá dúvidas horas antes do evento.

EVENTO ESPECIAL - 1

GOLDEN DRAGON

É um verdadeiro desafio pessoal. Este prestigioso evento trará o melhor dos melhores, onde os atletas competirão uns contra os outros. Para forams tradicionais (Masc. e Fem., juvenil e adulto) nesta modalidade de Golden Dragon é obrigatório o atleta fazer três tipos de formas diferentes, mãos sul ou norte e armas, em uma ficha.

Armas curtas e médias - entrarão na mesma categoria: punhal, leque, flauta, facas borboletas, facão, espada, bengala, etc.

Armas longas e especiais - entrarão na mesma categoria : bastão, lança, kuandao, pudao, pá de monge, tridente, vara bêbada, espada bêbada, bastão do macaco, banco do chinês, enxada do lavrador, sombrinha, etc.

Armas duplas e articuladas - entrarão na mesma categoria: punhais duplos, orelhas de tigre, facão duplo, espada duplas, san tien kuan, corrente, dardo, emei, etc.

Pontuação

1º lugar-10 pontos	4º lugar-4 pontos
2º lugar-8 pontos	5º lugar-2 pontos
3º lugar-6 pontos	

Idade mínima dos competidores: 14 anos. Só avançado. Para a realização dessa categoria será necessário, no mínimo, 10 (dez) competidores inscritos, não havendo esta quantidade, a competição será cancelada e o valor da inscrição devolvido.

Critérios de desempate dessa categoria: A avaliação será feita com 3 (três) árbitros laterais. (Mestres, Professores, convidados para compor a mesa de avaliação ou membros da comunidade chinesa).

2) - Competirá no sistema amador somente atletas com idade igual ou superior a 18 anos do sexo masculino. Premiação com Cinturão.

3) - Competirá no sistema profissional somente Atletas com idade igual ou superior a 18 anos, do sexo masculino em 4 chaves com mínimo de 10 atletas. O campeão receberá R\$ 300,00 + cinturão. Demais receberão medalhas e certificados para todos os participantes

4) - O Evento apenas pagará prêmio em dinheiro se tiver no mínimo 10 atletas na chave, e fará entrega de Cinturão ao 1º colocado (vide premiação).

Regras de Luta

1) - Seguirão as regras da USKF/AFK e será permitido aos profissionais e amadores técnicas de joelhadas (com exceção de joelhadas na cabeça) e sem segurar o oponente.

2) - As lutas serão realizadas somente com protetor de boca, coquilhas e uniforme tradicional para luta clássica e shorts para SANSYOU. O Atleta que estiver fora do peso da categoria no qual se inscreveu ou sem um dos equipamentos obrigatórios, será automaticamente desclassificado. Serão sorteados pela Organização após o combate, Atletas para exame anti-doping. Em caso de resultado positivo, o Atleta será automaticamente desclassificado e punido por órgãos oficiais.

3) - O tempo: nas eliminatórias e final de cada chave, o combate terá 03 (três) rounds. Vence o Atleta que ganhar pelo menos 02 (dois) rounds. Cada round dura 02 minutos, com intervalo de 01 minuto entre os rounds. Válido também para lutas preliminares (Amadoras) Na final o combate terá 05 (cinco) rounds, vence quem ganhar 03 (três) rounds. Cada round dura 02 minutos, com intervalo de 01 minuto entre os rounds. No final de cada round será divulgado o resultado do mesmo.

4) - O Atleta que não apresentar condições físicas de permanecer no combate poderá ser desclassificado pela arbitragem e na final dará o direito ao 2º (segundo) colocado da chave de disputar o título.

5) - O Técnico do Atleta previamente identificado poderá “jogar a toalha” para sinalizar que seu competidor não tem condições de permanecer no combate: O árbitro acatará o pedido feito pelo referido Técnico atribuindo automaticamente vitória ao oponente.

6) - Os equipamentos para combate não serão fornecidos pela Organização, ficando sob responsabilidade do próprio Atleta e não será permitido o uso de calção (com ideograma ou emblemas de Muay Thai). O infrator será prontamente desclassificado.

Os limites de idade:

Este evento somente aceitará atletas da categoria adulta (acima de 18 anos). Somente categoria avançado. Acompanhar ficha de inscrição.

Os limites de peso:

Para a Luta Clássica a partir de 60 Kg. Para o Sanshou a partir de 70 Kg. Lembrando que não haverá divisão de categorias por peso, em ambas as modalidades.

Obs.: Os interessados deverão agilizar suas inscrições o mais rápido possível no máximo até 31/07 para divulgação de suas fotos ou nomes no cartaz do evento.

EVENTO ESPECIAL - 2

CHI-KUNG

REGULAMENTO DE CHI-KUNG;

CONCEITO

1) – As competições de Chi-Kung são exibições individuais onde o atleta utiliza-se de, no mínimo, **5 (cinco) TÁBUAS** para apresentar quebramentos de tais objetos dentro do tempo máximo de 30 segundos, sendo que o competidor será avaliado pelos seguintes itens: **técnica, força, concentração, habilidade e velocidade.**

2) – O competidor poderá utilizar na sua apresentação pessoas para auxiliar no suporte e organização das tábuas.

3) – Após o início apontado pela arbitragem o atleta terá o prazo máximo de 30 segundos para finalizar sua apresentação.

4) – O atleta é responsável por trazer suas próprias tábuas para realização do chi-kung.

5) – Cada tábua deverá ter a medida mínima de 30 centímetros de comprimento e espessura mínima de 1 centímetro.

CONDIÇÕES GERAIS

1) – As competições de Chi-Kung da **USKF** constitui-se de apresentações **INDIVIDUAIS**, onde os atletas serão agrupados em três caves determinadas por faixa etária.

2) – As chaves atenderão às seguintes faixas etárias; até 12 anos; de 13 a 17 anos; de 18 anos acima. **Mínimo de 6 por chaves.**

3) – As competições masculinas são separadas das femininas, não havendo distinção entre iniciantes e avançados .

4) – O atleta pro desempenhar sua técnica precavendo-se de todos os cuidados necessários para manter a segurança de todas as pessoas ao seu redor, inclusive dos próprios membros da equipe de apresentação (auxiliares).

5) – O árbitro poderá impedir a apresentação do competidor ou interromper tal exibição, caso este perceba que os movimentos que serão executados pelo competidor colocarão em risco a segurança de pessoas próximas.

6) – O atleta que, ao executar suas técnicas, provocar acidentes, direta ou indiretamente, através de movimentos corporais ou pelo arremesso de tábuas (incluindo-se pedaços desta) será prontamente desclassificado da competição e responsabilizado pelas conseqüências causadas.

DA ARBITRAGEM

1) – Para as competições de chi-kung haverá apenas 1 (um) árbitro atribuindo e anotando as notas dos competidores de cada chave.

2) – A arbitragem promoverá o desempate atribuindo vitória para o atleta que efetuou quebra de maior quantidade de tábuas; persistindo o empate, vencerá o atleta com que novamente quebrar a maior quantidade de tábuas.

3) – Havendo necessidade de pesagem de atleta para fins de desempate, a arbitragem será responsável pelo devido acompanhamento dos competidores até o local de constatação de tais pesos.

ESPAÇO PARA COMPETIÇÃO

1) – A área livre para a apresentação do competidor será um quadrado, com lado medindo no mínimo 6 metros, devidamente demarcado.

CATEGORIAS

1. Iniciante – até 2 tábuas.
2. Intermediário – 3 á 5 tábuas.
3. Avançado – 6 a 10 tábuas.

EVENTO ESPECIAL - 3

SUPER FIGHT

LUTA SANSHOU (WUSHU) ABSOLUTO

Informações e Regulamento geral;

1) - Serão realizadas lutas profissionais e/ou amadoras, no sistema lutas casadas, ou seja, dois componentes por chave.

2) - Competirá no sistema profissional somente Atletas com idade igual ou superior a 18 anos, do sexo masculino.

3) - A premiação será de troféu ao primeiro colocado de cada chave e medalha para o segundo colocado.

Regras de Luta

1) - Seguirão as regras da USKF/AFK e será permitido aos profissionais e amadores técnicas de joelhadas (com exceção de joelhadas na cabeça) e sem segurar o oponente.

2) - As lutas serão realizadas somente com protetor de boca, coquilhas e shorts para SANSHOU. O Atleta que estiver fora do peso da categoria no qual se inscreveu ou sem um dos equipamentos obrigatórios, será automaticamente desclassificado. Serão sorteados pela Organização após o combate, Atletas para exame anti-

doping. Em caso de resultado positivo, o Atleta será automaticamente desclassificado e punido por órgãos oficiais.

3) - O tempo: nas eliminatórias e final de cada chave, o combate terá 03 (três) rounds. Vence o Atleta que ganhar pelo menos 02 (dois) rounds. Cada round dura 02 minutos, com intervalo de 01 minuto entre os rounds.

Na final o combate terá 05 (cinco) rounds, vence quem ganhar 03 (três) rounds. Cada round dura 02 minutos, com intervalo de 01 minuto entre os rounds. No final de cada round será divulgado o resultado do mesmo.

4) - O Atleta que não apresentar condições físicas de permanecer no combate poderá ser desclassificado pela arbitragem e na final dará o direito ao 2º (segundo) colocado da chave de disputar o título.

5) - O Técnico do Atleta previamente identificado poderá “jogar a toalha” para sinalizar que seu competidor não tem condições de permanecer no combate: O árbitro acatará o pedido feito pelo referido Técnico atribuindo automaticamente vitória ao oponente.

6) - Os equipamentos para combate não serão fornecidos pela Organização, ficando sob responsabilidade do próprio Atleta e não será permitido o uso de calção (com ideograma ou emblemas de Muay Thai).

Os limites de idade:

Este evento somente aceitará atletas da categoria adulta (acima de 18 anos). Somente categoria avançado. Acompanhar ficha de inscrição.

Os limites de peso:

Para o Sanshou a partir de 70 Kg. Lembrando que não haverá divisão de categorias por peso, em ambas as modalidades.

Obs.: Os interessados deverão agilizar suas inscrições o mais rápido possível no máximo até 31/05/2017 para divulgação de suas fotos ou nomes no cartaz do evento.

Obs.: maiores esclarecimentos sobre regras, favor contactar a USKF/AFK que irá ministrar curso de arbitragem abordando o tema e dirimirá dúvidas horas antes do evento.

PREMIAÇÃO

Haverá premiações para a Associação que somar o maior número de pontos na competição. Os pontos serão computados da seguinte maneira, tanto em formas como em combates e premiação extra para as três equipes que trouxerem maior número de atletas.

1º Lugar - 10 pontos

2º Lugar - 7 pontos

3º Lugar - 4 pontos

Em caso de empate, o desempate seguirá os seguintes critérios:

- Associação que conquistou mais 1º lugares;
- Associação que conquistou mais 2º lugares;
- Associação que conquistou mais 3º lugares.

Permanecendo o empate o prêmio será dividido.

A premiação será de:

- 1º lugar - Troféu G +10% do valor total das inscrições da sua equipe
- 2º lugar - Troféu M + 7% do valor total das inscrições da sua equipe
- 3º lugar - Troféu P + 5% do valor total das inscrições da sua equipe

- As 3 maiores delegações receberão um Troféu cada.

- Medalhas Personalizadas (1º, 2º e 3º lugar) para Formas Tradicionais, **WUSHU MODERNO, Estilos Internos, TOI-TCHÁS, MUSICAL FORMAS, FORMAS EQUIPE, SHAOLIN CODIFICADO, COMBATE TUI SHOU, KUOSHU LIGHT, WING CHUN, SHUAI CHIAO, GUARDA- ESQUIVAS E CASSETETE.**
- Troféu de 1º lugar para combate **LEI TAI e LUTA CLÁSSICA.**
- Medalhas Personalizadas (2º e 3º lugar) para combates **LEI TAI e LUTA CLÁSSICA.**

GOLDEN DRAGON:

- 1º Lugar: Troféu G
- 2º Lugar: Troféu M
- 3º Lugar: Troféu P

SANSHOU:

- 1º Lugar: Troféu G
- 2º Lugar: Troféu M
- 3º Lugar: Troféu P

SUPER FIGHT - LUTAS AMADORAS:

- 1º Lugar: Troféu G
- 2º Lugar: Troféu M
- 3º Lugar: Troféu P

SUPER FIGHT - SANSHOU (PROFISSIONAL)

- 1º Lugar: Cinturão
- 2º Lugar: Troféu

SERÃO FORNECIDOS CERTIFICADOS DE PARTICIPAÇÃO PARA TODOS OS ATLETAS, ÁRBITROS E REPRESENTANTES DE DELEGAÇÕES.

“Os troféus e cinturões somente serão entregues no pódio aos Atletas que estiverem devidamente uniformizados e presentes”.

“As premiações em dinheiro serão depositadas na conta bancária do atleta ou da entidade a qual pertence”.

TODOS OS CASOS NÃO ESPECIFICADOS NESTE REGULAMENTO SERÃO ANALISADOS E RESOLVIDOS PELA COMISSÃO ORGANIZADORA.

Contamos com a presença de todos para realizarmos um bom Evento com respeito, autodisciplina, união e educação, desta forma mostrando o verdadeiro espírito das Artes Marciais.

BOA SORTE À TODOS

Atenciosamente

Organização

PAULO ROBERTO BATISTA (ADKF)
Organizador do Evento
Presidente da
Academia Dragões do Kung-Fu

Apoio

CARLOS A. SOUZA
Organizador do Evento
Diretor Adm da U.S.K.F / A.F.K

ADAILTO MENDES DE PAULA

(Sifu Mendes) - Padrinho e Organizador do Evento
Presidente da A.F.K.
CREF 04/SP - 6.011 - CRT 31.978
Representante Oficial Para o Brasil da Federação Mundial
de Kung Fu (WU SHU), a World CKA - Itália