

Regulamento

Os valores acima deverão ser depositados nas seguintes contas: **Caixa Econômica Federal, agência n.º 235, conta poupança n.º 00267965-5, operação 013, e/ou SANTANDER, agência 0228, conta corrente 01018678-7, em nome de Adailto Mendes de Paula.** As fichas de inscrições, as autorizações de pais e ficha técnica da delegação deverão ser enviadas devidamente preenchidas juntamente com a cópia do comprovante bancário para os E-mails: mendes@fatshan.com.br / adm@fatshan.com.br / fkuoshu@gmail.com **Qualquer dúvida ligar para os telefones: (24) 3360-5134 / (24) 9256-565 (24) 3360-7630 / (24) 9903-9754 / (11) 9976-8968 / (11) 7571-1200.**

OBS.: Não serão aceitas as inscrições cujo depósito for feito no **CAIXA ELETRÔNICO BANCO 24 HORAS**, mas somente depósitos realizados no Caixa da Agência, e no caso de inscrições com cheque o mesmo deve ser compensado até 25/08/2011. **Não serão aceitas sob nenhuma hipótese pagamento de inscrições no dia do evento (sem exceção).**

3) As fichas de inscrição são individuais, devendo constar a assinatura do responsável pela **ASSOCIAÇÃO** a que pertence o atleta. Pedimos o favor de preencher à máquina ou em letra de forma, pois as informações serão de suma importância para a perfeita realização do evento.

4) As fichas de inscrição deverão ser enviadas juntamente com:

- Xerox da Ficha Técnica do Atleta ou de outro documento que comprove o seu início na academia e/ou respectivo tempo de prática e gradual atuação dentro de seu estilo.
- Xerox do comprovante de depósito bancário.
- Atestado Médico que comprove que o atleta está apto a participar de uma competição de luta.
- Autorização exigida pelo **JUIZADO DE MENORES** assinada pelos pais ou responsável legal para participar no evento (se o atleta for menor de idade). Segue em anexo.

Obs.: Os dois últimos itens podem ser substituídos pelo **Termo de Responsabilidade**, existente neste regulamento, assinado pelo atleta, quando maior de dezoito anos; pelo responsável legal, quando menor de dezoito anos; ou pelo Professor Responsável da Associação a qual pertença. Ao assinar o **Termo de Responsabilidade**, o Atleta, o Responsável legal ou Professor da Associação isentam a organização do evento por qualquer incidente que possa ocorrer com o atleta.

5) AVISO IMPORTANTE

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. Toda inscrição efetuada até 20 dias antes do evento agilizará na emissão e entrega correta da Senha de Competição do atleta.

6) ÁRBITROS:

Cada Associação deverá apresentar no mínimo 01(um) árbitro para ficar a disposição da organização do evento. Todos os árbitros recomendados serão avaliados pela organização do evento. Os árbitros que efetivamente atuarem receberão da organização do evento um certificado de participação, almoço com suco, lanche e água. O árbitro deve estar trajando calça e sapatilhas totalmente pretas sem nenhum detalhe, a organização do evento fornecerá a camiseta ou colete. Haverá um curso de arbitragem (teórico e prático) em Resende - RJ no valor de R\$ 10,00 (cada) para formas e combates cada um com direito a apostila e certificado. Inscrições até 18/08/2011. Informações com o Prof. Barroso.

7) CUIDADO:

Se você leu e releu o Regulamento e Considerações Gerais, independente que venha a participar ou não da Reunião (vide Programação) que ocorrerá no dia do evento ou mesmo venha a participar do Curso de Arbitragem proposto, não haverá desculpa seja você Atleta, Técnico ou coadjuvante da delegação participante de que não conhecia a íntegra das regras da competição adotadas pela organização do evento.

Caso o atleta não concorde com o resultado da Arbitragem, deverá entrar com RECURSO por escrito através de seu Técnico ou Chefe da Delegação, pagando a taxa de R\$100,00 (cem reais) no prazo máximo de 60(sessenta) minutos após a divulgação do resultado. Haverá uma mesa específica para tal fim. Caso o recurso seja deferido, haverá a devolução da taxa.

8) O Chefe da Delegação e equipe deverão chegar no mínimo com 1(uma) hora antes do início das competições e em seguida checar as inscrições de seus atletas nas fichas coladas na parede da entrada do ginásio com respectiva área e horário de competição e ficar atento à chamada. Haverá no máximo 3 chamadas para cada atleta durante a competição. O atleta deve comparecer na área de preparação e não na área de competição, sendo automaticamente desclassificado caso se apresente após sua categoria. 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.

9) Cada Associação deverá trazer os equipamentos dos atletas de acordo com as categorias nas quais se inscreveram (uniformes, armas, protetores, água, toalha, etc.). A organização do evento não fornecerá e nem emprestará equipamentos.

10) Haverá um stand com venda de armas, equipamentos, uniformes e acessórios de Kung Fu durante o evento e também Lanchonete funcionando a partir das 8:00 hs.

11) ATESTADO MÉDICO:

Todo atleta de combate deverá apresentar na hora da pesagem ou enviar juntamente com sua ficha de inscrição um Atestado Médico com CRM expedido pelo menos 1 mês antes do evento que o ateste 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.

12) Caso haja alguma mudança de ginásio por alguma razão que não esteja sob o nosso controle, disponibilizaremos o endereço oficial atualizado no site do Campeonato e enviaremos comunicado via FAX, E-MAIL ou por telefone para cada atleta, portanto, é de suma importância preencher corretamente a Ficha de Inscrição. Para sua segurança, comunique-se conosco através do Fone (24) 3360-7630 (24) 3360-5134 Cels. (24) 9903-9754 / (11)7571-1200 / (11) 9976-8968 / (24) 9256-565

13) Todo atleta deverá levar seu documento de identidade ou carteira de filiado da USKF/AFK para ser apresentado na mesa de arbitragem (TAO LUS) na hora da competição. Os menores de 17 anos devem trazer uma autorização assinada pelos pais para participar desse evento e anexar na sua Ficha de Inscrição, sem a mesma o atleta perderá o direito de competir.

14) Cada atleta poderá se inscrever em quantas categorias desejar. Caso for chamado para apresentar-se na área de competição e eventualmente estiver se apresentando em outra área simultaneamente, terá o direito de apresentar-se depois conforme a determinação da arbitragem responsável, desde que, o chefe de sua delegação avise a mesa no momento de sua chamada.

15) É DEVER DO ATLETA:

A) Estar em condições físicas e psicológicas devidamente favoráveis com a competição ou apresentação;

B) Não estar sob nenhuma influência de drogas, bebidas alcoólicas ou qualquer tipo de medicamento que contenha drogas ou produtos químicos considerados proibidos à prática de esportes ou que interfiram no desempenho desportivo;

C) Ter comportamento sério, marcial e honrado, respeito ao seu oponente antes, durante e após a competição;

D) Respeitar as decisões dos árbitros, sem contestá-los;

E) Não portar, no momento do combate anéis, braceletes, brincos, correntes, fivelas ou quaisquer objetos que possam causar ferimentos a si ou ao oponente, sendo que o descumprimento desta regra poderá acarretar em perda de ponto e/ou desclassificação.

16) A Coordenação se reserva o direito de fotografar ou gravar por quaisquer meios, os participantes durante o evento, fazendo o uso destas imagens em seus posteriores eventos; qualquer pessoa pode ser autorizada a filmar o evento, mediante o pagamento de uma taxa de

R\$30,00(trinta reais), recebendo um crachá da organização. Câmeras não autorizadas serão confiscadas pela segurança e devolvidas no final do evento.

17) PRIMEIROS SOCORROS: Haverá a presença de uma equipe médica para atendimento de emergência. Todavia, mesmo antes ou após o Pronto Atendimento da Equipe Médica e se necessário for solicitada a colaboração de algum membro da equipe competidora pedimos que:

A) Toda delegação de atletas deverá apresentar-se às competições de lutas com equipamento próprio de 1º Socorros para atender aos integrantes da própria equipe, contendo, no mínimo: Anti-inflamatórios, analgésicos, curativos, ataduras, gelo, fitas adesivas, água oxigenada, band-aid e produto para tratamento de edemas.

B) Todas as equipes possuam esquema próprio de remoção do atleta ou competidor que sofra lesão grave durante competições para atendimento hospitalar, sendo que qualquer despesa decorrente de tal atendimento também são de responsabilidade deste.

Tendo em vista que podem surgir acidentes em competições esportivas, assinalamos adiante endereços e telefones de hospitais públicos e particulares de Resende - RJ, a fim de agilizar a busca por socorro em situações emergenciais:

Hospital Memorial Fátima Oladejo Rua Dalva da Fonseca, 128 -Alvorada Fone: (24) 3355-6161	Telefones Úteis Corpo de Bombeiros: (24) 3354-0193
Hospital Poli Clínica Resende - RJ Av. Marcilio Dias, 577 Fone: (24) 3355-2929	89ª Delegacia de Polícia: (24) 3381-4734 / 3381-4591
Samer Serviço de Assistência Médica de Resende - RJ Rua Cadete Edson, S/Nº Fone: (24) 3355-8220 / 3355-2111	Guarda Municipal: (24) 3354-5099 Polícia Militar (24) 3354-0582
Hospital Municipal de Emergência Henrique Sérgio Gregori Av. Marcilio Dias, 800 – Jardim Jalisco Fone: (24) 3355-3443 / 3359-0991 / 2108-8383	
Hospital da Academia Militar das Agulhas Negras (24) 3358-4500	

18) Objetivando alcançar uma competição justa para todos os envolvidos desde que tenham sido treinados e orientados adequadamente por seus Professores, pedimos a comprovação da graduação (através de xerox da carteirinha da Academia ou outro que comprove o tempo de prática) dos Atletas inscritos de acordo com as categorias abaixo a qual devem ser enviadas para a Organização do Evento junto com o descrito no item 04.

INICIANTE - Até 01 (um ano) de prática

INTERMEDIÁRIO - Até 04 (quatro) anos de prática

AVANÇADO - Acima de 04 (quatro) anos de prática

ESPECIAL - para Professores e Mestres

19) Serão montadas as categorias conforme a disposição e quantidade de atletas, segundo a resolução da comissão organizadora.

REGULAMENTO GERAL DA COMPETIÇÃO

DIVISÃO DE IDADE DAS COMPETIÇÕES

Tao 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, intermediário, avançado e especial

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

Combate Kuoshu Light: Mirim, Infantil, Infanto - Juvenil, Juvenil, Adulto, Sênior
Iniciante, Intermediário e 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) 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:

Peso Kuo Shu Light:

masculino: juvenil e adulto - até 48kg, até 52kg, até 56kg, até 60kg, até 65kg, até 70kg, até 75kg, até 80kg, até 85kg, até 90kg, acima de 91kg.

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 o 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 /

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 numero 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 e 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 Intermediário Avançado

NG LUM MAH SIU LAW HON LIU GÁA KUEN (Boxe da família Liu)
TAM TUI TUAN TA LIN WAN KUNE (Golpes simultâneos)

TAOLUS (ROTINAS) de mãos livres em competição

1) Estilo do Sul:

HUNG GAR, CHOY LI FUT, DRAGÃO, 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.

TAOLUS COM ARMAS DE 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 válido TOI - TCHÁS com no máximo 3 pessoas. Maior proximidade possível com a 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 I CHUAN e outros.

Tempo de execução de até 3 min e 30 segs.

TAI JI JIAN simplificado de 32:

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

INFORMAÇÕES REGRAS DE COMBATE

KUOSHU LIGHT

1. Acompanhará as regras internacionais de Kuoshu Chinês; não valendo golpes contra a cabeça (nem mesmo golpes leves), cotoveladas, joelhadas e quedas.

Rounds eliminatórios serão de 1:30 min (um minuto e meio) cada.

A luta final de cada categoria será de 2 (dois) minutos, por 1 minuto de descanso. O vencedor deverá ganhar dois de no máximo três rounds.

LUTA CLÁSSICA

1. Duração: 3 (três) rounds de 01(um) minuto e 30 (trinta) segundos com intervalo de 30 (trinta) segundos de descanso.

2. Objetivo: esta competição tem por objetivo permitir ao atleta lutar sem os protetores convencionais e de acordo com as regras, podendo aplicar na luta as técnicas clássicas dos vários estilos de Kung Fu, baseado nos movimentos dos animais.

3. Somente será permitida nesta competição uma luta técnica com aplicação de golpes e toque (contato leve).

4. No caso de empate, ganha o atleta que sofreu menos advertências no combate. Persistindo o empate, será realizado mais um round de 30(trinta) segundos.

Obs: não haverá divisão por peso

EVENTOS ESPECIAIS

SUPER FIGHT LUTA CLÁSSICA ABSOLUTO E 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 uniforme tradicional para luta clássica 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.

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.

1º lugar - 10 pontos

2º lugar - 07 pontos

3º lugar - 04 pontos

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

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

Permanecendo o empate o prêmio será dividido.

A premiação será de:

- 1º lugar - TROFÉU G.

- 2º lugar - TROFÉU M.

- 3º lugar - TROFÉU P.

- As 3 maiores delegações receberão um Troféu cada.

- Medalhas Personalizadas (1º, 2º e 3º lugar) para Formas Tradicionais, Estilos Internos, TOI-TCHÁS, KUOSHU LIGHT.

-Troféu de 1º lugar para combate CIRCUITO DE LUTAS.

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

“As premiações somente serão entregues no pódio aos Atletas que estiverem devidamente uniformizados e presentes”

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, auto-disciplina, união e educação, desta forma mostrando o verdadeiro espírito das Artes Marciais.

BOA SORTE À TODOS

Atenciosamente
PROF. PAULO ROBERTO BATISTA
PRESIDENTE DA ADKF
ACADEMIA DRAGÕES DO KUNG FU