



# **REGRAS DE COMPETIÇÃO E MÉTODOS DE AVALIAÇÃO DE WUSHU SANDA 2024**

INTERNATIONAL WUSHU FEDERATION

TRADUÇÃO E ADAPTAÇÃO: CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE KUNGFU WUSHU



# CONTEÚDO

|                                                                                            |           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Capítulo 1 Regulamentações Gerais .....</b>                                             | <b>1</b>  |
| Artigo 1 Tipos de Competição .....                                                         | 1         |
| Artigo 2 Método de Competição .....                                                        | 1         |
| Artigo 3 Categoria de Idade e Requisitos .....                                             | 1         |
| Artigo 4 Categorias de Peso .....                                                          | 1         |
| Artigo 5 Pesagem .....                                                                     | 3         |
| Artigo 6 Sorteio .....                                                                     | 3         |
| Artigo 7 Traje de Competição e Equipamento de Proteção .....                               | 3         |
| Artigo 8 Etiqueta de Competição .....                                                      | 5         |
| Artigo 9 Desistência .....                                                                 | 5         |
| Artigo 10 Outras Provisões Relacionadas à Competição .....                                 | 6         |
| <b>Capítulo 2 Júri de Recursos e Deveres .....</b>                                         | <b>7</b>  |
| Artigo 11 Composição do Júri de Recursos .....                                             | 7         |
| Artigo 12 Deveres do Júri de Recursos .....                                                | 7         |
| Artigo 13 Método e Requisitos para Recurso .....                                           | 7         |
| <b>Capítulo 3 Oficiais de Competição de Deveres .....</b>                                  | <b>9</b>  |
| Artigo 14 Composição dos Oficiais de Competição .....                                      | 9         |
| Artigo 15 Composição da Equipe Auxiliar de Competição .....                                | 9         |
| Artigo 16 Deveres dos Oficiais de Competição .....                                         | 9         |
| <b>Capítulo 4 Métodos Permitidos e Proibidos, Padrões de Pontuação e Penalidades .....</b> | <b>14</b> |
| Artigo 17 Métodos Permitidos .....                                                         | 14        |
| Artigo 18 Métodos Proibidos .....                                                          | 14        |
| Artigo 19 Áreas Válidas de Pontuação .....                                                 | 14        |
| Artigo 20 Áreas de Ataque Proibidas .....                                                  | 14        |
| Artigo 21 Critério de Pontuação .....                                                      | 14        |
| Artigo 22 Faltas e Penalidades .....                                                       | 16        |
| Artigo 23 Interrupção do Combate .....                                                     | 17        |



|                                                                                                                           |           |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Capítulo 5 Determinação de Vencedor, Perdedor e Ranqueamento .....</b>                                                 | <b>18</b> |
| Artigo 24 Vencedor e Perdedor .....                                                                                       | 18        |
| Artigo 25 Ranqueamento .....                                                                                              | 19        |
| <b>Capítulo 6 Programação e Registro da Competição .....</b>                                                              | <b>21</b> |
| Artigo 26 Programação .....                                                                                               | 21        |
| Artigo 27 Registro .....                                                                                                  | 21        |
| <b>Capítulo 7 Chamadas e Gestos de Mão .....</b>                                                                          | <b>22</b> |
| Artigo 28 Chamadas e Gestos de Mão do Árbitro de Plataforma .....                                                         | 22        |
| Artigo 29 Chamadas e Gestos de Mão dos Árbitros Laterais .....                                                            | 31        |
| <b>Capítulo 8 Área de Competição e Equipamento .....</b>                                                                  | <b>32</b> |
| Artigo 30 Área de Competição .....                                                                                        | 32        |
| Artigo 31 Equipamento .....                                                                                               | 33        |
| Apêndice 1: Tabela de Competição de <i>Round-Robin</i> Simples (3 Competidores) .....                                     | 37        |
| Apêndice 2: Tabela de Pontos Acumulados para Resultado em Competição de <i>Round-Robin</i> Simples (3 Competidores) ..... | 38        |
| Apêndice 3: Chaves de Competição em Eliminatória Simples (8 Pessoas) .....                                                | 39        |
| Apêndice 4: Chaves de Competição em Eliminatória Simples com Repescagem (16 Pessoas) .....                                | 40        |
| Apêndice 5: Chaves de Competição em Eliminatória Dupla (16 Pessoas) .....                                                 | 41        |
| Apêndice 6: Chaves de Competição em Eliminatória Simples com Espera (32 Pessoas) .....                                    | 42        |
| Apêndice 7: Formulário de Programação para Competição de Wushu Sanda .....                                                | 43        |
| Apêndice 8: Formulário de Sequência de Lutas para Competição de Wushu Sanda .....                                         | 44        |
| Apêndice 9: Formulário de Inscrição para Competição de Wushu Sanda .....                                                  | 45        |
| Apêndice 10: Súmula de Registro .....                                                                                     | 46        |
| Apêndice 11: Súmula de Registro de Árbitro Lateral .....                                                                  | 47        |



## Capítulo 1 Regulamentações Gerais

### Artigo 1 Tipos de Competição

- 1.1 Eventos em Equipe
- 1.2 Eventos Individuais

### Artigo 2 Método de Competição

- 2.1 Método *Round Robin*; Método Eliminatório.
- 2.2 Cada luta consiste em três rounds de dois minutos (as competições Infantil, Infanto-Juvenil e Juvenil podem adotar 1 minuto e 30 segundos por round) com um minuto de descanso entre eles. Uma luta é vencida por um competidor que vence dois dos três rounds.

### Artigo 3 Categorias de Idade e Requisitos

- 3.1 Competidores adultos devem ter entre 18 e 40 (incluindo 40) anos de idade completos; competidores juvenis devem ter entre 15 e 17 (incluindo 17) anos de idade; competidores infanto-juvenis devem ter entre 12 e 14 (incluindo 14) anos de idade no momento da competição; competidores infantis devem ter entre 9 e 11 anos de idade.
- 3.2 O competidor deve possuir um passaporte válido emitido pelo país/região que representa.
- 3.3 Cada competidor deve possuir um seguro saúde pessoal válido.
- 3.4 Cada competidor deverá apresentar um atestado de saúde válido apresentando eletroencefalograma (ECG), eletrocardiograma (EEG), avaliação de pressão arterial e frequência cardíaca emitidos por médico qualificado, a partir de um *check-up* realizado no período de 15 dias antes da data de inscrição na competição.

### Artigo 4 Categorias de Peso

- 4.1 Categorias de Peso Infantil
  - 4.1.1. Categoria 26kg ( $\leq 26\text{kg}$ )
  - 4.1.2. Categoria 28kg ( $> 26\text{kg} - \leq 28\text{kg}$ )
  - 4.1.3. Categoria 30kg ( $> 28\text{kg} - \leq 30\text{kg}$ )
  - 4.1.4. Categoria 32kg ( $> 30\text{kg} - \leq 32\text{kg}$ )
  - 4.1.5. Categoria 34kg ( $> 32\text{kg} - \leq 34\text{kg}$ )
  - 4.1.6. Categoria 36kg ( $> 34\text{kg} - \leq 36\text{kg}$ )
  - 4.1.7. Categoria 39kg ( $> 36\text{kg} - \leq 39\text{kg}$ )
  - 4.1.8. Categoria 42kg ( $> 39\text{kg} - \leq 42\text{kg}$ )
  - 4.1.9. Categoria 45kg ( $> 42\text{kg} - \leq 45\text{kg}$ )

4.1.10. Categoria 48kg ( $>45\text{kg} - \leq 48\text{kg}$ )

## 4.2 Categorias de Peso Infante-Juvenil

4.2.1. Categoria 39kg ( $\leq 39\text{kg}$ )

4.2.2. Categoria 42kg ( $>39\text{kg} - \leq 42\text{kg}$ )

4.2.3. Categoria 45kg ( $>42\text{kg} - \leq 45\text{kg}$ )

4.2.4. Categoria 48kg ( $>45\text{kg} - \leq 48\text{kg}$ )

4.2.5. Categoria 52kg ( $>48\text{kg} - \leq 52\text{kg}$ )

4.2.6. Categoria 56kg ( $>52\text{kg} - \leq 56\text{kg}$ )

4.2.7. Categoria 60kg ( $>56\text{kg} - \leq 60\text{kg}$ )

4.2.8. Categoria 64kg ( $>60\text{kg} - \leq 64\text{kg}$ )

4.2.9. Categoria 68kg ( $>64\text{kg} - \leq 68\text{kg}$ )

4.2.10. Categoria 72kg ( $>68\text{kg} - \leq 72\text{kg}$ )

## 4.3 Categorias de Peso Juvenil

4.3.1. Categoria 48kg ( $\leq 48\text{kg}$ )

4.3.2. Categoria 52kg ( $>48\text{kg} - \leq 52\text{kg}$ )

4.3.3. Categoria 56kg ( $>52\text{kg} - \leq 56\text{kg}$ )

4.3.4. Categoria 60kg ( $>56\text{kg} - \leq 60\text{kg}$ )

4.3.5. Categoria 65kg ( $>60\text{kg} - \leq 65\text{kg}$ )

4.3.6. Categoria 70kg ( $>65\text{kg} - \leq 70\text{kg}$ )

4.3.7. Categoria 75kg ( $>70\text{kg} - \leq 75\text{kg}$ )

4.3.8. Categoria 80kg ( $>75\text{kg} - \leq 80\text{kg}$ )

4.3.9. Categoria 85kg ( $>80\text{kg} - \leq 85\text{kg}$ )

4.3.10. Categoria 90kg ( $>85\text{kg} - \leq 90\text{kg}$ )

## 4.4 Categorias de Peso Adulto

4.4.1. Categoria 48kg ( $\leq 48\text{kg}$ )

4.4.2. Categoria 52kg ( $>48\text{kg} - \leq 52\text{kg}$ )

4.4.3. Categoria 56kg ( $>52\text{kg} - \leq 56\text{kg}$ )

4.4.4. Categoria 60kg ( $>56\text{kg} - \leq 60\text{kg}$ )

4.4.5. Categoria 65kg ( $>60\text{kg} - \leq 65\text{kg}$ )

4.4.6. Categoria 70kg ( $>65\text{kg} - \leq 70\text{kg}$ )

4.4.7. Categoria 75kg ( $>70\text{kg} - \leq 75\text{kg}$ )

4.4.8. Categoria 80kg ( $>75\text{kg} - \leq 80\text{kg}$ )

4.4.9. Categoria 85kg ( $>80\text{kg} - \leq 85\text{kg}$ )

4.4.10. Categoria 90kg ( $>85\text{kg} - \leq 90\text{kg}$ )

4.4.11. Categoria 100kg ( $>90\text{kg} - \leq 100\text{kg}$ )

4.4.12. Categoria Acima de 100kg ( $>100\text{kg}$ )

## Artigo 5 Pesagem

- 5.1 Todos os atletas qualificados devem apresentar seus passaportes para participar da pesagem.
- 5.2 A pesagem será conduzida pelo Chefe de Inspeção em colaboração com os Oficiais de Programação e Registro sob a supervisão do Júri de Recursos.
- 5.3 Todos os atletas devem chegar no horário designado no local designado conforme estabelecido pelo comitê organizador para pesar. Os atletas podem pesar nus ou com sungas (competidoras podem usar roupas íntimas justas).
- 5.4 A pesagem começará com as categorias de peso mais leves e continuará para as categorias mais pesadas. Cada categoria deve concluir sua pesagem dentro de um período de uma hora. Qualquer competidor que não se pesar corretamente dentro de sua categoria registrada dentro do tempo alocado de uma hora não poderá participar de nenhuma das competições subsequentes.
- 5.5 Competidores que estão competindo em um dia específico de competição devem se pesar no horário e local específicos antes do início do evento do dia.

## Artigo 6 Sorteio

- 6.1 A cerimônia de sorteio deve ser conduzida pelo grupo de programação e registro, na presença do presidente do Júri de Recursos, do Árbitro Chefe e dos treinadores ou líderes de equipe.
- 6.2 A cerimônia de sorteio ocorrerá após a conclusão da sessão de pesagem inicial, e começará com as categorias de peso mais leves e continuará para as categorias mais pesadas. Qualquer categoria com apenas um competidor será excluída da competição.
- 6.3 Os treinadores ou líderes de equipe farão sorteio em nome dos competidores de suas respectivas equipes

## Artigo 7 Traje de Competição e Equipamento de Proteção

- 7.1 Todos os competidores devem usar roupas e equipamentos de proteção aprovados pela IWUF
- 7.2 As roupas aprovadas pela IWUF para homens incluem shorts e regata de sanda, e para mulheres incluem shorts e regata de sanda. Os shorts (saia) e regata serão da mesma cor, ou seja, vermelho ou azul. Os competidores devem fornecer suas próprias roupas, e isso deve incluir um (1) conjunto em vermelho e um (1) conjunto em azul. (Fig 1 e 2)
- 7.3 O equipamento de proteção é separado em duas cores, vermelho e azul. O equipamento de proteção inclui capacete, luvas, protetor de tórax, caneleira (aplicável para competições infantil e infanto-juvenil), protetor de peito do pé (aplicável para competições infantil, infanto-juvenil e juvenil). Os competidores devem fornecer seu próprio protetor bucais, protetores genitais e bandagens de mão. Os protetores genitais devem ser usados sob o calção. O comprimento das bandagens de mão deve ser entre 3,5 m e 4,5 m no total. (Fig 1 e 2)

7.4 Para as categorias de peso infantil e infanto-juvenil de 48 kg e abaixo, o peso das luvas deve ser de 180 gramas. Para a categoria de peso infanto-juvenil de 52 kg e acima, e para a divisão feminina juvenil e adulto, bem como a categoria masculina juvenil e adulto de 65 kg e abaixo, o peso das luvas deve ser de 230 gramas. Para as categorias masculina juvenil e adulto de 70 kg a 85 kg, o peso das luvas deve ser de 280 gramas. Para a categoria masculina juvenil e adulto de 90 kg e acima, o peso das luvas deve ser de 330 gramas. (Conforme mostrado na tabela abaixo)

| Pesos das Luvas | Categoria                                                                                                                                                                            |
|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 180 gramas      | 1、 Categorias Infantil Masculino e Feminino.<br>2、 Categorias Infanto-Juvenil Masculino e Feminino de 48kg e abaixo.                                                                 |
| 230 gramas      | 1、 Categorias Infanto-Juvenil Feminino de 52kg e acima<br>2、 Categorias Juvenil Masculino e Feminino de 65kg e abaixo<br>3、 Categorias Adulto Feminino, mais Masculino 65kg e abaixo |
| 280 gramas      | 1、 Categorias Juvenil e Adulto de 70kg a 85kg.                                                                                                                                       |
| 330 gramas      | 1、 Categorias Juvenil e Adulto de 90kg e acima.                                                                                                                                      |

7.5 Para competidoras de fé islâmica, a IWUF permite que o uso de traje de competição islâmico de acordo com os padrões abaixo. Tais competidoras são obrigadas a usar o traje islâmico estipulado abaixo completo e não podem usar seletivamente parte dele separadamente. O traje inclui o seguinte:

- Blusa de manga comprida (não justa)
- Calças compridas (não justas)
- Lenço de cabeça (deve ser da mesma cor do traje de competição e usado por baixo do equipamento de proteção para a cabeça)

O traje estipulado acima deve ser feito de material flexível que não seja excessivamente liso ou escorregadio (materiais compostos de combinações de elastano, poliéster, náilon e microfibra são aceitáveis). A blusa de manga comprida, o lenço de cabeça e as calças compridas serão da mesma cor, ou seja, vermelho ou azul. Os competidores devem fornecer suas próprias roupas, e isso deve incluir um (1) conjunto em vermelho e um (1) conjunto em azul (Fig. 3 e 4). Esse traje não deve inibir a amplitude total de movimento do corpo e dos membros do competidor ou interferir nas ações de seu oponente de forma alguma, e também não deve impedir ou interferir no equipamento de proteção especificado pela IWUF. Caso o traje de um competidor não esteja em conformidade com o acima, o Júri de Recursos no local tem autoridade para negar sua participação no evento.



## 7.6 Regulamentações para Equipamentos de Proteção de Competição:

- (1) Durante a competição, os competidores devem usar o equipamento de proteção especificado nas Regras, caso contrário, uma falta técnica será marcada, a competição pode continuar assim que a violação for corrigida. O competidor que for obrigado a usar suporte de joelho, suporte de tornozelo, bandagem elástica e outros equipamentos de proteção macios devido a lesão, deve ter aprovação do supervisor médico da competição
- (2) Após o competidor ter sido verificado pelo oficial de inspeção e entrar na plataforma, se as luvas do competidor saírem durante a luta, isso será considerado como afrouxamento intencional do equipamento de proteção, e o competidor será penalizado com falta técnica. Se um competidor empurrar ou golpear seu oponente para fora ou derrubando na plataforma, fazendo com que as luvas do competidor saiam, a "saída" ou "queda" do oponente será considerada inválida, e o competidor cujas luvas saíram será penalizado por uma falta técnica.
- (3) Os competidores nas divisões infantil e infanto-juvenil devem usar caneleira e protetor de pé, enquanto a divisão juvenil deve usar protetor de pé
- (4) O nó de fixação das luvas deve ficar no dorso da mão e deve ser preso com fita adesiva.

## Artigo 8 Etiqueta de Competição

- 8.1 Os competidores devem fazer uma saudação de palma e punho quando forem apresentados ao público antes do início de cada luta.
- 8.2 No início de cada *round*, os competidores devem fazer uma saudação de palma e punho da plataforma em direção aos seus respectivos treinadores, que por sua vez devem retornar a mesma saudação de palma e punho. Os competidores então farão uma saudação de palma e punho um para o outro.
- 8.3 Ao anunciar o resultado de uma luta, os competidores devem primeiro trocar de posição. Após o anúncio do resultado, os competidores devem fazer uma saudação de palma e punho um para o outro primeiro, depois para o árbitro de plataforma que retornará a saudação, em seguida os competidores saudarão os treinadores uns dos outros, que também retornarão a saudação.
- 8.4 Quando um árbitro lateral for substituído por outro árbitro, ambos os árbitros deverão fazer uma saudação de palma e punho um para o outro.

## Artigo 9 Desistência

- 9.1 Durante o curso de uma competição, se um competidor não puder competir devido a doença ou lesão (que deve ser confirmada como legítima pelo médico nomeado pelo comitê médico) ou devido à falha na pesagem correta, isso será considerado como desistência e o competidor não será autorizado a participar das lutas seguintes. No entanto, a classificação alcançada até aquele ponto ainda será considerada válida.
- 9.2 Durante o curso de uma luta, se houver uma grande disparidade de força e habilidade e um competidor estiver sendo superado, para



garantir a segurança do competidor, seu treinador pode levantar a placa de desistência (*default*). O próprio competidor também pode levantar sua mão ou voluntariamente sair da plataforma de competição para desistir durante o curso de uma luta.

- 9.3 Caso um competidor esteja ausente para a pesagem; não compareça nas 3 chamadas antes de uma luta ou deixe a área designada após a chamada; não compareça na área de competição no horário; isso será considerado uma desistência infundada.
- 9.4 Durante uma competição, caso um competidor tenha uma desistência infundada, todos os seus resultados obtidos na competição até aquele momento serão cancelados.

## **Artigo 10 Outras Provisões Relacionadas à Competição**

- 10.1 Os árbitros no local de competição devem ser sérios, justos e precisos, concentrando-se totalmente em suas responsabilidades de avaliação. Eles não têm permissão para deixar seus assentos designados sem a permissão do Árbitro Principal.
- 10.2 Todos os competidores devem cumprir as regras e protocolos da competição, respeitar e obedecer às decisões dos árbitros oficiais. É proibido causar interrupções, xingar e gritar, jogar equipamentos de proteção etc., ou agir de qualquer forma para demonstrar descontentamento. Durante uma luta, os treinadores e competidores não estão autorizados a deixar a área de competição antes do anúncio dos resultados (exceto em casos de emergência médica ou de primeiros socorros). Caso contrário, o Árbitro Principal tem autoridade para emitir uma falta técnica ou pessoal.
- 10.3 Durante uma luta, o treinador pode ser acompanhado apenas por um assistente técnico ou médico da equipe. Eles devem usar trajes oficiais e devem permanecer sentados no local designado (shorts e sandálias não são permitidos).
- 10.4 Se atletas, treinadores ou pessoal relacionado à equipe se recusarem a obedecer às decisões do painel de arbitragem ou Júri de Recursos, tentando perturbar a ordem da competição, apresentando comportamentos como abuso verbal ou físico contra os oponentes ou árbitros, rejeitando conselhos ou dissuasão, obstruindo o progresso normal da competição, o Árbitro Principal pode encaminhar o assunto ao Comitê de Supervisão. Dependendo da gravidade do caso, os indivíduos envolvidos podem ter seus resultados da luta atual cancelados, todos os resultados cancelados, e serem notificados via anúncio público da revogação de sua elegibilidade para participar da competição.
- 10.5 Dopagem em qualquer forma é estritamente proibida. Os competidores não estão autorizados a inalar oxigênio no período de descanso entre os *rounds*

## Capítulo 2 - Júri de Recursos e Deveres

### Artigo 11 Composição do Júri de Recursos

11.1 O Júri de Recursos será composto por um (1) presidente, um (1) vice-presidente e três (3) ou cinco (5) membros.

### Artigo 12 Deveres do Júri de Recursos

- 12.1 O Júri de Recursos trabalhará sob a liderança do Comitê Organizador da Competição. O Júri de Recursos é responsável principalmente por supervisionar a competição em questões como verificação da área de competição e instalações, equipamentos, programação, sorteio, pesagem dos competidores, organização e condução do trabalho do grupo de oficiais, etc. Durante a competição, o Júri de Recursos supervisionará o trabalho de arbitragem. Em caso de qualquer comportamento obviamente inadequado ou avaliação incorreta, eles terão o direito de dar advertências aos oficiais envolvidos e, em casos sérios, podem até propor ao Comitê Técnico da IWUF removê-los de seu trabalho de arbitragem atual para garantir o bom andamento das competições.
- 12.2 O Júri de Recursos lidará com recursos apresentados por equipes participantes que discordam da decisão do Árbitro de Plataforma no local de competição. Tais apelações serão limitadas a decisões relacionadas diretamente à equipe reclamante.
- 12.3 O Júri de Recursos deve lidar com os recursos imediatamente após recebê-los e notificar devidamente as partes envolvidas da decisão. A decisão do Júri de Recursos será final.
- 12.4 O Júri de Recursos investigará o caso imediatamente e revisará a gravação do vídeo se necessário. Ele pode realizar reuniões de discussão e convidar outros indivíduos para participar como observadores sem direito a voto. As reuniões devem ter a presença de mais da metade dos membros do Júri de Recursos. O número de membros do Júri de Recursos participando da investigação deve ser mais da metade do total de seus membros para que quaisquer decisões de votação sejam válidas. Em caso de empate na votação, o presidente terá o direito de tomar a decisão final.
- 12.5 Os membros do Júri de Recursos não participarão de investigações nas quais seu país ou região esteja envolvido.
- 12.6 Por meio do processo de examinação, se a decisão original do árbitro de plataforma for considerada correta, ela será mantida. Se a decisão original do árbitro de plataforma for considerada incorreta, o Júri de Recursos tem o direito de alterar a decisão do Árbitro de Plataforma e o resultado do competidor em questão e deve solicitar que o Comitê de Árbitros trate do árbitro em questão de acordo com as disposições da IWUF.

### Artigo 13 Método e Requisitos para Recurso

- 13.1 Cada equipe participante tem a oportunidade de apresentar recurso no máximo duas (2) vezes durante toda a competição.
- 13.2 Caso uma equipe participante que tenha objeção à decisão do Árbitro de Plataforma esta deve apresental um recurso no local imediatamente, o Júri de Recursos irá imediatamente rever o recurso e chegar a uma conclusão de arbitragem. Se o recurso for válido,



então o resultado será alterado. Se o recurso for considerado inválido, então o resultado permanecerá inalterado.

- 13.3 Após a conclusão do Júri de Recursos, o reclamante deverá concluir o procedimento de apelação por escrito e pagar uma taxa de apelação de US\$ 200 se a apelação for negada.
- 13.4 Todas as equipes devem obedecer às regras e aceitar as decisões finais feitas pelo Júri de Recursos. Ações rigorosas serão tomadas de acordo com a gravidade do caso e disposições relevantes da competição para equipes que causarem quaisquer interrupções contra a decisão, deixarem de seguir os procedimentos de recurso e se recusarem a pagar a taxa de apelação.



## Capítulo 3 – Oficiais de Competição e Deveres

### Artigo 14 Composição dos Oficiais de Competição

- 14.1 Haverá um (1) Árbitro Chefe e um (1) ou dois (2) Árbitros Chefe Assistentes.
- 14.2 Grupo de Árbitros (1-2 grupos de acordo com a escala da competição): Um (1) Árbitro Principal, um (1) Árbitro Principal Assistente, dois a quatro (2-4) Árbitros de Plataforma (necessários para rotação); um (1) Registrador, um Cronometrista, 3 ou 5 Árbitros Laterais (2-3 grupos necessários para rotação).
- 14.3 Um (1) Chefe de Programação e Registro.
- 14.4 Um (1) Chefe de Inspeção.

### Artigo 15 Composição da Equipe Auxiliar de Competição

- 15.1 Quatro (4) Oficiais de Programação e Registro.
- 15.2 Quatro a seis (4-6) Oficiais de Inspeção.
- 15.3 Um (1) Supervisor Médico; dois a cinco (2-5) Assistentes Médicos.
- 15.4 Um a dois (1-2) Anunciadores.
- 15.5 Dois a quatro (2-4) Operadores de Sistema de Pontuação Eletrônica.
- 15.6 Dois a quatro (2-4) Operadores de Câmera de Recurso.

### Artigo 16 Deveres dos Oficiais de Competição

#### 16.1 Árbitro Chefe

- 16.1.1 Organizar sessões de estudo para todos os oficiais estudarem e revisarem as regras e regulamentos da competição e dominarem os métodos de arbitragem.
- 16.1.2 Inspeccionar e garantir a preparação correta do local da competição, da área de competição, dos equipamentos de competição e arbitragem, a preparação da pesagem, da cerimônia de sorteio e de outros preparativos relacionados à competição.
- 16.1.3 Atender a problemas relacionados às Regras e Regulamentos da competição, mas não tem poder para modificá-los.

- 16.1.4 Gerenciar os grupos de árbitros durante a competição e substituir os oficiais conforme necessário.
  - 16.1.5 Durante o curso de uma competição, caso haja alguma alteração na ordem da competição devido a não comparecimento ou desistência de um competidor, o árbitro chefe deve notificar oportunamente o Delegado Técnico, o Júri de Recursos, o Árbitro Principal, o Chefe de Programação e Registro e os anunciadores.
  - 16.1.6 Tem o direito de tomar a decisão final quando surgir uma disputa dentro do grupo de oficiais técnicos.
  - 16.1.7 É responsável pela implementação precisa das regras e regulamentos pelos oficiais da competição
  - 16.1.8 Revisar, assinar e anunciar os resultados da competição.
  - 16.1.9 Enviar um relatório escrito ao Comitê Organizador.
- É responsável por auxiliar os deveres do Árbitro Chefe. Em caso de ausência do Árbitro Chefe, ele assumirá as responsabilidades e deveres do Árbitro Chefe.

## **16.2 Árbitro Chefe Assistente**

- 16.2.1 É responsável por auxiliar os deveres do Árbitro Chefe. Em caso de ausência do Árbitro Chefe, ele assumirá as responsabilidades e deveres do Árbitro Chefe.

## **16.3 Árbitro Principal**

- 16.3.1 É responsável pela organização das sessões de estudo do grupo de juízes e implementação do trabalho.
- 16.3.2 Supervisionar e gerenciar o trabalho dos árbitros, cronometrista e registrador.
- 16.3.3 Notificar o Árbitro de Plataforma por meio de apito, caso tome alguma decisão aparentemente incorreta ou perca alguma ação, para fazer as correções relevantes.
- 16.3.4 Pode alterar os resultados da luta antes que sejam anunciados, com a aprovação do Árbitro Chefe, em casos de julgamento incorreto.
- 16.3.5 Anunciar o resultado no final de cada *round*.
- 16.3.6 Lidar com questões como vitória absoluta, saída de plataforma, advertências, contagem forçada etc., de acordo com as ações dos competidores na plataforma e as anotações do registrador.
- 16.3.7 Revisar e assinar os resultados no final de cada luta.

## 16.4 Árbitro Principal Assistente

- 16.4.1 Auxiliar o Árbitro Principal em suas funções, priorizando a supervisão do trabalho do registrador. Pode também assumir as funções dos outros árbitros, se necessário.

## 16.5 Árbitros de Plataforma

- 16.5.1 Inspeccionar o equipamento de proteção dos competidores e garantir a segurança durante a luta.
- 16.5.2 Orientar os competidores durante uma luta por meio de chamadas e gestos.
- 16.5.3 Avaliar e decidir sobre casos de queda, saída de plataforma, advertências, faltas técnicas e pessoais, contagem forçada etc., e solicitar primeiros socorros quando necessário.
- 16.5.4 Anunciar os resultados de cada luta.

## 16.6 Árbitros Laterais

- 16.6.1 Conceder pontos às técnicas de socos e chutes dos competidores de acordo com as Regras.
- 16.6.2 Exibir os resultados simultaneamente e instantaneamente a pedido do Árbitro Principal no final de cada *round*.
- 16.6.3 Responder objetivamente às perguntas dos Árbitros de Plataformas sobre situações que surjam durante uma luta.
- 16.6.4 Assinar o súmula de pontuação no final de cada luta, que deve ser mantida para examinação e verificação.

## 16.7 Registrador

- 16.7.1 Preencher com precisão os detalhes dos competidores nos formulários de registro antes de cada luta.
- 16.7.2 Participar do trabalho da cerimônia de pesagem e registrar o peso de cada competidor no súmula da competição.
- 16.7.3 Registrar os pontos concedidos para cada competidor de acordo com as chamadas e gestos do Árbitro de Plataforma.
- 16.7.4 Registrar o número de faltas técnicas, faltas pessoais, contagens forçadas e saídas de plataforma para os competidores.

## 16.8 Cronometrista

- 16.8.1 Inspeccionar o gongo e os dispositivos de cronometragem antes da competição, certificando-se de que os relógios e cronômetros estejam marcando o tempo correto.

- 16.8.2 Mantenha um registro do tempo decorrido durante os *rounds*, interrupções e intervalos entre os *rounds*.
- 16.8.3 Em casos em que o sistema de pontuação do computador não estiver disponível, apitar dez (10) segundos antes do início de cada *round* e bater o gongo para anunciar seu fim.

### **16.9 Chefe de Programação e Registro**

- 16.9.1 É responsável por examinar as credenciais e formulários de inscrição dos competidores.
- 16.9.2 Organizar a cerimônia de sorteio e compilar o cronograma da competição.
- 16.9.3 Preparar todos os vários formulários a serem usados na competição; verificar e confirmar os resultados dos competidores para determinar suas colocações.
- 16.9.4 Registrar e disseminar os resultados de todas as lutas.
- 16.9.5 Coletar dados para estatísticas e compilar os resultados.

### **16.10 Oficiais de Programação e Registro**

- 16.10.1 Os Oficiais de Programação e Registro devem executar tarefas designadas pelo Chefe de Programação e Registro.

### **16.11 Chefe de Inspeção**

- 16.11.1 É responsável pela pesagem dos competidores.
- 16.11.2 É responsável pela preparação do equipamento de proteção e seu gerenciamento durante a competição.
- 16.11.3 Convocar os competidores para a chamada vinte (20) minutos antes do início de uma luta.
- 16.11.4 Relatar ao Árbitro Chefe imediatamente em caso de ausência ou desistência durante a chamada.
- 16.11.5 Inspeccionar o uniforme de competição e o equipamento de proteção dos competidores, conforme exigido pelas Regras.
- 16.11.6 É responsável pela chamada durante a cerimônia de premiação de medalhas.

### **16.12 Oficiais de Inspeção**

- 16.12.1 Os Oficiais de Inspeção desempenharão as tarefas que lhes forem atribuídas pelo Chefe de Inspeção.

### **16.13 Anunciadores**

16.13.1 Apresentar as regras e regulamentos da competição, bem como informações importantes para o público.

16.13.2 Apresente os árbitros e competidores para o público.

16.13.3 Anunciar os resultados da competição.

#### **16.14 Supervisor Médico**

16.14.1 Inspeccionar os relatórios médicos e a documentação enviados por cada atleta.

16.14.2 Realizar exames médicos em atleta antes do início da competição.

16.14.3 Prestar atendimento médico na área de competição em casos de lesões.

16.14.4 É responsável por tomar decisões sobre as circunstâncias em que as lesões são causadas por ação desleal durante uma luta.

16.14.5 Tomar decisões sobre a incapacidade de um atleta de continuar competindo devido a lesões sofridas durante uma luta e recomendar ao Árbitro Chefe a suspensão da luta.

16.14.6 Trabalhar com o pessoal de controle de dopagem.

#### **16.15 Operadores de Sistema de Pontuação Eletrônica**

16.15.1 Os Operadores de Sistema de Pontuação Eletrônica são responsáveis pelo trabalho relacionado à operação do sistema de pontuação eletrônica.

#### **16.16 Operadores de Câmeras de Recurso**

16.16.1 São responsáveis por todo o trabalho de filmagem e gravação da competição, de acordo com as regras da competição.

## Capítulo 4 Métodos Permitidos e Proibidos, Padrões de Pontuação e Penalidades

### Artigo 17 Métodos Permitidos

17.1 Todas as técnicas de socos, chutes e arremessos/lutas de wushu são permitidas.

### Artigo 18 Métodos Proibidos

18.1 Atacar com a cabeça, o cotovelo ou o joelho, ou pressionando contra as articulações do oponente.

18.2 Utilizar técnicas de arremesso/queda que forcem o oponente a cair de cabeça, ou pressioná-lo deliberadamente.

18.3 Atacar a cabeça do oponente caído por qualquer meio.

18.4 As competições infantil e infanto-juvenil podem proibir os competidores de usar técnicas de chute para atingir a cabeça do oponente ou de socar continuamente a cabeça do oponente.

### Artigo 19 Áreas Válidas de Pontuação

19.1 A cabeça, o tronco e as coxas são áreas de pontuação válidas.

### Artigo 20 Áreas de Ataque Proibidas

20.1 A parte de trás da cabeça, o pescoço e a virilha são áreas proibidas para ataques.

### Artigo 21 Critério de Pontuação

#### 21.1 Pontuação de dois (2) pontos:

21.1.1 O competidor receberá dois (2) pontos se seu oponente sair da plataforma.

- “Saída de plataforma” refere-se a qualquer parte do corpo do atleta sendo usada como apoio ou fazendo contato firme nos colchões de segurança externos ou no solo no entorno da plataforma Sanda durante a luta.

21.1.2 Um competidor receberá dois (2) pontos se seu oponente cair enquanto ele permanecer de pé.

21.1.3 Um competidor que atingir seu oponente no tronco ou na cabeça com uma técnica de perna válida receberá dois (2) pontos.

- Quatro aspectos de avaliação de ataque:



- a) Observando o ataque. A técnica de ataque é clara, a força do impacto é precisa e atinge claramente as partes de pontuação.
  - b) Observando a defesa. Não houve ação defensiva correspondente ao ser atingido; ou o golpe vem primeiro seguido pela ação defensiva; ou houve uma falha defensiva.
  - c) Observando o deslocamento. Movimento, vibração ou tremor de partes do corpo causado pelo impacto de um golpe.
  - d) Ouça o som. O som nítido ou abafado emitido causado pelo golpe.
- Pontuação cumulativa: Em casos em que um movimento de ataque resulta em diferentes efeitos de pontuação, cada pontuação deve ser acumulada ao conceder pontos.

21.1.4 Um competidor que faz seu oponente cair enquanto ele mesmo cai proativamente e imediatamente se levanta em um movimento fluido receberá dois (2) pontos.

- Queda Proativa refere-se a uma técnica ofensiva onde um competidor usa uma rasteira para frente ou para trás no chão para atacar o oponente (apoando com outras partes do corpo na plataforma além dos dois pés), fazendo com que o oponente caia.

21.1.5 Quando um competidor recebe uma contagem forçada, seu oponente receberá dois (2) pontos.

21.1.6 Quando um competidor recebe uma falta pessoal, seu oponente receberá dois (2) pontos.

## **21.2 Pontuação de um (1) ponto:**

21.2.1 Um competidor que golpeia seu oponente no tronco ou na cabeça com uma técnica de soco válida receberá um (1) ponto.

21.2.2 Um competidor que golpeia seu oponente na coxa com uma técnica de perna válida receberá um (1) ponto.

21.2.3 Em uma situação em que dois atletas caem juntos, o atleta que cair depois receberá um (1) ponto.

21.2.4 Um competidor que faz seu oponente cair enquanto ele mesmo cai proativamente e não se levanta imediatamente em um movimento fluido receberá um (1) ponto.

21.2.5 Quando um competidor recebe ordem de atacar e não o faz em cinco (5) segundos; seu oponente receberá um (1) ponto.

21.2.6 Se um competidor não conseguir se levantar dentro de três (3) segundos após cair proativamente, seu oponente receberá um (1) ponto.

21.2.7 Quando um competidor recebe uma falta técnica, seu oponente receberá um (1) ponto.

### 21.3 Nenhum ponto será concedido:

- 21.3.1 Quando uma técnica usada não for clara e não for eficaz, nenhum ponto será concedido.
- 21.3.2 Quando ambos os competidores saírem da plataforma, ou ambos caírem simultaneamente, nenhum ponto será concedido.
- 21.3.3 Se a tentativa (sem contato) de um competidor de fazer uso de uma técnica caindo proativamente não for bem-sucedida, mas se levantar em 3 segundos, nenhum ponto será concedido ao oponente.
- 21.3.4 Quando um competidor golpeia seu oponente enquanto está em um *clinch*, nenhum ponto será concedido.

## Artigo 22 Faltas e Penalidades

### 22.1 Faltas Técnicas:

- 22.1.1 Passividade no *clinch*.
- 22.1.2 Evasão passiva.
- 22.1.3 Pedido de tempo em uma posição de desvantagem.
- 22.1.4 Atrasar intencionalmente a luta.
- 22.1.5 Mostrar desrespeito ou desobedecer às ordens dos árbitros durante uma luta.
- 22.1.6 Não usar um protetor bucal ou cuspi-lo; ou afrouxar ou deixar sair o equipamento protetivo intencionalmente.
- 22.1.7 Não demonstrar etiqueta de competição.

### 22.2 Faltas Pessoais:

- 22.2.1 Atacar o oponente antes da chamada de "Kaishi (Comece)!" ou depois do chamado de "Ting (Pare)!".
- 22.2.2 Atacar uma área proibida.
- 22.2.3 Atacar o oponente usando uma técnica proibida.
- 22.2.4 Ferir o oponente deliberadamente.

### 22.3 Penalidades

- 22.3.1 Um cartão amarelo será emitido para uma falta técnica.

- 22.3.2 Um cartão vermelho será emitida para uma falta pessoal.
- 22.3.3 Um competidor com três (3) faltas pessoais será desqualificado da luta.
- 22.3.4 Um competidor que deliberadamente machucar seu oponente será desqualificado de toda a competição, com todos os resultados alcançados até então invalidados.
- 22.3.5 Um competidor que utilizar substâncias proibidas e/ou inalar oxigênio durante os períodos de descanso será desqualificado de toda a competição, com todos os resultados alcançados até então invalidados.

### Artigo 23 – Interrupção do Combate

Uma luta será interrompida quando:

- 23.1 Um competidor cair (excluindo queda proativa); ou sair da plataforma.
- 23.2 Um competidor estiver recebendo uma penalidade.
- 23.3 Um competidor estiver ferido.
- 23.4 Os competidores que estiverem *clinch* sem executar com sucesso uma técnica de queda/arremesso por 2 segundos.
- 23.5 Um competidor cair proativamente e permanecer caído por mais de três (3) segundos.
- 23.6 Um competidor não atacar dentro de cinco (5) segundos após receber a ordem de fazê-lo.
- 23.7 Um competidor levanta a mão para solicitar um tempo.
- 23.8 O Árbitro Principal corrige um erro de avaliação ou omissão.
- 23.9 Houver um problema ou uma situação perigosa na plataforma.
- 23.10 Devido a problemas com iluminação, área de competição, sistema de pontuação eletrônica etc., ou questões relacionadas que afetem a competição.

## Capítulo 5 Determinando Vencedor, Perdedor e Ranqueamento

### Artigo 24 Vencedor e Perdedor

#### 24.1 Vitória Absoluta

- 24.1.1 Durante uma luta, se houver uma grande disparidade de força entre os dois competidores, o Árbitro de Plataforma, com a aprovação do Árbitro Principal, pode declarar o competidor mais forte o vencedor da luta.
- 24.1.2 Durante uma luta, se um competidor for derrubado e não conseguir se levantar em dez (10) segundos (excluindo faltas pessoais), ou que tenha conseguido se levantar, mas esteja em um estado anormal de consciência, seu oponente será declarado o vencedor da luta.
- 24.1.3 Durante uma luta, se um competidor tiver contagem forçada iniciada três vezes após receber golpes pesados (excluindo faltas pessoais), seu oponente será declarado o vencedor da luta.
- 24.1.4 Durante um *round*, se a diferença de pontuação entre os dois competidores for de 12 pontos ou mais, confirmada por 5 Árbitros Laterais, o competidor com a pontuação mais alta será considerado o vencedor da luta.

#### 24.2 Determinando o vencedor de um *round*

- 24.2.1 O vencedor de cada *round* é determinado com base nas anotações do registrador e nos resultados da avaliação dos Árbitros Laterais.
- 24.2.2 Durante um *round*, se um competidor tiver contagem forçada iniciada duas (2) vezes após receber golpes pesados (excluindo faltas pessoais), seu oponente será declarado o vencedor do *round*.
- 24.2.3 Durante um *round*, se um competidor sair da plataforma duas (2) vezes, seu oponente será declarado o vencedor do *round*.
- 24.2.4 Durante um *round*, se houver empate na pontuação, o vencedor do *round* será decidido pela seguinte sequência:
- O competidor com menos advertências será declarado o vencedor.
  - O competidor com menos avisos será declarado o vencedor.
  - O competidor com um peso mais leve no dia da competição será declarado o vencedor.

Caso o empate permaneça após seguir o processo acima, o *round* será declarado empatado.

#### 24.3 Determinando o vencedor de uma luta

- 24.3.1 Durante uma luta, o competidor que vencer dois rounds primeiro será declarado o vencedor da luta.
- 24.3.2 Durante uma luta, se um competidor estiver ferido ou doente e, conforme certificado pelo médico é incapaz de continuar a luta, seu

oponente será declarado o vencedor da luta.

- 24.3.3 Durante uma luta, se um competidor fingir lesão após uma falta cometida por seu oponente, e essa lesão for comprovadamente infundada pelo supervisor médico, o atleta que cometeu a falta será declarado o vencedor da luta.
- 24.3.4 O competidor que for ferido pelo oponente por meio de ações desleais e, conforme confirmado pelo supervisor médico, incapaz de continuar a luta, será declarado o vencedor da luta, mas será impedido de participar de lutas subsequentes no evento.
- 24.3.5 Sob o sistema *round-robin*, em situação de número igual de *rounds* vencidos por ambos os competidores em uma luta, será declarado empate.
- 24.3.6 Sob o sistema eliminatória simples, em situação de número igual de *rounds* vencidos por ambos os competidores em uma luta, o vencedor da luta será decidido pela seguinte sequência:
- a) O competidor com menos advertências será declarado o vencedor.
  - b) O competidor com menos avisos será declarado o vencedor.

Caso o empate permaneça após seguir o processo acima, um *round* adicional será adicionado.

## Artigo 25 Ranqueamento

### 25.1 Ranqueamento Individual

- 25.1.1 No sistema de eliminatória simples, a colocação será decidida diretamente pelos resultados.
- 25.1.2 No sistema de *round-robin*, o competidor com maior número de pontos corridos será o melhor colocado. No caso de empate entre dois ou mais competidores, suas colocações serão determinadas na seguinte ordem:
- a) O competidor que perdeu menos rodadas será o melhor colocado.
  - b) O competidor com menos faltas pessoais será o melhor colocado.
  - c) O competidor com menos faltas técnicas será o melhor colocado.
  - d) O competidor mais leve no momento do sorteio será o melhor colocado.

Se após o processo acima o empate permanecer, os competidores compartilharão a mesma colocação.

### 25.2 Ranqueamento de Equipes

#### 25.2.1 Distribuição de Pontos

- a) Os oito primeiros lugares em cada categoria de peso receberão 9, 7, 6, 5, 4, 3, 2 e 1 pontos, respectivamente.
- b) Os seis primeiros lugares em cada categoria de peso receberão 7, 5, 4, 3, 2 e 1 pontos, respectivamente.



## 25.2.2 Método para lidar com pontuações empatadas

Se duas ou mais equipes tiverem alcançado pontos iguais, a colocação será determinada pela seguinte sequência:

- a) A equipe com mais primeiros lugares individuais será melhor colocada. Se o empate permanecer, a equipe com mais segundos lugares individuais será melhor colocada, e assim por diante.
- b) A equipe com menos advertências será colocada mais alto.
- c) A equipe com menos avisos será colocada mais alto.

Se após seguir o processo acima o empate persistir, as equipes dividirão a mesma colocação.



## Capítulo 6 Programação e Registro de Competição

### Artigo 26 Programação

- 26.1 A programação deve ser baseada no regulamento da competição, número de participantes registrados e duração total da competição.
- 26.2 A mesma categoria de peso, dentro da mesma fase, deve ser organizada em conjunto da forma mais uniforme possível.
- 26.3 Um atleta pode competir no máximo em 2 lutas em um único dia de competição.
- 26.4 Em uma única sessão, as lutas começarão nas categorias de peso mais leve e avançarão em ordem crescente até a categoria de peso mais pesado.

### Artigo 27 Registro

- 27.1 Os Árbitros Laterais devem manter um registro dos pontos atribuídos a cada competidor de acordo com os critérios de pontuação. No final de cada *round*, eles devem preencher as pontuações dos competidores no formulário de registro de pontuação. (Apêndice 11)
- 27.2 O Registrador deve registrar os pontos atribuídos a cada competidor de acordo com as chamadas e gestos do Árbitro de Plataforma. Avisos, advertências, saídas da plataforma e contagens forçadas devem ser registradas de acordo. (Apêndice 10)
- 27.3 No sistema de *round-robin*, o grupo de Programação e Registro deve preencher os resultados de cada luta no formulário de registro da seguinte forma: concedendo dois (2) pontos para o vencedor, zero (0) pontos para o perdedor e um (1) ponto para cada lado em caso de empate. O vencedor por desistência receberá dois (2) pontos e o desistente zero (0) pontos.

## Capítulo 7 Chamadas e Gestos de Mão

### Artigo 28 Chamadas e Gestos de Mão do Árbitro de Plataforma

#### 28.1 Saudação de Palma e Punho

Em pé com os pés juntos, pressione a palma esquerda contra o punho direito na altura do peito, 20-30 cm de distância do peito (Fig 5 e 6).



#### 28.2 Entrar na Plataforma

Em pé no centro da plataforma, estenda ambos os membros superiores para o lado com o centro das palmas voltadas para cima apontando para os dois competidores (Fig 7). Ao chamá-los para subir na plataforma, flexione ambos os membros superiores em um ângulo reto com as palmas voltadas uma para a outra (Fig 8).



#### 28.3 Competidores se Cumprimentam

Coloque a palma esquerda em cima do punho direito na frente do corpo como um sinal para ambos os competidores se saudarem (Fig 9).



#### 28.4 Primeiro Round

De frente para o Árbitro Principal, forme um *Gong Bu* e, enquanto grita "*Di Yi Ju* (Primeiro Round)!", estenda um membro superior para frente com o dedo indicador apontando para cima e os outros três dedos e o polegar totalmente flexionados (Fig 10).

**10**

#### 28.5 Segundo Round

De frente para o Árbitro Principal, forme um *Gong Bu* e, enquanto grita "*Di Er Ju* (Segundo Round)!", estenda um membro superior para frente com o dedo indicador e o dedo médio separados e apontando para cima e os outros dois dedos e o polegar totalmente flexionados (Fig 11).

**11**

#### 28.6 Terceiro Round

De frente para o Árbitro Principal, forme um *Gong Bu* e, enquanto grita "*Di San Ju* (Terceiro Round)!", estenda um membro superior para frente com o dedo indicador, o dedo médio e o polegar separados e apontando para cima e os outros dois dedos totalmente flexionados (Fig 12).

**12**

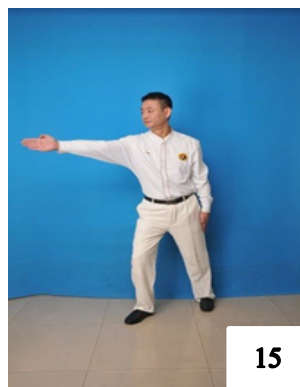
#### 28.7 Yubei!–Kaishi! (Preparar!–Começar!)

Forme um *Gong Bu* e fique entre os dois competidores e, enquanto grita "*Yubei* (Preparar)!" estenda ambos os membros superiores para os lados, com as palmas voltadas para cima e apontando para os competidores (Fig 13). Então, enquanto grita "*Kaishi* (Começar)!", puxe as duas palmas em direção uma à outra na frente do abdômen (Fig 14).

**13****14**

## 28.8 Ting! (Parar!)

Enquanto grita "*Ting* (Parar)!", forme um *Gong Bu* e insira uma palma estendida (orientada verticalmente) entre os dois competidores, com dedos apontando para cima (Fig 15).



15

## 28.9 Cinco (5) - Segundos de Passividade

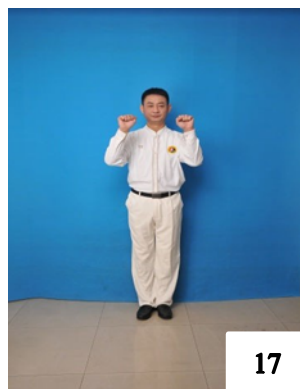
Enquanto grita "*Hong Fang* (lado vermelho)!" ou "*Lan Fang* (lado azul)!" e sinaliza para o competidor com um braço estendido e o centro da palma voltado para cima, levante a outra mão na frente do corpo, com os cinco dedos separados e estendidos naturalmente (Fig 16).



16

## 28.10 Contagem

De frente para o competidor relevante, com ambos os membros superiores flexionados e ambas as mãos fechadas em punhos na frente do corpo, palmas voltadas para frente, começando de uma mão para desenrolar os dedos um por um do polegar ao dedo mínimo, em um intervalo de um (1) segundo cada vez (Figs 17 - 18).



17

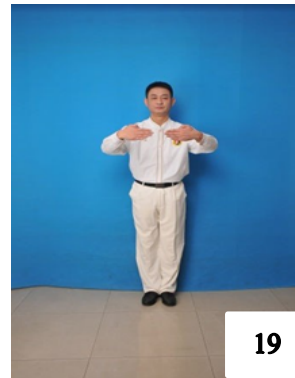


18



### 28.11 Passividade no *Clinch*

Sinalize para o competidor relevante com um membro superior estendido e o centro da palma da mão voltado para cima, então curve os braços na frente do corpo como em um abraço. (Fig 19)



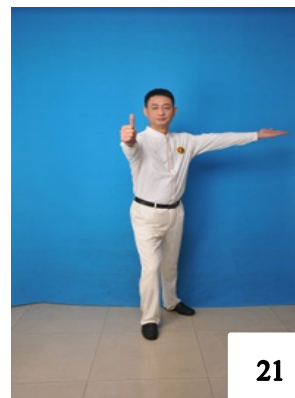
### 28.12 Aviso de Passividade no *Clinch*

Sinalize para o competidor relevante com um membro superior estendido e o centro da palma da mão voltado para cima, então curve os braços na frente do corpo como em um abraço, em seguida levante uma mão naturalmente com o dedo indicador apontando para cima e os outros três dedos e o polegar totalmente flexionados. (Fig 20)



### 28.13 Oito (8) - Segundos de Contagem Forçada

De frente para o Árbitro Principal, estenda um membro superior com o polegar apontando para cima e os outros dedos totalmente flexionados. (Fig 21)



### 28.14 3 Três (3) Segundos

Sinalize para o competidor relevante com um membro superior estendido e o centro da palma da mão voltado para cima enquanto grita "*Hong Fang* (lado vermelho)!" ou "*Lan Fang* (lado azul)!" e mova a outra mão através do abdômen para o lado do corpo, com o polegar e os dedos indicador e médio separados e estendidos naturalmente e os outros dois totalmente flexionados (Fig 22).



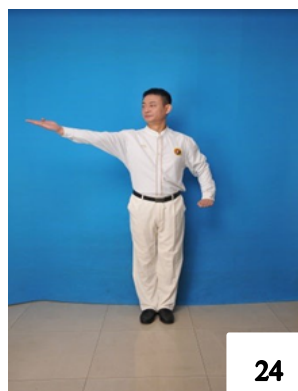
## 28.15 Instruir Ataque

Estenda um membro superior entre os dois competidores, com o polegar estendido e os outros dedos totalmente flexionados, com a palma para baixo. Enquanto grita "*Hong Fang* (lado vermelho)!" ou "*Lan Fang* (lado azul)!" mova a mão horizontalmente na direção do polegar como um sinal para instruir o ataque (Fig 23).



## 28.16 Queda

Enquanto grita "*Hong Fang* (lado vermelho)!" ou "*Lan Fang* (lado azul)!" estenda um membro superior com a palma voltada para cima e apontando para o competidor caído, enquanto o outro membro superior se move para o lado do corpo, flexionado e com a palma voltada para baixo. (Fig 24)



## 28.17 Queda de Um Competidor Primeiro

Estenda um membro superior com a palma voltada para cima em direção ao competidor que caiu primeiro e, enquanto grita "*Hong Fang* (lado vermelho)!" ou "*Lan Fang* (lado azul)!" cruze os membros superiores na frente do abdômen, com as palmas voltadas para baixo (Figs 25-26).



## 28.18 Queda Simultânea

Estenda ambos os membros superiores horizontalmente para frente e flexione-os para pressionar ambas as palmas para baixo. (Fig 27)





## 28.19 Saída de Plataforma de Um Competidor

Forme um *Gong Bu* estenda um membro superior com a palma voltada para cima em direção ao competidor que caiu da plataforma e, enquanto grita "*Hong Fang* (lado vermelho)!" ou "*Lan Fang* (lado azul)!" empurre a outra mão para frente com os dedos apontando para cima e a palma voltada para frente (Fig 28 - 29).



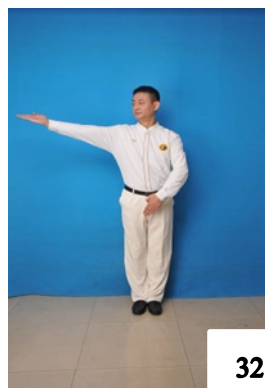
## 28.20 Saída de Plataforma de Ambos Competidores

Forme um *Gong Bu* e empurre ambas as palmas para a frente, membros superiores totalmente estendidos e dedos apontando para cima (Fig 30). Em seguida, dobre flexione os membros superiores em um ângulo reto na frente do corpo com as palmas voltadas para trás, enquanto junta os pés para ficar em pé. (Fig 31)



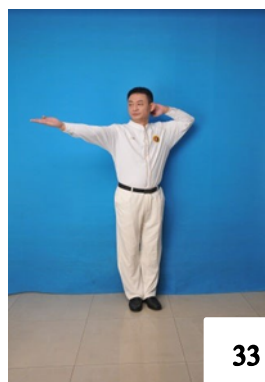
## 28.21 Falta de Ataque com Golpe Baixo

Estenda um membro superior com a palma voltada para cima em direção ao competidor que realizou a ação ilegal e, enquanto grita "*Hong Fang* (lado vermelho)!" ou "*Lan Fang* (lado azul)!" aponte a outra mão em direção à virilha com a palma voltada para dentro. (Fig 32)



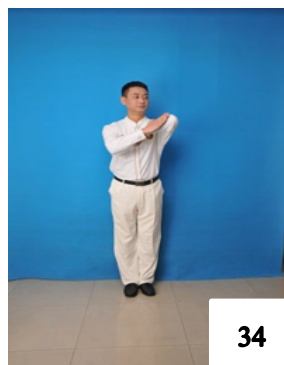
## 28.22 Falta de Ataque Atrás da Cabeça

Estenda um membro superior com a palma voltada para cima em direção ao competidor que realizou a ação ilegal e, enquanto grita "*Hong Fang* (lado vermelho)!" ou "*Lan Fang* (lado azul)!" coloque a outra mão na parte de trás da cabeça. (Fig 33)



## 28.23 Falta de Ataque com Cotovelo

Flexione os dois membros superiores na frente do peito e, enquanto grita "*Hong Fang* (lado vermelho)!" ou "*Lan Fang* (lado azul)!", cubra um cotovelo com a outra mão. (Fig 34)



## 28.24 Falta de Ataque com Joelho

Levante um joelho e, enquanto grita "*Hong Fang* (lado vermelho)!" ou "*Lan Fang* (lado azul)!", bata no joelho com a mão do mesmo lado. (Fig 35)



## 28.25 Falta Pessoal

Estenda um membro superior com a palma voltada para cima em direção ao competidor que executou a ação ilegal e, enquanto grita "*Hong Fang* (lado vermelho)!" ou "*Lan Fang* (lado azul)!", flexione o outro membro superior em um ângulo reto, com a mão em punho e com o dorso voltado para fora. (Fig 36)



## 28.26 Falta Técnica

Estenda um membro superior com a palma voltada para cima em direção ao competidor que executou a ação ilegal e, enquanto grita "*Hong Fang* (lado vermelho)!" ou "*Lan Fang* (lado azul)!", flexione o outro membro superior em um ângulo reto, dedos estendidos formando uma palma com o centro voltado para dentro. (Fig 37)



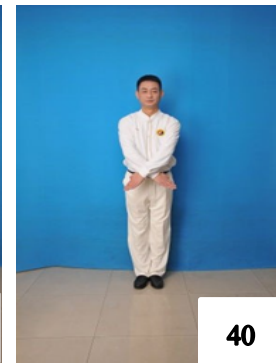
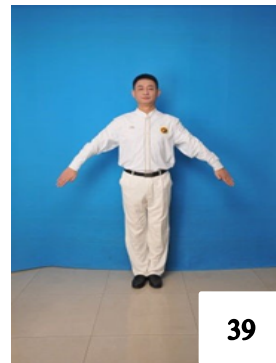
## 28.27 Desclassificação

Enquanto grita "*Hong Fang* (lado vermelho)!" ou "*Lan Fang* (lado azul)!" feche ambas as mãos em punhos e cruze os antebraços na frente do corpo. (Fig 38)



## 28.28 Não Válido

Estenda ambos os membros superiores e cruze-os na frente do abdômen em um movimento de balanço. (Figs. 39 - 41)



## 28.29 Solicitação de Atendimento Médico

De frente para a mesa de supervisão médica, cruze os antebraços na frente do peito para formar uma cruz com os dedos apontando para cima. (Fig 42)



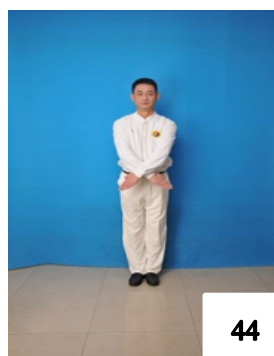
## 28.30 Descansar

Estenda ambos os membros superiores para o lado, com as palmas voltadas para cima, e aponte para os respectivos locais de descanso dos competidores. (Fig 43)



## 28.31 Trocar Posições

Em pé no centro da plataforma, cruze os membros superiores na frente do abdômen. (Fig 44)



## 28.32 Empate

Fique entre os competidores, segure os punhos de ambos e levante as mãos. (Fig 45)



## 28.33 Vencedor

Fique entre os competidores, segure o punho do vencedor e levante sua mão. (Fig 46)





## Artigo 29 Chamadas e Gestos de Mão dos Árbitros Laterais

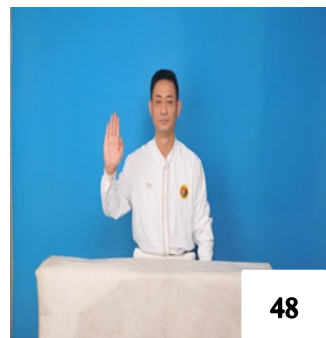
### 29.1 Saída de Plataforma ou Queda

Aponte para baixo com o dedo indicador, com os outros quatro dedos flexionados. (Fig 47)



### 29.2 Não Há Saída de Plataforma ou Queda

Forme uma palma com uma das mãos, com os dedos apontando para cima e agite-a para a esquerda e direita. (Fig 48)



### 29.3 Não Viu com Clareza

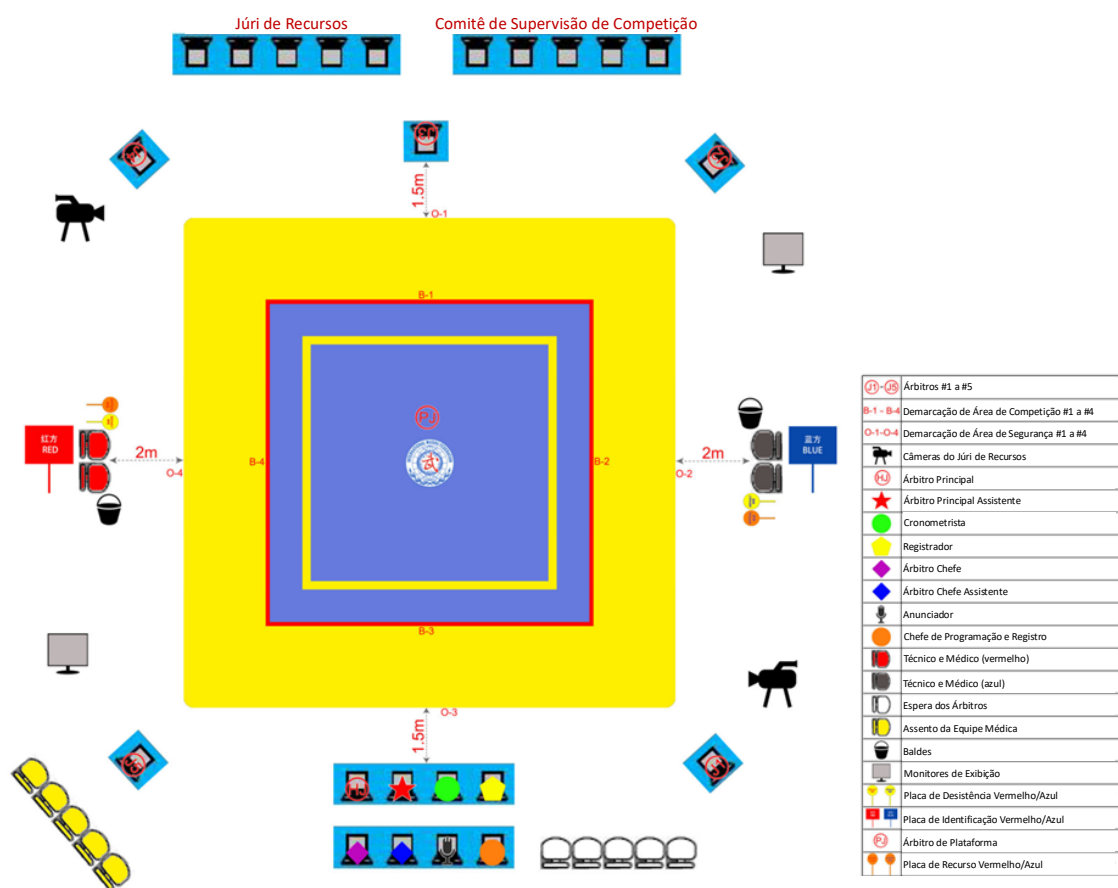
Flexione ambos os membros superiores enquanto mantém as mãos abertas com as palmas voltadas para cima e espalhe-as para fora, para o lado do corpo. (Fig 49)



## Capítulo 8 Área de Competição e Equipamento

### Artigo 30 Área de Competição

- 30.1 A competição de Sanda será realizada em uma plataforma de competição de wushu sanda aprovada pela IWUF (*leitai*), que compreende uma estrutura com uma superfície de compensado sobre a qual há uma camada de espuma EVA coberta por uma lona de couro PU de alta qualidade. A área compreende uma área de competição e uma área de segurança. A área de competição deve ter uma superfície plana sem nenhuma obstrução. A área de competição tem 8 metros de comprimento por 8 metros de largura e tem uma altura de 80 centímetros, demarcada em todos os 4 lados por uma linha vermelha com 5 centímetros de espessura. Uma linha de advertência amarela, com 10 centímetros de espessura, é desenhada 90 centímetros para dentro dos quatro lados da área de competição. No centro da superfície da área de competição está o logotipo da IWUF, com 120 centímetros de diâmetro.
- 30.2 A área de competição é cercada por uma área de segurança que compreende colchões de espuma de proteção com 2 metros de largura e 30 centímetros de altura. (Fig 50)



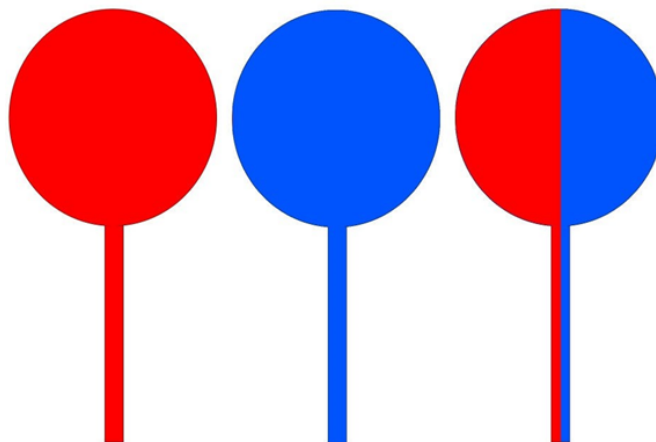
(Fig 50) Disposição Geral da Área de Competição de Sanda



## Artigo 31 Equipamento

### 31.1 Placas Coloridas

Essas placas são utilizadas pelos Árbitros Laterais ao avaliar uma luta para indicar o vencedor, o perdedor ou o empate de um *round*. A seção redonda da pá tem um diâmetro de 20cm, e o cabo tem 20cm de comprimento. Há um total de dezoito (18) placas, compreendendo seis (6) placas vermelhas; seis (6) pás azuis e placas (6) pás divididas (metade vermelha, metade azul). (Fig 51)



### 31.2 Cartões de Falta Técnica

Doze (12) cartões amarelos de 15cm x 5cm são utilizados para falta técnica, com os caracteres chineses "劝告" e a palavra inglesa "Admonition" neles. (Fig 52)



51

### 31.3 Cartões de Falta Pessoal

Seis (6) cartões vermelhos de 15cm x 5cm são utilizados para falta pessoal, com os caracteres chineses "警告" e a palavra inglesa "Warning" neles. (Fig 53)



52

53

### 31.4 Cartões de Contagem Forçada

Seis (6) cartões azuis de 15cm x 5cm são utilizados para alerta, com os caracteres chineses "强读" e as palavras inglesas "Forcible Counting" neles. (Fig 54)



54

### 31.5 Cartões de Saída de Plataforma

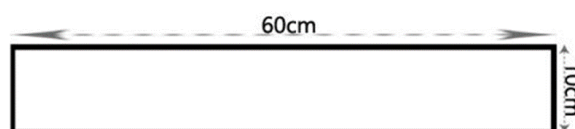
Seis (6) cartões laranja de 15cm x 5cm são utilizados para recursos interpostos, com os caracteres chineses "下台" e a palavra inglesa "Off-Platform" neles. (Fig 55)



55

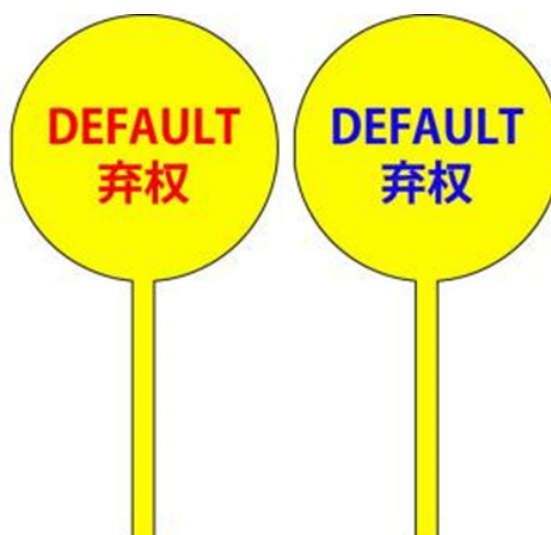
### 31.6 Suporte de Cartões

Dois (2) suportes, um azul e um vermelho, são usados para segurar os cartões. Eles têm 60cm de comprimento e 15cm de altura (Fig. 56).



### 31.7 Placa de Desistência

Duas (2) placas amarelas são usadas para desistência, com os caracteres chineses "弃权" e a palavra em inglês "Default" nelas, escritas em vermelho de uma e em azul na outra. A seção redonda da placa tem um diâmetro de 40cm, com um cabo de 40cm de comprimento (Fig 57).

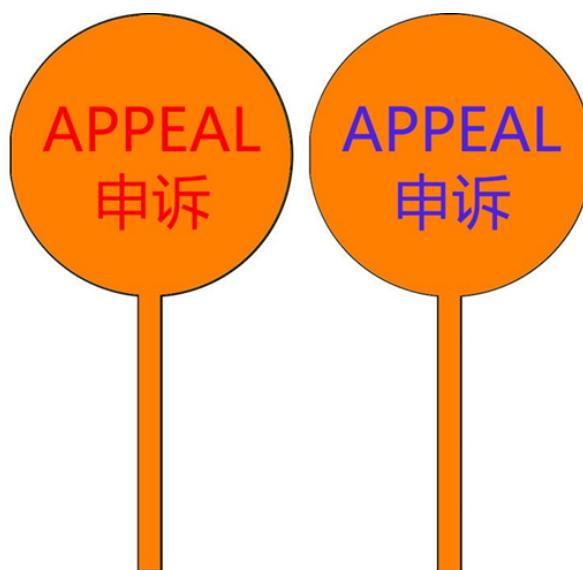


56

57

### 31.8 Placa de Recurso

Duas (2) placas laranjas são usadas para fins de apresentação de recursos, com os caracteres chineses “申诉” e a palavra inglesa “Appeal” nelas, escritas em vermelho de uma e em azul na outra.. A seção redonda da placa tem um diâmetro de 40cm, com um cabode 40cm de comprimento (Fig. 58).



58

### 31.9 Cronômetro

Dois (2) Cronômetros (1 de reserva).

### 31.10 Apito

Dois (2) apitos.

### 31.11 Megafone

Três (3) Megafones.

### 31.12 Gongo, Martelo e Suporte

Um (1) conjunto.

### 31.13 Contadores de Pontuação

Quinze (15) a vinte(20) Contadores de Pontuação.

### 31.14 Câmera de Vídeo

Duas (2) Câmeras de Vídeo.

### 31.15 Balanças

Duas (2). As balanças devem apresentar até duas (2) casas decimais.

35 / 47



31.16 Microfones sem fio (para serem fixados no peito do  
Árbitro de Plataforma)

Três (3) Microfones sem fio

31.17 Sistema de Pontuação Eletrônica

Um (1) conjunto de Sistema de Pontuação Eletrônica

**Apêndice 1: Tabela de Competição de Round-Robin Simples (3 Competidores)**

| <i>Round 1</i> | <i>Round 2</i> | <i>Round 3</i> |
|----------------|----------------|----------------|
| 1—0            | 1—3            | 1—2            |
| 2—3            | 0—2            | 3—0            |

Número de Competidores =  $n$ . Se  $n$  for um número ímpar, o número de lutas será =  $n$ ; Se  $n$  for um número par, o número de lutas será =  $n-1$ .

Número de Lutas =  $n(n-1)/2$ .



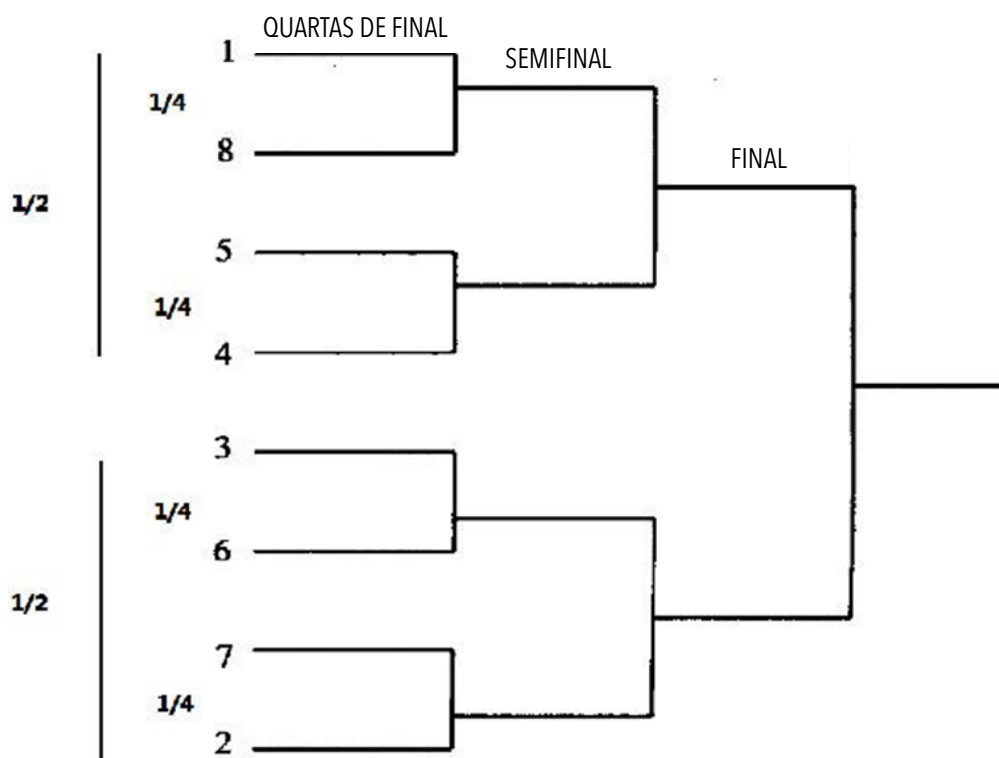


**Apêndice 2: Tabela de Pontos Acumulados para Resultado em Competição de Round-Robin Simples (3 Competidores)**

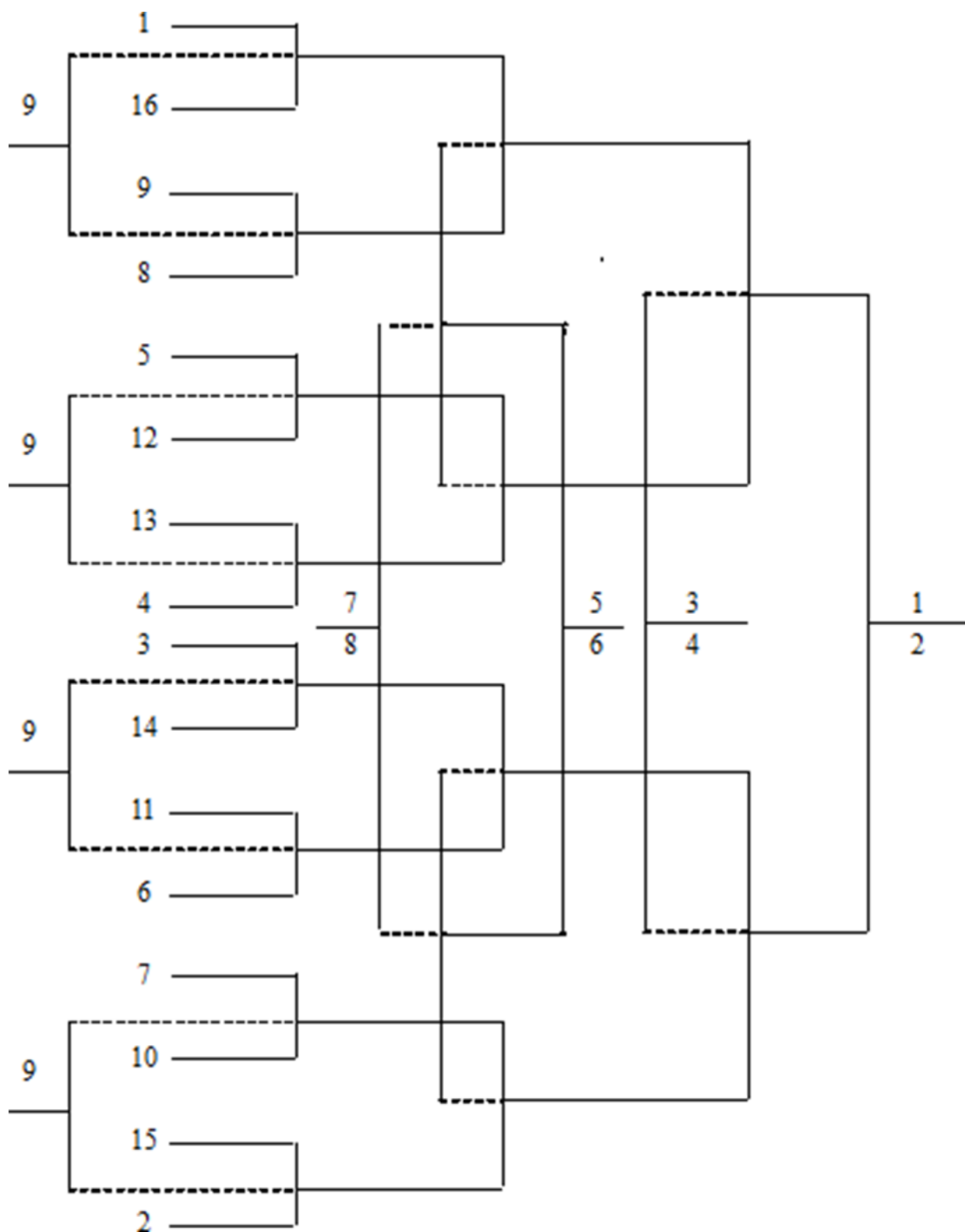
**Tabela de Pontos Acumulados para Resultado em Competição de Round-Robin Simples**

|                                 | 1 - Nome Completo | 2 - Nome Completo | 3 - Nome Completo | Pontos Acumulados | <i>Rounds</i> Perdidos | Faltas Pessoais | Faltas Técnicas | Peso | Colocação | Observação |
|---------------------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|------------------------|-----------------|-----------------|------|-----------|------------|
| 1 - Nome Completo               |                   |                   |                   |                   |                        |                 |                 |      |           |            |
| 2 - Nome Completo               |                   |                   |                   |                   |                        |                 |                 |      |           |            |
| 3 - Nome Completo               |                   |                   |                   |                   |                        |                 |                 |      |           |            |
| Chefe de Programação e Registro |                   |                   |                   |                   | Data (dd/mm/aaaa)      |                 |                 |      |           |            |
| Árbitro Chefe                   |                   |                   |                   |                   | Data (dd/mm/aaaa)      |                 |                 |      |           |            |

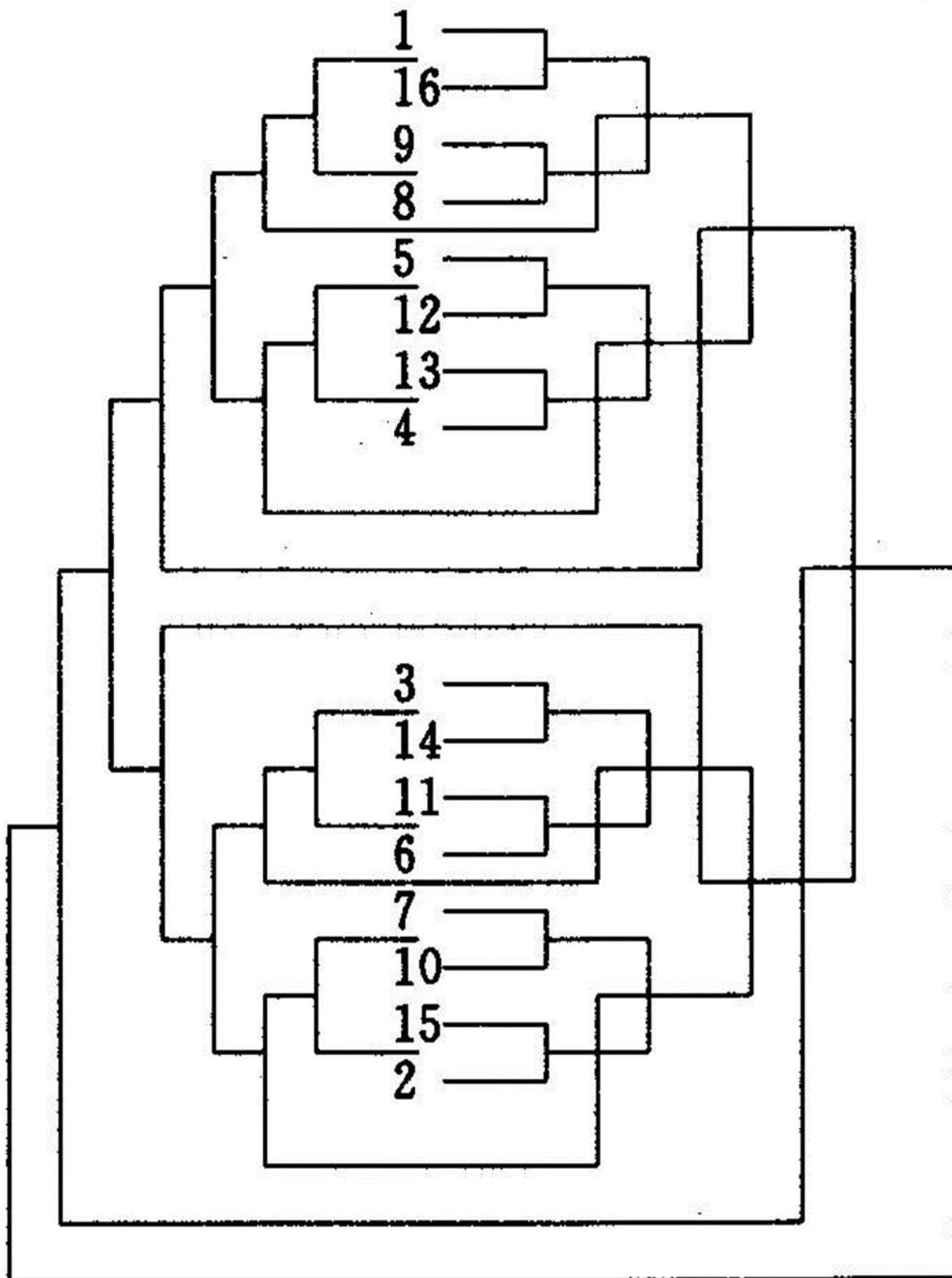
### Apêndice 3: Chaves de Competição em Eliminatória Simples (8 Pessoas)



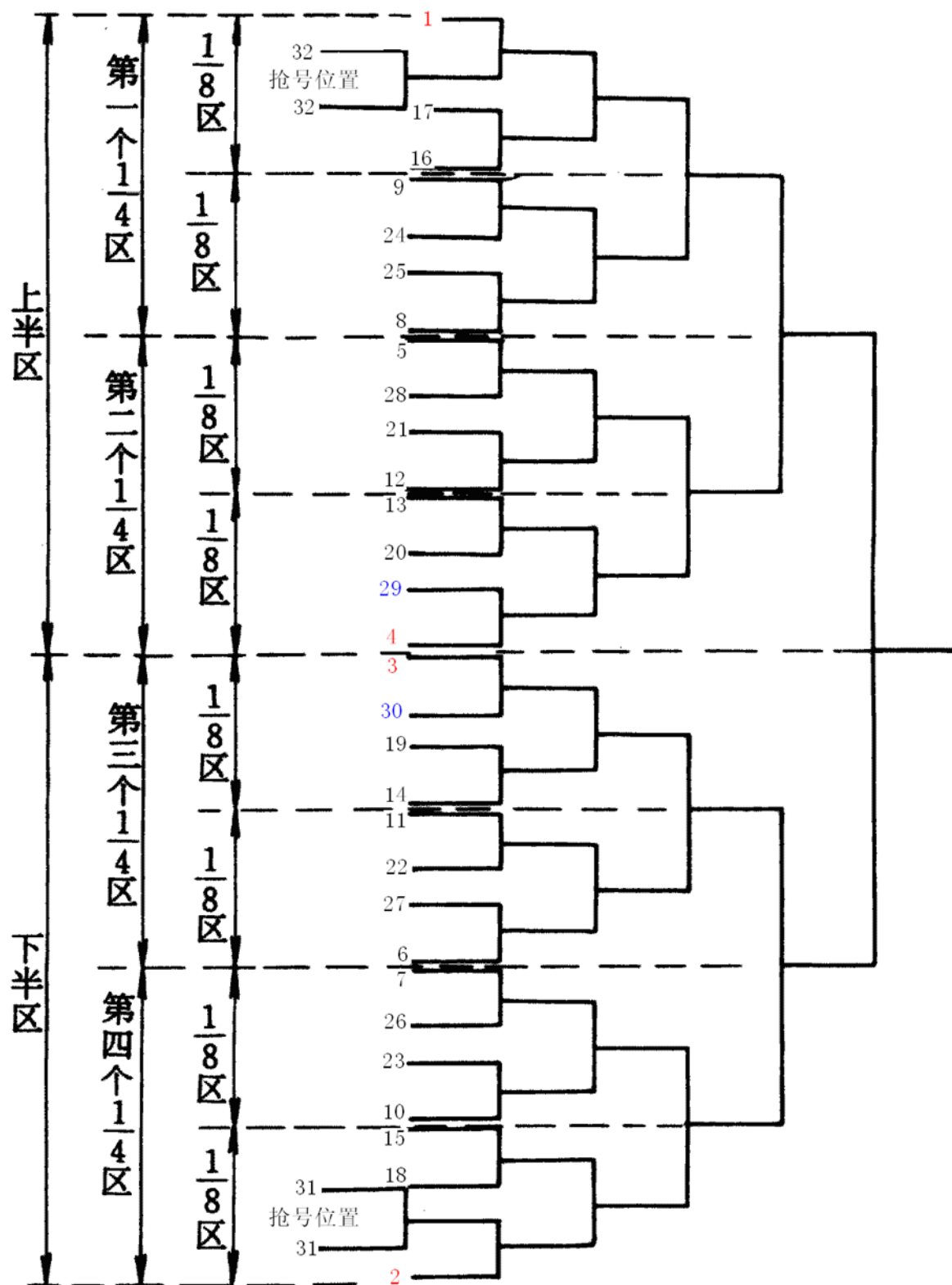
Apêndice 4: Chaves de Competição em Eliminatória Simples com Repescagem (16 Pessoas)



Apêndice 5: Chaves de Competição em Eliminatória Dupla (16 Pessoas)



Apêndice 6: Chaves de Competição em Eliminatória Simples com Espera (32 Pessoas)



**Apêndice 7: Formulário de Programação para Competição de Wushu Sanda**

| Formulário de Programação para Competição de Wushu Sanda |        |                 |                   |            |
|----------------------------------------------------------|--------|-----------------|-------------------|------------|
| Data:                                                    |        |                 | Sessão N°:        |            |
| Total de Lutas:                                          |        |                 | Horário:          |            |
| Categoria de Peso                                        | Gênero | Número de Lutas | Fase              | Observação |
|                                                          |        |                 |                   |            |
|                                                          |        |                 |                   |            |
|                                                          |        |                 |                   |            |
|                                                          |        |                 |                   |            |
|                                                          |        |                 |                   |            |
|                                                          |        |                 |                   |            |
|                                                          |        |                 |                   |            |
|                                                          |        |                 |                   |            |
|                                                          |        |                 |                   |            |
| Chefe de Programação e Registro                          |        |                 | Data (dd/mm/aaaa) |            |





| Formulário de Sequência de Lutas para Competição de Wushu Sanda |             |          |        |                   |      |        |            |
|-----------------------------------------------------------------|-------------|----------|--------|-------------------|------|--------|------------|
| Data:                                                           |             |          |        | Sessão N°.:       |      |        |            |
| Total de Lutas:                                                 |             |          |        | Horário:          |      |        |            |
| Categoria<br>de Peso                                            | Luta<br>No. | Vermelho |        | Resultado         | Azul |        | Observação |
|                                                                 |             | Nome     | Equipe |                   | Nome | Equipe |            |
|                                                                 |             |          |        |                   |      |        |            |
|                                                                 |             |          |        |                   |      |        |            |
|                                                                 |             |          |        |                   |      |        |            |
|                                                                 |             |          |        |                   |      |        |            |
|                                                                 |             |          |        |                   |      |        |            |
|                                                                 |             |          |        |                   |      |        |            |
|                                                                 |             |          |        |                   |      |        |            |
|                                                                 |             |          |        |                   |      |        |            |
|                                                                 |             |          |        |                   |      |        |            |
|                                                                 |             |          |        |                   |      |        |            |
|                                                                 |             |          |        |                   |      |        |            |
|                                                                 |             |          |        |                   |      |        |            |
|                                                                 |             |          |        |                   |      |        |            |
|                                                                 |             |          |        |                   |      |        |            |
|                                                                 |             |          |        |                   |      |        |            |
|                                                                 |             |          |        |                   |      |        |            |
|                                                                 |             |          |        |                   |      |        |            |
|                                                                 |             |          |        |                   |      |        |            |
|                                                                 |             |          |        |                   |      |        |            |
| Chefe de Programação e Registro                                 |             |          |        | Árbitro Chefe     |      |        |            |
| Data (dd/mm/aaaa)                                               |             |          |        | Data (dd/mm/aaaa) |      |        |            |

[illegible]



## Apêndice 10: Súmula de Registro

| Súmula de Registro                         |                                 |               |                     |                  |                     |                     |                     |                     |                     |                            |      |
|--------------------------------------------|---------------------------------|---------------|---------------------|------------------|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|----------------------------|------|
| Categoria:                                 |                                 |               |                     |                  |                     |                     |                     |                     |                     |                            |      |
| Vermelho:<br>Peso:                         |                                 |               |                     |                  | Azul:<br>Peso:      |                     |                     |                     |                     |                            |      |
| Round                                      | Falta Pessoal                   | Falta Técnica | Saída de Plataforma | Contagem Forçada | Árbitro Lateral (1) | Árbitro Lateral (2) | Árbitro Lateral (3) | Árbitro Lateral (4) | Árbitro Lateral (5) | Vencedor/Perdedor do Round | Obs. |
| Round 1                                    |                                 |               |                     |                  |                     |                     |                     |                     |                     |                            |      |
|                                            |                                 |               |                     |                  |                     |                     |                     |                     |                     |                            |      |
| Round 2                                    |                                 |               |                     |                  |                     |                     |                     |                     |                     |                            |      |
|                                            |                                 |               |                     |                  |                     |                     |                     |                     |                     |                            |      |
| Round 3                                    |                                 |               |                     |                  |                     |                     |                     |                     |                     |                            |      |
|                                            |                                 |               |                     |                  |                     |                     |                     |                     |                     |                            |      |
| Resultado da Luta                          | Vencedor: Vermelho ( ) Azul ( ) |               |                     |                  |                     |                     |                     |                     |                     |                            |      |
| Assinatura do Registrador                  |                                 |               |                     |                  |                     |                     |                     |                     |                     |                            |      |
| Assinatura do Árbitro Principal Assistente |                                 |               |                     |                  |                     |                     |                     |                     |                     |                            |      |

**Apêndice 11: Súmula de Registro de Árbitro Lateral**

| Súmula de Registro de Árbitro Lateral |               |             |                                 |         |         |
|---------------------------------------|---------------|-------------|---------------------------------|---------|---------|
| Número da Luta:                       |               |             |                                 |         |         |
| Categoria de Peso:                    |               |             |                                 |         |         |
| Número do Árbitro:                    |               |             |                                 |         |         |
| Cor (V/A)                             | Nome Completo | País/Região | Round 1                         | Round 2 | Round 3 |
| Vermelho                              |               |             |                                 |         |         |
| Azul                                  |               |             |                                 |         |         |
| Resultado da Luta:                    |               |             | Vencedor: Vermelho ( ) Azul ( ) |         |         |
| Assinatura do Árbitro Lateral:        |               |             |                                 |         |         |
| Horário da Luta                       |               |             |                                 |         |         |
| Data (dd/mm/aaaa)                     |               |             |                                 |         |         |