



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



## REGULAMENTO PARA MODALIDADES SUPER FIGHT

### MODALIDADES EXTREME

Observação: As modalidades Sanda Extreme e K1 Extreme seguem respectivamente as mesmas regras de Sanda Super Fight e K1 Super Fight tendo como diferença apenas as luvas usadas que não são como as de Boxe e sim como as de MMA.

### SANDA SUPER FIGHT

Área de luta: Ringue

### FORMATOS DE COMPETIÇÕES

- I. Individual e por equipe
- II. As competições por equipes seguem pela soma de total de vitórias obtidas pelos atletas de cada equipe.

### PADRÕES DE COMPETIÇÕES E ROUND'S

- I. São adotados padrões de campeonato por eliminatória simples.



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



- II. Em eliminatória será utilizado o modo “melhor de três” *rounds*. O atleta que vencer dois *rounds* será o vencedor não havendo a necessidade do terceiro *round*. Cada *round* terá duração de 2 minutos. Haverão intervalos de 1 minuto entre os *rounds*.

**Observação:** O atleta que passar a competir na categoria Super Fight poderá competir na categoria Amador Avançado mas jamais na Categoria Amador iniciante mesmo que se enquadre na categoria.

Qualquer tentativa de dissimular a participação de atleta em nível técnico inferior ao a que o mesmo se enquadre verdadeiramente será punida com automática desclassificação do atleta e suspensão de 2 (dois) anos.

## CATEGORIAS DE PESO

- I. Todas as Categorias de pesos se baseiam na tabela abaixo para as categorias masculina e feminina de todas as categorias por idade.



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



## Categorias de Peso do Super Fight

Categoria	Até 50 Kg	- <50
Categoria	Até 60 Kg	>50 Kg - <60
Categoria	Até 70 Kg	>60 Kg - <70
Categoria	Até 80 Kg	>70 Kg - <80
Categoria	Até 90 Kg	>80 Kg - <90
Categoria	Acima de 90 Kg	>90 Kg



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



## PESAGEM DOS ATLETAS

- I. O competidor deverá apresentar-se com a carteira da FBRWS ou carteira de Identidade para a pesagem.
- II. O atleta deverá se pesar com uniforme oficial da FBRWS que irá usar para competir.
- III. A pesagem será coordenada pelo registrador chefe juntamente com sua equipe com a supervisão do chefe de arbitragem.
- IV. A pesagem será feitas em diferentes equipes para acelerar a pesagem e começará pelas categorias mais leves seguindo os critérios de faixas etárias na seguinte ordem:
  - Master
  - Sênior II
  - Sênior I
  - Adulto
- V. A pesagem de todas as categorias serão completadas em até 1 hora. O competidor que estiver acima do limite do peso terá de pesar novamente dentro deste limite de tempo. Caso o atleta não atingir o critério de peso em sua categoria, não terá permissão para competir. Dentro do prazo pré- estabelecido pelo regulamento de no máximo 1 hora, a re-pesagem será permitida somente duas vezes.



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



- **Dos Trajes Obrigatórios para a pesagem**

Os competidores deverão se apresentar com trajes adequados para a pesagem.

- ✓ Masculino: Uniforme de competição da FBRWS (camiseta e calção).
- ✓ Feminino: Uniforme de competição da FBRWS (camiseta e calção ou variação).

## **SORTEIO DAS CHAVES**

O sorteio será realizado pelo grupo de registro em local e hora pré-determinados com a presença ou não dos técnicos e/ou chefes de delegações após o encerramento total das inscrições com data informada previamente pela organização e se iniciará pelas categorias mais leves baseando-se nas informações das inscrições de cada atleta.

## **CHAVES (vide anexos)**

- I. 2 Atletas (luta casada)
- II. 3 ou mais Atletas (GP)

## **SISTEMAS DE DISPUTAS**

- Eliminatórias: Simples



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



## Eliminatórias

A eliminatória é uma forma básica de disputa que prevê o avanço dos atletas para as disputas pelas colocações finais.

## TRAJES E EQUIPAMENTOS OBRIGATÓRIOS

O reconhecimento dos atletas dá-se pela cor do uniforme que deverão ser da mesma cor dos equipamentos de proteção nas cores azul e vermelho ao qual cada um dos atletas lutará com uma cor diferente de seu adversário, as cores em que o atleta terá de lutar é escolhida mediante sorteio ou critério da mesa de arbitragem.

**Obs:** Neste evento os reconhecimento dos atletas também poderá se dar apenas pela cor dos equipamentos devido a atletas que tenham apenas um uniforme da federação.

- **VESTIMENTA OBRIGATÓRIA**

I. Uniforme oficial de competição/treino da FBRWS (Camiseta e

Shorts); Atletas da categoria feminino podem usar também as variações

de uniformes.

II. Top e Short Saia da FBRWS;



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



- III. Top e Short da FBRWS;
- IV. Camiseta e Short Saia da FBRWS;

## • EQUIPAMENTOS OBRIGATÓRIOS

- I. Luvas;
- II. Bandagens/Ataduras (de 3,5 à 4,5 metros);
- III. Protetor Bucal (proibido os de cor vermelha);
- IV. Protetor de seios opcional (somente para categoria feminino);
- V. Coquilha (protetor genital);

## Observações:

- ✓ Nas categorias até de 70Kg os atletas deverão utilizar luvas de 8 Oz.
- ✓ Nas categorias acima de 70Kg os atletas deverão utilizar luvas de 10 Oz.

**Obs:** Os Equipamentos de proteção (luvas) serão fornecidos para que o atleta possa lutar.



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



## ETIQUETA E PROTOCOLO NA COMPETIÇÃO

- I. Ao subirem na plataforma os atletas deverão virar-se e cumprimentar os seus técnicos, com o cumprimento bàoquánli “palma e punho”.
- II. Deverão cumprimentar o público antes do início do primeiro round com o cumprimento Bàoquánli “palma e punho”.
- III. Deverão cumprimentar a mesa antes do início do primeiro round com o cumprimento Bàoquánli “palma e punho”.
- IV. Antes de iniciar cada round deverão se cumprimentar com o cumprimento Bàoquánli “palma e punho”.
- V. Antes de ser anunciado o resultado do combate, os competidores trocarão suas posições. Depois de anunciado o resultado da luta eles deverão se cumprimentar novamente com o cumprimento Bàoquánli “palma e punho”.
- VI. Devem também cumprimentar o árbitro central que os retribuirá da mesma forma com o cumprimento Bàoquánli “palma e punho”.
- VII. Por último, deverão dirigir-se ao corner de seu oponente para cumprimentar o técnico do atleta adversário e que retribuirá com o cumprimento Bàoquánli “palma e punho”.

## FORMAS DE DESISTÊNCIA

- I. Se o atleta for incapaz de continuar a luta devido a lesões, será considerado desistente. Ele não poderá continuar na competição.





# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



Contudo, suas colocações nas lutas anteriores serão consideradas.

- II. Em caso de grande disparidade técnica entre os atletas, o técnico pode, por prevenção, mostrar o sinal de desistência ou sinalizar com a placa apropriada para isto (fica no *corner*) ou mesmo o próprio lutador pode levantar o braço para sinalizar que desistiu de prosseguir na luta.
  
- III. O atleta que não comparecer a pesagem ou não apresentar-se após ter seu nome anunciado por três vezes antes da luta, abandonar a competição ou mesmo sair sem permissão e não retornar em tempo será considerado desistente.

O atleta que sair ou se ausentar sem se justificar será privado dos resultados obtidos nas lutas anteriores.

## PROCOLOS E OUTRAS PROVIDÊNCIAS

- I. Árbitros centrais (juízes) e laterais (jurados) deverão se concentrar na competição e não deverão se comunicar com outras pessoas. Devem permanecer sentados em seus lugares e só sair com a autorização do árbitro chefe.
  
- II. Os atletas devem ser cumprir todas as regras da competição, obedecendo os árbitros e respeitando suas decisões. É terminantemente proibido xingar, reclamar, discutir ou ter qualquer atitude de má conduta.
  
- III. Lutadores que machucarem seus oponentes maliciosamente serão responsabilizados por qualquer ferimento ou prejuízo.



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



- IV. O técnico e o assistente da equipe (delegação) devem permanecer nos locais designados aos mesmos.
  
- V. O técnico ou treinador e o seu assistente (corner do lutador) obrigatoriamente deverão ser maiores de idade, caso contrário o atleta será desclassificado (à arbitragem será reservado o direito de exigir do técnico ou treinador que está no corner do atleta documento comprobatório oficial com foto para comprovar a sua idade).
  
- VI. Qualquer tipo de Doping é estritamente proibido. Bem como a infusão de oxigênio nos intervalos.
  
- VII. Os atletas e técnicos devem estar cientes e respeitar o protocolo que somente são válidas as saídas ou arremessos para fora da área de luta quando a competição ocorrer em ringue Leitai ou a nível do solo em tatames ou tapetes olímpicos e em hipótese alguma serão válidas ou permitidas as saídas ou arremessos para fora da área de luta quando a competição ocorrer em ringue de cordas, octógnos ou similares.

## MÉTODOS DE COMBATE, CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO E PUNIÇÕES

### TÉCNICAS



# **ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP**



Todos os tipos de técnicas podem ser utilizadas, ataques e defesas que estiverem adequadas a este regulamento de competição podem ser empregadas tais como socos, Joelhadas, chutes, projeções e rasteiras.

## **PARTES PROIBIDAS**

São consideradas partes proibidas para atacar durante o combate: Parte traseira do crânio, toda a região do pescoço, olhos, genitais.

## **PARTES VÁLIDAS PARA PONTUAÇÃO**

São consideradas partes válidas para atacar durante o combate: Cabeça, tronco e as pernas.



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



## MÉTODOS PROIBIDOS

São considerados métodos proibidos de ataque: cabeçadas; cotoveladas, ataques contra o sentido natural das articulações; projeções que lancem o oponente propositalmente com a cabeça contra o solo; pressionar ou esmagar o atleta adversário propositalmente na finalização da queda contra o solo; atacar com qualquer técnica, o oponente caído no solo.



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



## TIPOS DE FALTAS E PUNIÇÕES

### ➤ Faltas

São consideradas Faltas Técnicas:

- I. Agarrar o atleta adversário de forma passiva.
- II. Proporcionar passividade por fuga das ações combate.
- III. Solicitar pedido de tempo quando estiver em desvantagem no combate.
- IV. Propositalmente atrasar o transcorrer da luta.
- V. Por desobediência as decisões do árbitro ou conduta antiesportiva.
- VI. Adentrar na área de luta sem protetor de bucal, cuspi-lo ou perder algum equipamento de proteção durante a luta.
- VII. Necessitar ajeitar algum equipamento de proteção constantemente desta forma interrompendo a luta.
- VIII. Desconsiderar ou violar as regras, protocolos de a ética na competição.

**São consideradas Faltas Pessoais:**

- I. Golpear ou ameaçar golpear o oponente antes do comando



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



“kaishi” (iniciar) ou após “ting” (parar).

- II. Atacar o oponente em partes proibidas.
- III. Atacar o oponente usando qualquer método proibido.
- IV. Propositalmente ferir o adversário de forma anti-desportiva.

## ➤ **Punições**

- I. Para faltas técnicas cartão amarelo.
- II. Para faltas pessoais cartão vermelho.
- III. O atleta que acumular três faltas pessoais será desqualificado da luta.
- IV. O atleta que intencionalmente ferir seu oponente usando métodos e técnicas proibidas será desqualificado da competição e seus resultados serão cancelados.
- V. O atleta que for flagrado fazendo uso de qualquer tipo de doping ou for pego inalando oxigênio por meio de inaladores ou equipamentos durante o intervalo das lutas será desqualificado de toda a competição sendo seus resultados anteriores totalmente cancelados.

## **SUSPENSÃO DA LUTA**

A luta será suspensa (interrompida) nos seguintes casos:



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



- I. O atleta cai, sai ou é arremessado ou empurrado para fora da área de luta.
- II. O atleta recebe uma punição.
- III. O atleta agarra o adversário sem intenção de atacar por mais de 2 segundos.
- IV. O atleta sofre uma lesão.
  - I. O atleta cai ou toca o chão com outra parte de seu corpo além dos pés (com intenção de ataque) e permanece caído por mais de 3 segundos.
  - II. O atleta pede suspensão da luta por razão objetiva e relevante.
  - III. Alguma correção é feita pelo árbitro chefe ou por algum erro ou omissão do árbitro central.
  - IV. Existe algum perigo na área de luta ou problemas que precisa ser resolvido.
  - V. Existe algum problema com a iluminação.
- VI. Quando o atleta permanece passivo por mais 8 segundos após receber ordem de ataque.

## **PONTUAÇÃO:**

Se dará pela quantidade de golpes bem conectados, um atleta que golpeie com eficiência terá mais vantagem no resultado final do que o atleta que conectou mais golpes porém sem eficiência, golpes no vazio ou defendidos não constam para o cálculo dos árbitros.

Caso os atletas estejam empatados no critério eficiência (golpes bem conectados) a quantidade de rasteiras, tesouras e projeções serão um grande diferencial para o desempate e contarão como critério para escolher o atleta vencedor.



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



Domínio da área de luta e agressividade também tem peso no critério de escolha do atleta vencedor.

Cada round o lutador começa com 10 pontos na sumula, de acordo com o desempenho durante a luta o vencedor do round mantém os 10 pontos e o perdedor perde a pontuação de acordo com o que ocorreu na luta:

1- Vitória do round por clara vantagem: 10 x 9, vencedor do round mantém 10 pontos, perdedor tira 1 ponto.

2- Vitória do round por aplicar um knock down: 10 x 9.

3- Vitória por aplicar 2 knock downs no mesmo round: 10 x 8.

4- Vitória por aplicar 3 knock downs no mesmo round: 10 x 7.

5- Nem sempre o lutador que aplicou o down mantém 10 pontos, se este também levar um ou mais downs também terá sua pontuação descontada exemplo 9 x 9,9 x 8, 8 x 8, 8 x 7, 7 x 7 .

Obs: Um lutador pode apenas receber 03 downs durante o round ou a luta, a soma de 04 downs recebidos pelo atleta encerra a luta a qualquer momento.

Em caso de GP na próxima luta o atleta que já tenha recebido 03 downs na luta anterior não poderá sofrer nem mais 01 down em luta posterior e caso só tenha recebido 01 down ou 02 downs na luta ou nas lutas anteriores estes downs serão somados e caso a soma chegue a 04 a luta também será encerrada independente que este atleta esteja ganhando a luta.

Estas medidas visam proteger o atleta e manter a sua saúde e integridade física.





# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



6 - Vitória por K.O encerra a luta independente de que o atleta que recebeu o K.O estivesse vencendo a luta.

Ao final da luta somam-se os pontos dos dois primeiros os rounds, em caso de empate haverá o terceiro e último round.

## PESO DAS PROJEÇÕES E QUEDAS

As projeções e quedas que desequilibrem o atleta adversário contam como critério de peso para a vitória de um atleta ou para desempate.

### Empate

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

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

## CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO:

**Os juízes laterais devem avaliar:** FORÇA, EQUILIBRIO, POSTURA, E EFETIVIDADE EM GOLPES LIMPOS.

**FORÇA** - Os golpes devem machucar o adversário. Não adianta desferir volumes de chutes sem potência e levar poucos golpes, mas fortes e que machucam ou desequilibram o adversário, os golpes mais fortes ganham, mesmo que em menos volume.

**EQUILIBRIO** - Ao desferir algum golpe ou ação o lutador deve manter o Equilíbrio. Não adianta chutar a guarda do adversário e não se manter equilibrado, ou bloquear algum golpe e se desequilibrar, pois nestes casos não há relevância.



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



**Postura-** O lutador deve manter uma postura de domínio da luta (buscar o combate e terminar todos os rounds mostrando disposição física).

**Golpes limpos** - Golpear forte mesmo que na guarda garante vantagem, mas os golpes que entram limpos e sem defesas, com força e mostrando efetividade são os mais consideráveis na pontuação.

## **Golpes Válidos**

Socos na

cabeça Socos

no tronco

Chutes na coxa lado de fora e lado de dentro

Chutes na panturrilha

Chutes no tórax

Chutes na

Cabeça

Joelhadas soltas sem clinch sem número determinado ou apenas uma no clinch

Rasteiras segurando a perna do adversário ou não no tempo máximo de 04 segundos desde que não arremessando a cabeça do adversário ao solo propositalmente

Não há contagem de passos em qualquer direção durante o tempo de 04 segundos

**Obs:** Joelhadas são válidas somente no tronco e coxas.

## **Punições e Advertências**

O árbitro poderá já punir na primeira vez dependendo da gravidade da infração ou

apenas advertir o atleta que tenha cometido alguma infração e orientar sobre a



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



perda de pontos no caso de acometer nova falta ou mesmo poderá já punir o atleta dependendo da gravidade da infração cometida.

## **Golpes Proibidos**

Socos por de trás da cabeça (nuca)

Socos no pescoço

Golpes contra articulações (braço, joelho)

Golpes na região genital

Cotoveladas

Golpear o oponente derrubado

## **Violações**

Iniciar ataque antes do início da luta

Afrouxar equipamentos de propósito

Cuspir protetor bucal

Pedido de tempo não havendo necessidade

Continuar agarrado após o árbitro interromper a luta

**Não se computa ponto quando:**



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



Os dois lutadores golpeiam entre si de forma simultânea

Quando o lutador aplica rasteira ou projeção segurando a perna do adversário após 04 segundos de combate

Golpear agarrado com socos e chutes

Um lutador utiliza sem êxito uma técnica de rasteira ou projeção segurando a perna

## **Desclassificação:**

Arremessar o adversário de cabeça contra o solo

Excessiva conduta antidesportiva (palavrões e gestos obscenos)

Empurrar ou jogar o oponente para fora do ringue

Cometer 03 faltas durante a luta

Contagem 10 segundos:

O Árbitro determina se está ou não o lutador com risco de lesão e abre contagem para o atleta lutando em pé (sem sofrer queda por golpe), o atleta o outro atleta ganha 01 ponto.

Se o lutador cai e após a queda não se levanta após 03 segundos abre-se contagem de 10 segundos e o outro atleta ganha 02 pontos.

O atleta poderá sofrer até 03 (três) contagens protetoras, na quarta contagem durante o combate o atleta perderá por TKO (nocaute técnico).

## **Desistência - Um atleta perderá a luta por desistência quando:**

Informar ao árbitro que não pode prosseguir em combate por motivos que não sejam desclassificadores de seu adversário

Quando seu técnico jogar a toalha



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



## O Combate é ganho quando

Há um Knock-Out

Há um TKO – O lutador não pode continuar soma de downs ou por sua condição física ou emocional

Há uma desclassificação

Superioridade técnica dos lutadores (O árbitro central pode interromper a luta)

Um lutador não se levanta após a contagem de 10 segundos por knock-out

## LUTA SEM RESULTADO

O resultado da luta é declarado No Contest (sem resultado) quando ocorre uma contusão sofrida por manobra ilegal acidental severa demais e causar a interrupção da luta pelo árbitro. A luta deve resultar em no contest se for interrompida antes da metade do 2 round (em lutas de 3 rounds).

## REGULAMENTO PARA MODALIDADES DE COMBATE

**S**

**UPER FIGHT**

**KICKBOXING**

**K1**

As áreas de competições de combates adotadas serão:



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



Área de luta: Ringue

## FORMATOS DE COMPETIÇÕES

- III. Individual e por equipe
- IV. As competições por equipes seguem pela soma de total de vitórias obtidas pelos atletas de cada equipe.

## PADRÕES DE COMPETIÇÕES E ROUND'S

- III. São adotados padrões de campeonato por eliminatória simples.
- IV. Serão 3 *round's* com duração de 2 minutos. Haverão intervalos de 1 minuto entre os *round's*.

**Observação:** O atleta que passar a competir na categoria Super Fight como lutador Semi Profissional ou Profissional poderá competir na categoria Amador Avançado mas jamais na Categoria Amador iniciante mesmo que se enquadre na categoria.

Qualquer tentativa de dissimular a participação de atleta em nível técnico inferior ao a que o mesmo se enquadre verdadeiramente será



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



punida com automática desclassificação do atleta e suspensão de 2 (dois) anos.

## CATEGORIAS DE PESO

- II. Todas as Categorias de pesos se baseiam na tabela abaixo para as categorias masculina e feminina de todas as categorias por idade.

### Categorias de Peso do Super Fight

Categoria	Até 50 Kg	- <50
Categoria	Até 60 Kg	>50 Kg - <60
Categoria	Até 70 Kg	>60 Kg - <70
Categoria	Até 80 Kg	>70 Kg - <80
Categoria	Até 90 Kg	>80 Kg - <90
Categoria	Acima de 90 Kg	>90 Kg

## PESAGEM DOS ATLETAS

- VI. O competidor deverá apresentar-se com a carteira da Federação/Delegacia/Confederação ao qual faz parte ou carteira de Identidade para a pesagem.



**VII.** O atleta deverá se pesar com uniforme oficial da FBRWS que irá usar para competir.



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



- VIII. A pesagem será coordenada pelo registrador chefe juntamente com sua equipe com a supervisão do chefe de arbitragem.
- IX. A pesagem será feitas em diferentes equipes para acelerar a pesagem e começará pelas categorias mais leves seguindo os critérios de faixas etárias na seguinte ordem:
- Master
  - Sênior II
  - Sênior I
  - Adulto
- X. A pesagem de todas as categorias serão completadas em até 1 hora. O competidor que estiver acima do limite do peso terá de pesar novamente dentro deste limite de tempo. Caso o atleta não atingir o critério de peso em sua categoria, não terá permissão para competir. Dentro do prazo pré- estabelecido pelo regulamento de no máximo 1 hora, a re-pesagem será permitida somente duas vezes.

## ● **Dos Trajes Obrigatórios para a pesagem**

Os competidores deverão se apresentar com trajes adequados para a pesagem.

- ✓ Masculino: Uniforme de competição da FBRWS (camiseta e calção).
- ✓ Feminino: Uniforme de competição da FBRWS (camiseta e calção, Top e short saia ou variação).



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



## SORTEIO DAS CHAVES

O sorteio será realizado pelo grupo de registro em local e hora pré-determinados com a presença ou não dos técnicos e/ou chefes de delegações após o encerramento total das inscrições com data informada previamente pela organização e se iniciará pelas categorias mais leves baseando-se nas informações das inscrições de cada atleta.

### CHAVES (vide anexos)

III. 2 Atletas (luta casada)

IV. 3 ou mais Atletas (GP)

### SISTEMAS DE DISPUTAS

- Eliminatórias: Simples

### Eliminatórias

A eliminatória é uma forma básica de disputa que prevê o avanço dos atletas para as disputas pelas colocações finais.

### TRAJES E EQUIPAMENTOS OBRIGATÓRIOS

O reconhecimento dos atletas dá-se pela cor do uniforme que deverão ser da mesma cor dos equipamentos de proteção nas cores azul e vermelho ao qual cada um dos atletas lutará com uma cor diferente de seu adversário, as cores em que o atleta terá de lutar é escolhida mediante sorteio ou critério da mesa de arbitragem.



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



**Obs:** Neste evento os reconhecimento dos atletas também se dará apenas pela cor dos equipamentos devido a atletas que tenham apenas um uniforme da federação.

- **VESTIMENTA OBRIGATÓRIA**

V. Uniforme oficial de competição/treino da FBRWS (Camiseta e

Shorts); Atletas da categoria feminino podem usar também as variações

de uniformes.

VI. Top e Short Saia da FBRWS;

VII. Top e Short da FBRWS;

VIII. Camiseta e Short Saia da FBRWS;

- **EQUIPAMENTOS OBRIGATÓRIOS**

VI. Luvas;

VII. Bandagens/Ataduras (de 3,5 à 4,5 metros);

VIII. Protetor Bucal (proibido os de cor vermelha);

IX. Protetor de seios opcional (somente para categoria feminino);

X. Coquilha (protetor genital);

**Observações:**



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



- ✓ Nas categorias até de 70Kg os atletas deverão utilizar luvas de 8 Oz.
  
- ✓ Nas categorias acima de 70Kg os atletas deverão utilizar luvas de 10 Oz.

**Obs:** Os Equipamentos de proteção (capacetes, protetores e tórax e caneleiras) serão fornecidos para que o atleta possa lutar porém se próximo ao evento por recomendações sanitárias for recomendado que cada atleta utilize seus próprios equipamentos a organização do evento irá comunicar aos líderes de equipes com antecedência.

## ETIQUETA E PROTOCOLO NA COMPETIÇÃO

- VIII. Ao subirem na plataforma os atletas deverão virar-se e cumprimentar os seus técnicos.
  
- IX. Deverão cumprimentar o público antes do início do primeiro round.
  
- X. Deverão cumprimentar a mesa antes do início do primeiro round.
  
- XI. Antes de iniciar cada round deverão se cumprimentar com o cumprimento.
  
- XII. Antes de ser anunciado o resultado do combate, os competidores trocarão suas posições. Depois de anunciado o resultado da luta eles deverão se cumprimentar novamente.
  
- XIII. Devem também cumprimentar o árbitro central que os retribuirá da mesma forma.
  
- XIV.
- XV. Por último, deverão dirigir-se ao corner de seu oponente para cumprimentar o técnico do atleta adversário e que retribuirá o



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



cumprimento.

## FORMAS DE DESISTÊNCIA

- IV. Se o atleta for incapaz de continuar a luta devido a lesões, será considerado desistente. Ele não poderá continuar na competição. Contudo, suas colocações nas lutas anteriores serão consideradas.
- V. Em caso de grande disparidade técnica entre os atletas, o técnico pode, por prevenção, mostrar o sinal de desistência ou sinalizar com a placa apropriada para isto (fica no *corner*) ou mesmo o próprio lutador pode levantar o braço para sinalizar que desistiu de prosseguir na luta.
- VI. O atleta que não comparecer a pesagem ou não apresentar-se após ter seu nome anunciado por três vezes antes da luta, abandonar a competição ou mesmo sair sem permissão e não retornar em tempo será considerado desistente.

O atleta que sair ou se ausentar sem se justificar será privado dos resultados obtidos nas lutas anteriores.

## PROTOCOLOS E OUTRAS PROVIDÊNCIAS

- VIII. Árbitros centrais (juízes) e laterais (jurados) deverão se concentrar na competição e não deverão se comunicar com outras pessoas. Devem permanecer sentados em seus lugares e só sair com a autorização do árbitro chefe.
- IX. Os atletas devem ser cumprir todas as regras da competição, obedecendo os árbitros e respeitando suas decisões. É terminantemente proibido xingar, reclamar, discutir ou ter qualquer



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



atitude de má conduta.

- X. Lutadores que machucarem seus oponentes maliciosamente serão responsabilizados por qualquer ferimento ou prejuízo.
  
- XI. O técnico e o assistente da equipe (delegação) devem permanecer nos locais designados aos mesmos.
  
- XII. O técnico ou treinador e o seu assistente (corner do lutador) obrigatoriamente deverão ser maiores de idade, caso contrário o atleta será desclassificado (à arbitragem será reservado o direito de exigir do técnico ou treinador que está no corner do atleta documento comprobatório oficial com foto para comprovar a sua idade).
  
- XIII. Qualquer tipo de Doping é estritamente proibido. Bem como a infusão de oxigênio nos intervalos.
  
- XIV. Os atletas e técnicos devem estar cientes e respeitar o protocolo que somente são válidas as saídas ou arremessos para fora da área de luta quando a competição ocorrer em ringue Leitai ou a nível do solo em tatames ou tapetes olímpicos e em hipótese alguma serão válidas ou permitidas as saídas ou arremessos para fora da área de luta quando a competição ocorrer em ringue de cordas, octógnos ou similares.

## MÉTODOS DE COMBATE, CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO E PUNIÇÕES



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



## KICKBOXING - K1

### Definição

K1 Style é uma disciplina de kickboxing onde a intenção de um kickboxer é derrotar o oponente usando técnicas legais com total potência e força. As golpes devem ser entregues em áreas de alvo legal com foco, rapidez e determinação, criando contato sólido. Os golpes são permitidos para a frente e para o lado da cabeça e para a frente e para o lado do tronco. Golpes (chutes e joelhos) também são permitidos para a perna do oponente (todas parte, incluindo articulações). Também é permitido segurar os oponentes pescoço e ombros com uma ou ambas as mãos, a fim de atacá-lo com o joelho.

### Áreas-alvo legais

As seguintes partes do corpo podem ser atacadas usando técnicas de combate autorizadas:

- Cabeça - frente, testa e lado
- Tronco - frente e lateral
- Pernas (todas as partes, incluindo articulações)

### Técnicas legais

As técnicas de mão, pé e joelho devem ser usadas igualmente durante toda a luta. Todas as técnicas devem ser usadas com força total. Qualquer técnica que seja parcialmente desviada ou bloqueada, ou que simplesmente toque, pincélia ou empurre um oponente não será pontuada.

### Técnicas mãos (socos)

- Direct – jab e direto.
- Uppercut – gancho de 90° e mais de 90°.
- Hook – cruzados ambas mãos.
- Spinning back fist – soco giratório o punho de trás.
- Clinching (ativo, por apenas 5 segundos).





# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



## Técnicas de pé (chutes)

- Front kick - chute frontal no tronco e cabeça (não à coxa).
- Side kick – chute faca de pé no tronco e cabeça (não na coxa).
- Roundhouse kick – chute lateral.
- Heel kick - chute de calcanhar.
- Crescent kick - chute crescente.
- Axe kick - chute de machado.
- Jump kicks - chutes de saltados
- Spinning kick – chutes giratórios para tronco e cabeça (não para coxa).
- É permitido atacar usando a canela.

## Técnicas de joelho

- Joelho pode ser usado para atacar pernas, corpo ou cabeça do oponente.
- É permitido segurar o pescoço do oponente com uma ou ambas as mãos, a fim de atacá-lo com o joelho imediatamente.
- Apenas um joelho é permitido durante um único ataque se o kickboxer segurar o pescoço ou ombros do oponente com uma ou ambas as mãos.

## Técnicas de Rasteira

Rasteira de pé (nível do tornozelo apenas, de fora para dentro e vice-versa) para desequilibrar o adversário e seguir com técnica de mão ou pé ou para trazer o oponente desequilibrado para a lona.

Não é permitido lançar o oponente usando apenas as mãos, e o kickboxer não pode lançar seu oponente usando tronco, quadris ou ombros.

## Técnicas ilegais

É proibido:

\_ Ataque a garganta, rins, costas, virilha, pescoço, parte de trás da cabeça e parte superior dos ombros.

\_ Pegar a perna do oponente por qualquer motivo, mesmo por um curto período de tempo, e executar qualquer técnica enquanto agarrar.

\_ Para realizar o chute frontal e lateral para o lado frontal da coxa, joelho ou canela. Isso é válido também para ataques no joelho.

\_ Para realizar mais de um ataque no joelho, enquanto segura o pescoço ou ombros do oponente com as duas mãos.



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



- \_ Para executar o chute de volta girando para a frente ou para o lado da coxa.
- \_ Para dar socos nas pernas.
- \_ Para executar qualquer chute de cambalhota.
- \_ Parafusando, levantando e girando o oponente de um lado para o outro.
- \_ Para atacar com o cotovelo, cabeça, polegar ou ombros.
- \_ Para virar as costas para o oponente, fugir, cair, agarrar intencional, técnicas cegas, wrestling, arremesso e abaixamento abaixo da cintura do oponente.
- \_ Para atacar um oponente que está preso entre as cordas.
- \_ Atacar um oponente que está caindo no chão ou já está no chão; ou seja, assim que uma mão ou joelho toca o chão.
- \_ Para deixar o ringue sem a ordem do árbitro central.
- \_ Continue a luta após o comando "STOP" ou "BREAK" ou o final do round após o sinal ter sido dado.
- \_ Para lubrificar o rosto ou o corpo (vaselina é permitido moderadamente).
  
- \_ Cuspir ou soltar a bucal voluntariamente.
  
- \_ Violações das regras podem, dependendo de quão graves elas são, levar a advertências, menos pontos ou até mesmo desqualificação.

## TIPOS DE FALTAS E PUNIÇÕES

### ➤ Faltas

São consideradas Faltas Técnicas:



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



- IX. Agarrar o atleta adversário de forma passiva.
- X. Proporcionar passividade por fuga das ações combate.
- XI. Solicitar pedido de tempo quando estiver em desvantagem no combate.
- XII. Propositalmente atrasar o transcorrer da luta.
- XIII. Por desobediência as decisões do árbitro ou conduta antiesportiva.
- XIV. Adentrar na área de luta sem protetor de bucal, cuspi-lo ou perder algum equipamento de proteção durante a luta.
- XV. Necessitar ajeitar algum equipamento de proteção constantemente desta forma interrompendo a luta.
- XVI. Desconsiderar ou violar as regras, protocolos de a ética na competição.

## **São consideradas Faltas Pessoais:**

- V. Golpear ou ameaçar golpear o oponente antes do comando “fight” (lutem) ou após “stop” (parar).
- VI. Atacar o oponente em partes proibidas.  
Atacar o oponente usando qualquer método proibido.
- VII. Propositalmente ferir o adversário de forma anti-desportiva.

## **TIPOS DE FALTAS E PUNIÇÕES**

### **➤ Punições**



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



- VI. Para faltas técnicas cartão amarelo.
  
- VII. Para faltas pessoais cartão vermelho.
  
- VIII. O atleta que acumular três faltas pessoais será desqualificado da luta.
  
- IX. O atleta que intencionalmente ferir seu oponente usando métodos e técnicas proibidas será desqualificado da competição e seus resultados serão cancelados.
  
- X. O atleta que for flagrado fazendo uso de qualquer tipo de doping ou for pego inalando oxigênio por meio de inaladores ou equipamentos durante o intervalo das lutas será desqualificado de toda a competição sendo seus resultados anteriores totalmente cancelados.

## SUSPENSÃO DA LUTA

A luta será suspensa (interrompida) nos seguintes casos:

- I. O atleta cai, sai ou é arremessado ou empurrado para fora da área de luta.
  
- II. O atleta recebe uma punição.
  
- III. O atleta agarra o adversário no clinch sem intenção de atacar por mais de 2 segundos.
  
- IV. O atleta sofre uma lesão.
  
- V. O atleta cai ou toca o chão com outra parte de seu corpo além dos pés e permanece caído por mais de 3 segundos.
  
- XI. O atleta pede suspensão da luta por razão objetiva e relevante.
  
- XII. Alguma correção é feita pelo árbitro chefe ou por algum erro ou omissão do



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



árbitro central.

XIII. Existe algum perigo na área de luta ou problemas que precisa ser resolvido.

XIV. Existe algum problema com a iluminação.

XV. Quando o atleta permanece passivo por mais 5 segundos após receber ordem de ataque.

## **PONTUAÇÃO:**

Se dará pela quantidade de golpes bem conectados, um atleta que golpeie com eficiência terá mais vantagem no resultado final do que o atleta que conectou mais golpes porém sem eficiência, golpes no vazio ou defendidos não constam para o cálculo dos árbitros.

Caso os atletas estejam empatados no critério eficiência (golpes bem conectados) a quantidade de rasteiras, tesouras e projeções serão um grande diferencial para o desempate e contarão como critério para escolher o atleta vencedor.

Domínio da área de luta e agressividade também tem peso no critério de escolha do atleta vencedor.

Cada round o lutador começa com 10 pontos na sumula, de acordo com o desempenho durante a luta o vencedor do round mantém os 10 pontos e o perdedor perde a pontuação de acordo com o que ocorreu na luta:

- 1- Vitória do round por clara vantagem: 10 x 9, vencedor do round mantém 10 pontos, perdedor tira 1 ponto.
- 2- Vitória do round por aplicar um knock down: 10 x 9.
- 3- Vitória por aplicar 2 knock downs no mesmo round: 10 x 8.
- 4- Vitória por aplicar 3 knock downs no mesmo round: 10 x 7.



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



5- Nem sempre o lutador que aplicou o down mantém 10 pontos, se este também levar um ou mais downs também terá sua pontuação descontada exemplo 9 x 9,9 x 8, 8 x 8, 8 x 7, 7 x 7 .

Obs: Um lutador pode apenas receber 03 downs durante o round ou a luta.

Em caso de GP na próxima luta o atleta que já tenha recebido 03 downs na luta anterior não poderá sofrer nem mais 01 down em luta posterior e caso só tenha recebido 01 down ou 02 downs na luta ou nas lutas anteriores estes downs serão somados e caso a soma chegue a 04 a luta também será encerrada independente que este atleta esteja ganhando a luta.

Estas medidas visam proteger o atleta e manter a sua saúde e integridade física.

6 - Vitória por K.O encerra a luta independente de que o atleta que recebeu o K.O estivesse vencendo a luta.

Ao final da luta somam-se os pontos dos dois primeiros os rounds, em caso de empate haverá o terceiro e último round.

## **Empate**

Em caso de empate os árbitros se reunirão para escolher o atleta vencedor ou declarar o empate.

## **CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO:**



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



Os juízes laterais devem avaliar: FORÇA, EQUILIBRIO, POSTURA, E EFETIVIDADE EM GOLPES LIMPOS.

**Força** - Os golpes devem machucar o adversário. Não adianta desferir volumes de chutes sem potência e levar poucos golpes, mas fortes e que machucam ou desequilibram o adversário, os golpes mais fortes ganham, mesmo que em menos volume.

**Equilíbrio** - Ao desferir algum golpe ou ação o lutador deve manter o Equilíbrio. Não adianta chutar a guarda do adversário e não se manter equilibrado, ou bloquear algum golpe e se desequilibrar, pois nestes casos não há relevância.

**Postura**- O lutador deve manter uma postura de domínio da luta (buscar o combate e terminar todos os rounds mostrando disposição física).

**Golpes limpos** - Golpear forte mesmo que na guarda garante vantagem, mas os golpes que entram limpos e sem defesas, com força e mostrando efetividade são os mais consideráveis na pontuação.

## **Punições e Advertências**

O árbitro poderá já punir na primeira vez dependendo da gravidade da infração ou apenas advertir o atleta que tenha cometido alguma infração e orientar sobre a perda de pontos no caso de acometer nova falta ou mesmo poderá já punir o atleta dependendo da gravidade da infração cometida.

## **Golpes Proibidos**

Socos por de trás da cabeça (nuca) - 01 ponto e advertência

Socos no pescoço - 02 pontos e advertência

Golpes contra articulações (braço, joelho) - 02 ponto e advertência

Golpes na região genital - 02 pontos e advertência

Cotoveladas - 02 pontos e advertência



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



Golpear o oponente derrubado - 01 ponto e advertência

Projeções ou quedas de qualquer tipo que não sejam rasteiras segurando a perna ou não

## **Violações**

Iniciar ataque antes do início da luta - 01 ponto e advertência

Afrouxar equipamentos de propósito - 01 ponto e advertência

Cuspir protetor bucal - 01 ponto e advertência

Pedido de tempo não havendo necessidade - 01 ponto e advertência

Continuar agarrado após o árbitro interromper a luta - 01 ponto e advertência

## **Não se computa ponto quando:**

Os dois lutadores golpeiam entre si de forma simultânea

Golpear agarrado com socos e chutes

Um lutador utiliza sem êxito uma técnica de rasteira ou projeção segurando a perna

## **Desclassificação:**

Arremessar o adversário de cabeça contra o solo

Excessiva conduta antidesportiva (palavrões e gestos obscenos)

Empurrar ou jogar o oponente para fora do ringue

Cometer 03 faltas durante a luta

Contagem 10 segundos:

O Árbitro determina se está ou não o lutador com risco de lesão e abre contagem para o atleta lutando em pé (sem sofrer queda por golpe), o atleta perde 01 ponto.





# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



Se o lutador caí e após a queda não se levanta após 03 segundos abre-se contagem de 10 segundos e o atleta perde 02 pontos.

O atleta poderá sofrer até 03 (três) contagens protetoras, na quarta contagem durante o combate o atleta perderá por TKO (nocaute técnico).

## **Desistência - Um atleta perderá a luta por desistência quando:**

Informar ao árbitro que não pode prosseguir em combate por motivos que não sejam desclassificadores de seu adversário

Quando seu técnico jogar a toalha

## **O Combate é ganho quando**

Há um Knock-Out

Há um TKO – O lutador não pode continuar soma de downs ou por sua condição física ou emocional

Há uma desclassificação

Superioridade técnica dos lutadores (O árbitro central pode interromper a luta)

Um lutador não se levanta após a contagem de 10 segundos por knock-out

## **LUTA SEM RESULTADO**

O resultado da luta é declarado No Contest (sem resultado) quando ocorre uma contusão sofrida por manobra ilegal acidental severa demais e causar a interrupção da luta pelo árbitro. A luta deve resultar em no contest se for interrompida antes da metade do 2 round (em lutas de 3 rounds).



# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP





# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP





# ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



