



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



REGULAMENTO PARA MODALIDADES DE COMBATE

WUSHU SANDA

武术散打

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.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



PADRÕES DE COMPETIÇÕES E ROUND'S

- I. São adotados padrões de campeonato por eliminatória simples.
- II. É 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*.
- III. Nas categorias para atletas menores de 18 anos e para maiores de 41 anos, cada *round* terá 1 minuto e 30 segundos de duração. 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 pesos para Combates Amadores

Categoria	Até 20 Kg	- <20
Categoria	Até 24 Kg	>20 Kg - <24
Categoria	Até 28 Kg	>24 Kg - <28
Categoria	Até 32 Kg	>28 Kg - <32
Categoria	Até 36 Kg	>32 Kg - <36
Categoria	Até 40 Kg	>36 Kg - <40
Categoria	Até 44 Kg	>40 Kg - <44
Categoria	Até 48 Kg	>44 Kg - <48
Categoria	Até 52 Kg	>48 Kg - <52
Categoria	Até 56 Kg	>52 Kg - <56
Categoria	Até 60 Kg	>56 Kg - <60
Categoria	Até 65 Kg	>60 Kg - <65
Categoria	Até 70 Kg	>65 Kg - <70
Categoria	Até 75 Kg	>70 Kg - <75
Categoria	Até 80 Kg	>75 Kg - <80
Categoria	Até 85 Kg	>80 Kg - <85
Categoria	Até 90 Kg	>85 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
 - Kids I
 - Kids II
 - Infantil I
 - Infantil II
 - Infanto Juvenil
 - Juvenil
 - 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)



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



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.

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**

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 cabeça (capacete) sem grade/aberto - Para as categorias a partir de 18 anos de idade;
- V. Protetor de cabeça (capacete) com grade/fechado - Para menores de 18 anos de idade;
- VI. Protetor de tórax para todas as categorias de idade e peso;
- VII. Protetor de seios opcional (somente para categoria feminino);
- VIII. Coquilha (protetor genital);
- V. Protetores de canela e pé (caneleiras) para atletas menores de 18 anos;

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.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



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

- 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”.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



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. 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



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



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.
- 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.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



MÉTODOS DE COMBATE, CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO E PUNIÇÕES

TÉCNICAS

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, chutes e projeções.

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.

MÉTODOS PROIBIDOS



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



São considerados métodos proibidos de ataque: cabeçadas; cotoveladas, joelhadas,



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



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.

Parágrafo único: Nas categorias Kids I, Kids II, Infantil I, Infantil II, Infante Juvenil não são permitidos:

- a) Seqüência de socos e chutes fortes na cabeça.
- b) Contato total (golpes fortes) passíveis de proporcionar nocaute, nestas categorias o árbitro deverá conduzir o combate e advertir os atletas sobre a força empregada.

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.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



- 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 “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



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



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.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



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 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 (com intenção de ataque) e permanece caído por mais de 3 segundos.
- VI. O atleta pede suspensão da luta por razão objetiva e relevante.
- VII. Alguma correção é feita pelo árbitro chefe ou por algum erro ou omissão do árbitro central.
- VIII. Existe algum perigo na área de luta ou problemas que precisa ser resolvido.
- IX. Existe algum problema com a iluminação.
- X. Quando o atleta permanece passivo por mais 8 segundos após receber ordem de ataque.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



VENCEDOR E PERDEDOR

➤ CRITÉRIOS DE VITÓRIA E DERROTA

Vencedor ou perdedor de cada Round

- I. Os árbitros laterais decidem de acordo com o seu julgamento o resultado de cada round.
- II. O atleta que obtiver maior pontuação será declarado vencedor do round.
- III. Se um atleta for golpeado fortemente (não por ação de falta pessoal) e for aberta por duas vezes a contagem, seu adversário ganhará o round.
- IV. Caso a competição ocorra em área de competição aberta (Ringue Leitai, Tapete de Wrestling ou Tatames ao nível do solo), o lutador que sair da plataforma duas vezes no mesmo round será o perdedor do round.

- **Vencedor da Luta**



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



- I. O atleta que ganhar os dois primeiros rounds, da luta será declarado vencedor e não haverá o terceiro round.

- II. O atleta que ganhar os dois dos três rounds da luta será declarado vencedor.

- III. O atleta será declarado vencedor da luta se o seu adversário for lesionado ou não estiver em condições a prosseguir no combate por decisão médica.

- IV. Caso durante o combate o atleta fingir ter sido lesionado por ações proibidas ou faltosas, o seu adversário será proclamado vencedor do combate depois que o atleta for analisado pela equipe médica.

- V. Durante o combate um dos lados for lesionado por ações faltosas de seu oponente e este não estiver em condições de continuar na luta, por ordens médicas, o atleta lesionado será declarado o vencedor, mas não poderá participar do próximo combate caso este não seja o último que deveria lutar.

O atleta será declarado vencedor da luta caso seu oponente seja desqualificado por Faltas, Faltas Técnicas, uso de doping ou por ferir o adversário de forma maliciosa.

- **Vitória Absoluta**

- I. Na existência de grande disparidade técnica entre os atletas, o árbitro central pode, com a aprovação do árbitro chefe, proclamar o atleta mais técnico ou mais forte o vencedor da luta.

- II. O atleta será vencedor da luta se seu adversário for nocauteado (não por ação de falta pessoal) e permanecer caído por 10 segundos ou se ao levantar ainda estiver sem condições continuar lutando.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



- III. Se um atleta for golpeado fortemente (não por ação de falta pessoal) e for aberta por três vezes a contagem, seu adversário ganhará a luta.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Quando dois atletas obtiverem o mesmo número de rounds ganhos em um combate e houver empate no 3º, o vencedor será proclamado pelo seguinte critério: o vencedor será definido pelos seguintes critérios:

- I. O atleta que recebeu o menor número de cartões vermelhos (faltas pessoais) na luta será o vencedor da luta.
- II. O atleta que recebeu menor número de cartões amarelos (faltas técnicas) na luta será o vencedor da luta.
- III. Caso o empate ainda permaneça a comissão da equipe de arbitragem irá proclamar o vencedor segundo seus critérios.

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 2º round (em lutas de 3 rounds).



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



MÉTODOS DE PONTUAÇÃO

Ganhos de pontos:

O atleta recebe 1 ponto quando:

- I. Golpear o adversário na cabeça ou no tronco com soco.
- II. Golpear com técnica de chute a coxa do atleta adversário.
- III. Os dois lutadores caírem, mas o atleta adversário cair primeiro.
- IV. Proporcionar a projeção e caída do atleta adversário com uma queda (projeção) de sacrifício e e o atleta atacante permanecer caído.
- V. Quando o atleta adversário cair ou tocar o chão com outra parte do corpo além dos pés (três apoios ou mais) com intenção de ataque e permanecer caído por mais de 3 segundos.
- VI. Quando o atleta adversário estiver em passividade 8 segundos após o árbitro central dar o comando de ataque.
- VII. Quando o atleta adversário receber uma falta técnica (cartão amarelo).



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



O atleta recebe 2 pontos quando:

- I. Se a competição ocorrer em área de luta aberta e o adversário sair da área de luta aberta (Ringue leitai, Tapete de Wrestling, Tatames ao nível do solo), pela primeira vez em um round.
- II. Quando o adversário cair, enquanto o atleta que executou a projeção permanecer em pé.
- III. Quando o adversário cair, enquanto o atleta que executou a projeção cair por cima do oponente.
- IV. Atacar o oponente com chute no tronco.
- V. Atacar o oponente com chute na cabeça.
- VI. Derrubar o adversário com algum golpe que necessite de “queda de sacrifício” e o atleta atacante levantar-se de imediato – dentro de três segundos. Ex.: tesouras e rasteiras.
- VII. A contagem ser aberta pelo árbitro para o atleta adversário uma vez.
- VIII. O atleta adversário receber uma falta pessoal (cartão vermelho).

Observação: É caracterizado “saída do ringue” quando o atleta cai ou sai da da área de luta aberta (Ringue, Leitai, Tapete de Wrestling, Tatames ao nível do solo e apoia o pé



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



ou parte dele fora da área de competição. É permitido aos lutadores pisar na área de segurança.

Os competidores não recebem pontos quando:

- I. A técnica não é clara ou bem definida é executada durante a luta.
- II. A técnica é aplicada sem eficiência e força.
- III. Ambos lutadores caem ao mesmo tempo.
- IV. A competição ocorre em ringue Leitai e ambos lutadores saem da plataforma ao mesmo tempo.
- V. Um lutador cai no chão com intenção de ataque e levanta-se dentro de 3 segundos.
- VI. Golpear o atleta adversário quando este estiver sendo agarrado ou clinchado.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



REGULAMENTOS PARA MODALIDADES DE COMBATE

KICKBOXING

Áreas 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

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



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



- V. Cada *round* terá duração de 2 minutos. Haverão intervalos de 1 minuto entre os *rounds*.
- VI. Nas categorias para atletas menores de 18 anos e para maiores de 41 anos, cada *round* terá 1 minuto e 30 segundos de duração. Haverão intervalos de 1 minuto entre os rounds.

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 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.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



Categorias de pesos para Combates Amadores

Categoria	Até 20 Kg	- <20
Categoria	Até 24 Kg	>20 Kg - <24
Categoria	Até 28 Kg	>24 Kg - <28
Categoria	Até 32 Kg	>28 Kg - <32
Categoria	Até 36 Kg	>32 Kg - <36
Categoria	Até 40 Kg	>36 Kg - <40
Categoria	Até 44 Kg	>40 Kg - <44
Categoria	Até 48 Kg	>44 Kg - <48
Categoria	Até 52 Kg	>48 Kg - <52
Categoria	Até 56 Kg	>52 Kg - <56
Categoria	Até 60 Kg	>56 Kg - <60
Categoria	Até 65 Kg	>60 Kg - <65
Categoria	Até 70 Kg	>65 Kg - <70
Categoria	Até 75 Kg	>70 Kg - <75
Categoria	Até 80 Kg	>75 Kg - <80
Categoria	Até 85 Kg	>80 Kg - <85
Categoria	Até 90 Kg	>85 Kg - <90



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



Categoria	Acima de 90 Kg	>90 Kg
-----------	-------------------	-----------



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



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.
- 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
 - Kids I
 - Kids II
 - Infantil I
 - Infantil II
 - Infante Juvenil
 - Juvenil
 - 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



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



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).

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)



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



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.

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



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



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**

IX. Luvas;

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

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

XII. Protetor de cabeça (capacete) sem grade/aberto - Para as categorias a partir de 18 anos de idade;

XIII. Protetor de cabeça (capacete) com grade/fechado - Para menores de 18 anos de idade;

XIV. Protetor de tórax para todas as categorias de atletas menores de idade;

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

XVI. Coquilha (protetor genital);

VI. Protetores de canela e pé (caneleiras) para atletas menores de 18 anos;

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.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



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. Por último, deverão dirigir-se ao corner de seu oponente para cumprimentar o técnico do atleta adversário e que retribuirá o cumprimento.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



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.

PROCOLOS E OUTRAS PROVIDÊNCIAS



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



- 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 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.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



MÉTODOS DE COMBATE, CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO E PUNIÇÕES

OBSERVAÇÃO:

PARA TODAS AS MODALIDADES

Nas categorias Kids I, Kids II, Infantil I, Infantil II, Infante Juvenil não são permitidos:

- c) Seqüência de socos e chutes fortes na cabeça.
- d) Contato total (golpes fortes) passíveis de proporcionar nocaute, nestas categorias o árbitro deverá conduzir o combate e advertir os atletas sobre a força empregada.

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



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



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).

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.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



- 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.

_ 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



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



desqualificação.

KICKBOXING – LOW KICK

Definição

Low kick é uma disciplina de kickboxing onde a intenção de um kickboxer é derrotar o oponente usando técnicas legais com total potência e força. As greves devem ser entregues em áreas-alvo legais com foco, velocidade, equilíbrio 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) também são permitidos na perna do adversário (coxa seja baixa na cintura e acima do joelho por fora, por dentro e nas costas). Técnica de rasteira também é permitida.

Áreas-alvo legais

As seguintes partes do corpo podem ser atacadas usando técnicas legais:

- Cabeça - frente, testa e lado
- Tronco - frente e lateral
- Pernas - coxa abaixo da cintura e acima do joelho de fora, por dentro e por trás
- Pé - nível do tornozelo, (apenas para rasteira)

Técnicas legais

As técnicas de mão e pé 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.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



Técnicas mãos (socos)

- Direct – jab e direto
- Uppercut – gancho 90° e gancho + 90°
- Hook – cruzados ambas mãos

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 kick - chutes de saltado.
- Spinning back kick – chutes giratÁroios prisão para tronco e cabeça (não para coxa).
- É permitido atacar usando a canela.

Técnicas de Rasteiras

Rasteiras 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.

Técnicas ilegais É

proibido:

- _ Ataque a garganta, rins, costas, pernas, articulações, virilha, pescoço, nuca e parte superior dos ombros.
- _ Ataque com o joelho, cotovelo, cabeçadas, polegar e shoulder.
- _ Vire-se de costas para o oponente, fuja, caia, agarrar intencional, técnicas cegas, wrestling e esquivando-se abaixo da cintura do oponente.
- _ Para executar chutes dianteiros e laterais para o lado frontal do quadril.
- _ Para realizar chutes no joelho e sob o joelho.
- _ Para executar o chute de volta girando para o lado da frente da coxa.
- _ Para dar socos nas pernas.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



- _ Para executar chutes de cambalhota.
- _ Para executar backfist e spinning backfist (socos giratorios).
- _ Ataque um oponente que está preso entre as cordas.
- _ Ataque um oponente que está caindo no chão ou já está no chão; ou seja, assim que uma mão ou joelho toca o chão.
- _ Deixando o ringue
- _ Continuando após o comando "STOP" ou "BREAK" ou terminar a rodada foi dado.
- _ Para lubrificar o rosto ou o corpo (vaselina é permitido).
- _ Cuspir ou soltar a bucal voluntariamente.
- _ Ataques terrestres (no chão – técnicas judo, jiu-jitsu, etc) são estritamente proibidos: um kickboxer não pode atacar um oponente no chão. O árbitro central é responsável por parar a luta

imediatamente quando um dos dois kickboxers toca o chão com qualquer parte do corpo além de seus pés.

_ Pisadas na cabeça ou corpo de um kickboxer caído no chão pode levar a menos pontos ou desqualificação (os juízes decidem por decisão majoritária).

_ Conduta antidesportiva um kickboxer deve ter apenas uma advertência, então o procedimento

normal para penalidade e desqualificação deve ser seguido. No entanto, no caso de conduta grosseira

antidesportiva, o kickboxer pode ser penalizado com um ponto negativo ou ser desqualificado

dependendo da gravidade da infração.

_ Se um kickboxer cuspir o protetor bucal voluntariamente, o Árbitro Central deve parar a luta,

parar o tempo, colocar o oponente no canto neutro e dar ao infrator o aviso oficial. Se eles

fizerem isso da segunda vez, eles terão o ponto de menos.

_ Violações das regras e regulamentos podem, dependendo da gravidade, levar a advertências,

menos pontos ou até mesmo desqualificação.

TIPOS DE FALTAS E PUNIÇÕES

➤ Faltas

São consideradas Faltas Técnicas:

- I. Agarrar o atleta adversário de forma passiva.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



- 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:

- IX. Golpear ou ameaçar golpear o oponente antes do comando "fight" (lutem) ou após "stop" (parar).
- X. Atacar o oponente em partes proibidas.
- XI. Atacar o oponente usando qualquer método proibido. Propositalmente ferir o adversário de forma anti-desportiva



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



TIPOS DE FALTAS E PUNIÇÕES

Punições

- XII. Para faltas técnicas cartão amarelo.

- XIII. Para faltas pessoais cartão vermelho.

- XIV. O atleta que acumular três faltas pessoais será desqualificado da luta.

- XV. O atleta que intencionalmente ferir seu oponente usando métodos e técnicas proibidas será desqualificado da competição e seus resultados serão cancelados.

- XVI. 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:

- a. O atleta cai, sai ou é arremessado ou empurrado para fora da área de luta.

- b. O atleta recebe uma punição.

- c. O atleta agarra o adversário no clinch sem intenção de atacar por mais de 2 segundos.

- d. O atleta sofre uma lesão.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



- e. O atleta cai ou toca o chão com outra parte de seu corpo além dos pés e permanece caído por mais de 3 segundos.
- f. O atleta pede suspensão da luta por razão objetiva e relevante.
- g. Alguma correção é feita pelo árbitro chefe ou por algum erro ou omissão do árbitro central.
- h. Existe algum perigo na área de luta ou problemas que precisa ser resolvido.
- i. Existe algum problema com a iluminação.
- j. 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.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



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.

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.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



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.

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



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



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

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



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



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.

Se o lutador cai 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



REGULAMENTO PARA MODALIDADES DE COMBATE

SHOOT BOXE (MMA)

Áreas de luta: Ringue

FORMATOS DE COMPETIÇÕES

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

PADRÕES DE COMPETIÇÕES E ROUND'S

São adotados padrões de campeonato por eliminatória simples.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



PESAGEM DOS ATLETAS

- XI. O competidor deverá apresentar-se com a carteira da FBRWS ou carteira de Identidade para a pesagem.
- XII. O atleta deverá se pesar com uniforme oficial da FBRWS que irá usar para competir.
- XIII. A pesagem será coordenada pelo registrador chefe juntamente com sua equipe com a supervisão do chefe de arbitragem.
- XIV. A pesagem será feitas em diferentes equipes para acelerar a pesagem:
- XV. 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).



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



- ✓ 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)

2 Atletas (luta casada)

3 ou mais Atletas (GP)

SISTEMAS DE DISPUTAS

- Eliminatórias: Simples, Duplas e Repescagem.

Eliminatórias

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



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



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 se dará apenas pela cor dos equipamentos devido a atletas que tenham apenas um uniforme da federação.

• VESTIMENTA OBRIGATÓRIA

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

Shorts);

XII. Atletas da categoria feminino podem usar também as

variações de uniformes.

Top e Short Saia da FBRWS; Top

e Short da FBRWS;



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



Camiseta e Short Saia da FBRWS;

EQUIPAMENTOS OBRIGATÓRIOS

- XIII. Luvas;

- VI. Bandagens/Ataduras

- VII. Protetor Bucal (proibido os de cor vermelha);

- VIII. Protetor de cabeça (capacete) - Para menores de 18 anos de idade;

- IX. Protetor de seios opcional para categoria feminino;

- X. Coquilha (protetor genital);

- VII. Caneleiras;

Obs: Os Equipamentos de proteção (capacetes 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.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



FORMAS DE DESISTÊNCIA

- VII. 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.
- VIII. 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.
- IX. 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

- XV. 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.
- XVI. 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.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



- XVII. Lutadores que machucarem seus oponentes maliciosamente serão responsabilizados por qualquer ferimento ou prejuízo.
- XVIII. O técnico e o assistente da equipe (delegação) devem permanecer nos locais designados aos mesmos.
- XIX. 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).

Qualquer tipo de Doping é estritamente proibido. Bem como a infusão de oxigênio nos intervalos.

REGRAS DO SHOOT BOXE (MMA AMADOR)

1 - O Shoot Boxe (MMA Amador)

É um sistema de combate de contato total que permite, socos, joelhadas, chutes, projeções, chaves e técnica de finalização.

2 – Área de luta

As lutas de Shoot Boxe (MMA Amador) são realizadas dentro de uma "gaiola" de 7 à 10 metros. Também é possível realizar as lutas de Shoot Boxe em ringue semelhante ao usado no boxe, equipado com quatro cordas e com um tatami de pelo menos 3 cm.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



3 – Uniforme e equipamento

O uniforme é composto por bermuda, coquilha, caneleira de elastano, luvas de mão aberta com polegares cobertos e protetor bucal. Apenas na classe júnior o capacete é obrigatório.

As luvas Shoot Boxe (MMA Amador) devem ser de mão aberta, cobrir os nós médios e com o polegar coberto, o acolchoamento nas costas deve ser de pelo menos 3 cm, o acolchoamento no polegar deve ser de cerca de 0,5 cm.

As classes femininas devem usar protetor de seio. A coquilha é opcional para mulheres.

As joelheiras e cotoveleiras são permitidas.

4- Duração da luta

PADRÕES DE COMPETIÇÕES E ROUND'S

VII. São adotados padrões de campeonato por eliminatória simples.

VIII. É 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*.

IX. Nas categorias para atletas menores de 18 anos e para maiores de 41 anos, cada *round* terá 1 minuto e 30 segundos de duração. Haverão intervalos de 1 minuto entre os rounds.

Observação: O atleta que passar a competir na categoria Super Fight como lutador Semi Profissional ou Profissional poderá competir na



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



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.

5 – Métodos legais

- No Shoot Boxe (MMA Amador) é permitido bater somente em pé, em todo o corpo exceto nuca, genitais, costas e parte superior da cabeça. Não é permitido golpear quando um ou ambos os atletas estão no chão.

O atleta que tiver mais duas partes do corpo em contato com o tatame é considerado no solo.

Qualquer golpe bom atribui um ponto.

Joelho ou chute na cabeça atribui dois pontos

6 – Projeções

No Shoot Boxe (MMA Amador) é permitido agarrar e projetar o oponente de qualquer forma, exceto durante uma técnica de finalização. Não é permitido projetar o adversário no pescoço ou fazê-lo cair de joelhos. Não é permitido tentar projetar voluntariamente o oponente sobre as cordas.

Uma projeção técnica atribui 2 pontos

Se ambos os pés estiverem fora do chão, os pontos se tornam 3

De qualquer forma, cada vez que um atleta tocar o tatame com um terceiro apoio, um ponto é atribuído ao adversário. a mesma coisa acontece se uma tentativa de projetar em uma queda falhar.

7 – Imobilização

É permitido imobilizar o adversário no solo de qualquer forma, mas a pontuação será atribuída a quem estiver em posição vantajosa. Todas as posições acima do adversário são consideradas posições vantajosas, exceto a "montada" traseira que é em qualquer caso considerado uma vantagem.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



Qualquer imobilização atribui um ponto.

Lateral imobilização = dois pontos.

Montagem e montagem traseira = três pontos

O árbitro central, verificando a estabilidade da posição (cerca de 5" de clinch), sinaliza com o braço estendido sobre os lutadores o possível travamento e conta em voz alta, para ser ouvido pelos atletas, até 5 (o 5 coincide com a parada e, portanto, não é pronunciado) após levanta os atletas e atribui a pontuação. Se durante a contagem a situação se desbloqueia ou inverte, o árbitro interrompe a luta de qualquer maneira e faz os atletas se levantarem tipo de bloqueio é alterado por quem já o está realizando, a contagem continua e a pontuação será atribuída com base na posição final. o árbitro continua a contar até 8 como no knock down normalmente.

8 – Submissão

A submissão é permitida através de asfixia, estrangulamento, compressão e alavanca articular. O árbitro central pode interromper uma finalização em andamento se a considerar perigosa para o atleta que a realiza. Isso resultará na concessão da vitória. Não é permitido fazer as alavancas de articulação com violência. Eles sempre terão que ser puxados em progressão. Micro alavancas para os dedos não são permitidas. A finalização encerra a luta.

Atenção: se um atleta gritar durante uma técnica de finalização, isso é considerado uma desistência.

Em caso de perda do protetor bucal durante a luta no solo, o Árbitro não interrompe a luta. Ele a substituirá no final da fase de luta no solo.

9 - Vencedor



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



Ao final de cada round os juízes avaliam técnicas, combinações, resistência dos atletas, dão 10 pontos ao melhor lutador e 9 pontos ao seu oponente (8 se houve uma disparidade grande por parte de um dos atletas) Em seguida subtraem os pontos de penalidades e marcam a pontuação total. Ao final da luta o resultado será dado pela soma de todos os resultados do round. No caso de pontos de resultados iguais em um torneio eliminatório, o juiz deve dar sua preferência. O vencedor é declarado pela maioria dos juízes.

É possível apresentar uma reclamação por escrito ao presidente apenas imediatamente após o jogo pagando a taxa relativa.

10 – Árbitro

O Árbitro central supervisiona o combate; ele é o primeiro a entrar na jaula ou ringue ou tatami. i inicia a luta com a palavra “lutar”, para com a palavra “stop” ou “breack” em caso de clinch prolongado em pé ou no chão. Após a “pausa”, os lutadores dão um passo para trás e começam a lutar novamente.

Considera-se uma paralisação, tanto em pé como no solo, durante a qual, durante cerca de 5 segundos, nenhum dos contendores implementa ações que visem tirar vantagem da luta, e também uma tentativa prolongada de finalização sem sucesso.

A luta é interrompida no caso de um knock down, no canto neutro conta até 8. Após isso, se o atleta se mostrar apto, ele retoma a luta, caso contrário declara o nocaute TKO.

A qualquer momento o Árbitro pode parar um combate desde que perceba uma grande dificuldade de um dos atletas permanecer lutando ou proclamar a derrota devido à evidente superioridade do seu adversário. Ele pode parar a luta e o tempo se:

- Um lutador está ferido. Neste caso, ele chama o médico do ringue para avaliar a possibilidade de continuar lutando.
- A área de competição está muito molhada
- Um lutador perde ou tem problemas com alguém equipamento ou vestimenta
- Julgar necessário por qualquer outro motivo.

11 – Juiz



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



O Jurado (juiz latera avalia técnicas, combinações, número de golpes acertivos, eficácia, projeções e imobilizações. Ele anota os pontos no verso da súmula e preenche todas as pontuações.

12 – Categorias de peso e faixas etárias

Categoria	Até 20 Kg	- <20
Categoria	Até 24 Kg	>20 Kg - <24
Categoria	Até 28 Kg	>24 Kg - <28
Categoria	Até 32 Kg	>28 Kg - <32
Categoria	Até 36 Kg	>32 Kg - <36
Categoria	Até 40 Kg	>36 Kg - <40
Categoria	Até 44	>40 Kg -



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



	Kg	<44
Categoria	Até 48 Kg	>44 Kg - <48
Categoria	Até 52 Kg	>48 Kg - <52
Categoria	Até 56 Kg	>52 Kg - <56
Categoria	Até 60 Kg	>56 Kg - <60
Categoria	Até 65 Kg	>60 Kg - <65
Categoria	Até 70 Kg	>65 Kg - <70
Categoria	Até 75 Kg	>70 Kg - <75
Categoria	Até 80 Kg	>75 Kg - <80
Categoria	Até 85 Kg	>80 Kg - <85
Categoria	Até 90 Kg	>85 Kg - <90
Categoria	Acima de 90 Kg	>90 Kg

- Master
- Sênior II
- Sênior I
- Infante Juvenil
- Juvenil
- Adulto



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



13 – Técnicas ilegais

- colocar as mãos no rosto do oponente (olhos, nariz, boca)
- Bater no topo da cabeça,
- Golpear a parte de trás do tronco (coluna)
- Bater no pescoço;
- Continuar a atacar após o árbitro parar a luta;
- Atingir o oponente no chão;
- Virar as costas para o seu oponente a menos que seja uma técnica rotativa;
- Segurar as cordas, gaiola ou shorts;
- Atacar com a cabeça;
- Atacar com os cotovelos;
- Atacar ou simular um ataque nos olhos;
- Morder, esfregar e arranhar;
- Gritar sem motivo.
- Falar durante a luta;
- Não executar as ordens do árbitro
- Cuspir o protetor bucal voluntariamente;
- Pedir tempo com levantamento de mão quando estiver em desvantagem;
- Ajeitar o uniforme sem autorização do árbitro central;
- Deliberadamente perder tempo evitando a luta;
- Comentar sobre uma pontuação atribuída;
- Comentar sobre uma pontuação atribuída;

1º aviso oficial: Para efeitos de possível desempate (o juiz escreve na súmula)

2º aviso oficial: menos um ponto no placar final da rodada

3º aviso oficial: Desqualificação



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



14 – Lesão

Em caso de lesão há dois minutos à disposição do atleta para tentar se recuperar e decidir se continua ou não a lutar, e esta sujeito ao julgamento do médico

15 - Veredicto

- A vitória pode ser atribuída por:
- Vencedor em pontos;
- Vencedor para finalização;
- Vencedor por K.O.;
- Vencedor por abandono;
- Vencedor pela 3ª contagem (dentro de toda a partida);
- Vencedor por desqualificação do adversário;
- Vencedor por ausência do adversário; (w.o.);
- Vencedor por decisão médica (RSC, RSC-H, RSCI,);
- Vencedor por óbvia superioridade;



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



REGULAMENTO PARA MODALIDADES DE COMBATE

BOXE

As áreas de competições de combates adotadas serão:

Área de luta: Ringue

FORMATOS DE COMPETIÇÕES

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

PADRÕES DE COMPETIÇÕES E ROUND'S

- X. São adotados padrões de campeonato por eliminatória simples.
- XI. É 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*.
- XII. Nas categorias para atletas menores de 18 anos e para maiores de 41 anos, cada *round* terá 1 minuto e 30 segundos de duração. Haverão intervalos de 1 minuto entre os rounds.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



Observação: O atleta que passar a competir na categoria Super Fight como lutador Semi Profissional ou Profissional de outra modalidade poderá competir no Boxe 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

- III. 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 pesos para Combates Amadores

Categoria	Até 20 Kg	- <20
Categoria	Até 24 Kg	>20 Kg - <24
Categoria	Até 28 Kg	>24 Kg - <28
Categoria	Até 32 Kg	>28 Kg - <32
Categoria	Até 36 Kg	>32 Kg - <36
Categoria	Até 40 Kg	>36 Kg - <40
Categoria	Até 44 Kg	>40 Kg - <44
Categoria	Até 48 Kg	>44 Kg - <48
Categoria	Até 52 Kg	>48 Kg - <52
Categoria	Até 56 Kg	>52 Kg - <56
Categoria	Até 60 Kg	>56 Kg - <60
Categoria	Até 65 Kg	>60 Kg - <65
Categoria	Até 70 Kg	>65 Kg - <70
Categoria	Até 75 Kg	>70 Kg - <75
Categoria	Até 80 Kg	>75 Kg - <80
Categoria	Até 85 Kg	>80 Kg - <85
Categoria	Até 90 Kg	>85 Kg - <90
Categoria	Acima de 90 Kg	>90 Kg



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



PESAGEM DOS ATLETAS

- XVI.** O competidor deverá apresentar-se com a carteira da FBRWS ou carteira de Identidade para a pesagem.
- XVII.** O atleta deverá se pesar com uniforme oficial da FBRWS que irá usar para competir.
- XVIII.** A pesagem será coordenada pelo registrador chefe juntamente com sua equipe com a supervisão do chefe de arbitragem.
- XIX.** 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
 - Infantil I
 - Infantil II
 - Infante Juvenil
 - Juvenil
 - Adulto
- XX.** 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)

V. 2 Atletas (luta casada)

VI. 3 ou mais Atletas (GP)



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



SISTEMAS DE DISPUTAS

- Eliminatórias: Simples, Duplas e Repescagem.

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 se dará apenas pela cor dos equipamentos devido a atletas que tenham apenas um uniforme da federação.

- **VESTIMENTA OBRIGATÓRIA**

XI. Uniforme oficial de competição/treino da FBRWS (Camiseta e Shorts); Atletas da categoria feminino podem usar também as variações de uniformes.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



XII. Top e Short Saia da FBRWS;

XIII. Top e Short da FBRWS;

XIV. Camiseta e Short Saia da FBRWS;

I. EQUIPAMENTOS OBRIGATÓRIOS

XV. Luvas;

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

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

XVIII. Protetor de cabeça (capacete) sem grade/aberto - Para as categorias a partir de 18 anos de idade;

XIX. Protetor de cabeça (capacete) com grade/fechado - Para menores de 18 anos de idade;

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

XXI. 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 (capacetes) serão fornecidos para que o atleta possa lutar porém se próximo ao evento por recomendações



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



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

- XV. Ao subirem na plataforma os atletas deverão virar-se e cumprimentar os seus técnicos.
- XVI. Deverão cumprimentar o público antes do início do primeiro round.
- XVII. Deverão cumprimentar a mesa antes do início do primeiro round.
- XVIII. Antes de iniciar cada round deverão se cumprimentar.
- XIX. 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.
- XX. Devem também cumprimentar o árbitro central que os retribuirá da mesma forma.
- XXI. Por último, deverão dirigir-se ao corner de seu oponente para cumprimentar o técnico do atleta adversário.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



FORMAS DE DESISTÊNCIA

- X. 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.
- XI. 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.
- XII. 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

- XX. 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.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



- XXI. 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.
- XXII. Lutadores que machucarem seus oponentes maliciosamente serão responsabilizados por qualquer ferimento ou prejuízo.
- XXIII. O técnico e o assistente da equipe (delegação) devem permanecer nos locais designados aos mesmos.
- XXIV. 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).
- XXV. Qualquer tipo de Doping é estritamente proibido. Bem como a infusão de oxigênio nos intervalos.

MÉTODOS DE COMBATE, CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO E PUNIÇÕES

TÉCNICAS

Todos os tipos de técnicas podem ser utilizadas, ataques e defesas que estiverem adequadas a este regulamento de competição que são apenas



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



socos aplicados com os dois pés em contato com o solo (sem saltos), não são permitidos os socos tipo martelo e giratórios .

PARTES PROIBIDAS

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

PARTES VÁLIDAS PARA PONTUAÇÃO

São consideradas partes válidas para atacar durante o combate: cabeça e tronco.

MÉTODOS PROIBIDOS

São considerados métodos proibidos de ataque: cabeçadas; chutes, cotoveladas, joelhadas, projeções que lancem o oponente propositalmente ao solo; atacar com qualquer técnica, o oponente caído no solo.

Obs: Nas categorias Kids I, Kids II, Infantil I, Infantil II, Infanto Juvenil não são permitidos:

e) Seqüência de socos fortes na cabeça.

f) Contato total (golpes fortes) passíveis de proporcionar nocaute, nestas categorias o árbitro deverá conduzir o combate e advertir os atletas sobre a força empregada.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



TIPOS DE FALTAS E PUNIÇÕES

1. Faltas

São consideradas Faltas Técnicas:

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



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



São consideradas Faltas Pessoais:

- s. Golpear ou ameaçar golpear o oponente antes do comando de iniciar ou permanecer golpeando após o comando de parar.
- t. Atacar o oponente em partes proibidas.
- u. Atacar o oponente usando qualquer método proibido.
- v. Propositalmente ferir o adversário de forma anti-desportiva.

Punições

- w. Para faltas técnicas cartão amarelo.
- x. Para faltas pessoais cartão vermelho.
- y. O atleta que acumular três faltas pessoais será desqualificado da luta.
- z. O atleta que intencionalmente ferir seu oponente usando métodos e técnicas proibidas será desqualificado da competição e seus resultados serão cancelados.
- aa. 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.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



SUSPENSÃO DA LUTA

A luta será suspensa (interrompida) nos seguintes casos:

- a. O atleta cai, sai ou é arremessado ou empurrado para fora da área de luta.
 - b. O atleta recebe uma punição.
 - c. O atleta sofre uma lesão.
- I. O atleta cai ou toca o chão com outra parte de seu corpo além dos pés.
 - 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.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



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.

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 .



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



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.

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 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.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



Força - Os golpes devem machucar o adversário. Não adianta desferir volumes de socos sem potência e levar poucos golpes, golpes fortes e que machucam ou desequilibram o adversário ganham neste critério, mesmo que em menos volume.

Equilíbrio - Ao desferir algum golpe ou ação o lutador deve manter o Equilíbrio. Não adianta socar 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.

Golpes Válidos

Socos na cabeça

Socos no tronco

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.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



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

Chutes - 02 pontos e advertência

Joelhadas - 02 pontos e advertência

Cotoveladas - 02 pontos e advertência

Golpear o oponente derrubado - 01 ponto e advertência

Projeções ou quedas de qualquer tipo - 02 pontos e advertência

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

Desclassificação:

Arremessar o adversário contra o solo



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



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, que perde 01 ponto.

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



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



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



REGULAMENTO PARA MODALIDADES DE COMBATE

SHUAI JIAO

Áreas 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.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



PADRÕES DE COMPETIÇÕES E ROUND'S

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

- IV. É 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*.

- V. Nas categorias para atletas menores de 18 anos e para maiores de 41 anos, cada *round* terá 1 minuto e 30 segundos de duração. Haverão intervalos de 1 minuto entre os rounds.

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

- VI. 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 pesos para Combates Amadores

Categoria	Até 20 Kg	- <20
Categoria	Até 24 Kg	>20 Kg - <24
Categoria	Até 28 Kg	>24 Kg - <28
Categoria	Até 32 Kg	>28 Kg - <32
Categoria	Até 36 Kg	>32 Kg - <36
Categoria	Até 40 Kg	>36 Kg - <40
Categoria	Até 44 Kg	>40 Kg - <44
Categoria	Até 48 Kg	>44 Kg - <48
Categoria	Até 52 Kg	>48 Kg - <52
Categoria	Até 56 Kg	>52 Kg - <56
Categoria	Até 60 Kg	>56 Kg - <60
Categoria	Até 65 Kg	>60 Kg - <65
Categoria	Até 70 Kg	>65 Kg - <70
Categoria	Até 75 Kg	>70 Kg - <75
Categoria	Até 80 Kg	>75 Kg - <80
Categoria	Até 85 Kg	>80 Kg - <85
Categoria	Até 90 Kg	>85 Kg - <90
Categoria	Acima de 90 Kg	>90 Kg



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



PESAGEM DOS ATLETAS

- VII. O competidor deverá apresentar-se com a carteira da FBRWS ou carteira de Identidade para a pesagem.
- VIII. O atleta deverá se pesar com Jiao Yi (completo) que irá competir.
- IX. A pesagem será coordenada pelo registrador chefe juntamente com sua equipe com a supervisão do chefe de arbitragem.
- X. 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:
 - XI. Master
 - XII. Sênior II
 - XIII. Sênior I
 - XIV. Kids I
 - XV. Kids II
 - XVI. Infantil I
 - XVII. Infantil II
 - XVIII. Infante Juvenil
 - XIX. Juvenil
 - XX. Adulto
- XXI. 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 e Feminino: O(a) atleta deverá se pesar com Jiao Yi (completo) que irá competir.

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)

XXII. 2 Atletas (luta casada)

a) 3 ou mais Atletas (GP)

SISTEMAS DE DISPUTAS

XXIII. 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 Jiao Yi ou da lapela do Jiao Yi sendo as cores azul ou vermelho..

Trajes Obrigatórios e Equipamentos para Shuaijiao

Jiao Yi completo (Colete e Calça)

Não será permitido o uso de camiseta ou camisa por baixo do colete

Protetor Bucal

Coquilha (protetor genital)

Sapatilha ou botinha

ETIQUETA E PROTOCOLO NA COMPETIÇÃO

XXIV. Ao subirem na plataforma os atletas deverão virar-se e cumprimentar os seus técnicos, com o cumprimento bàoquánli “palma e punho”.

XXV. Deverão cumprimentar o público antes do início do primeiro



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



round com o cumprimento Bàoquánli “palma e punho”.

XXVI. Deverão cumprimentar a mesa antes do início do primeiro round com o cumprimento Bàoquánli “palma e punho”.

XXVII. Antes de iniciar cada round deverão se cumprimentar com o cumprimento Bàoquánli “palma e punho”.

XXVIII. 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”.

XXIX. Devem também cumprimentar o árbitro central que os retribuirá da mesma forma com o cumprimento Bàoquánli “palma e punho”.

XXX. 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

XXXI. 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.

XXXII. 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.



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



XXXIII. 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

XXXIV. 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.

XXXV. 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.

XXXVI. Lutadores que machucarem seus oponentes maliciosamente serão responsabilizados por qualquer ferimento ou prejuízo.

XXXVII. O técnico e o assistente da equipe (delegação) devem permanecer nos locais designados aos mesmos.

XXXVIII. 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



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



exigir do técnico ou treinador que está no corner do atleta documento comprobatório oficial com foto para comprovar a sua idade).

XXXIX. Qualquer tipo de Doping é estritamente proibido. Bem como a infusão de oxigênio nos intervalos.

XL. 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.

Pontuação

A pontuação será concedida com base na qualidade da execução das técnicas de projeções e quedas.

O oponente toca o tatame com 3 pontos de apoio - 01 ponto

O oponente cai devido a seu próprio desequilíbrio - 01 ponto

O atleta aplica um arremesso e cai sobre o tronco do oponente - 01 ponto

O oponente comete uma falta técnica - 01 ponto

Oponente toca o tatame com 4 pontos de apoio - 02 pontos

Oponente toca o tatame com cabeça, peito, lateral do corpo ou cai sentado - 02 pontos



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



O oponente é arremessado e cai com as costas sobre o tatame - 02 pontos

O oponente comete uma falta pessoal - 02 pontos

O oponente é arremessado através de uma rotação de no mínimo 180° e elevação, caindo de costas enquanto o atacante permanece de pé - 03 pontos

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

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.

Golpes Válidos

Todos os tipos de projeções desde que não arremessando a cabeça do adversário ao solo propositalmente

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

Projetar o adversário de cabeça ao chão intencionalmente - 02 ponto e advertência

Segurar as calças para derrubar o adversário - 02 ponto e advertência

Violações



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



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

Afrouxar o uniforme de propósito - 01 ponto e advertência

Cuspir protetor bucal - 01 ponto e advertência

Pedido de tempo não havendo nada - 01 ponto e advertência

Continuar agarrado depois que o árbitro interrompeu a luta – 01 ponto e advertência.

Não se computa ponto quando

Nenhuma técnica clara ou bem definida é executada durante a luta.

Os dois atletas caem no ringue ao mesmo tempo

Desclassificação

Arremessar o adversário de cabeça contra o solo

Excessiva conduta antidesportiva (palavrões e gestos obscenos)

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 a luta



ARNOLD CLASSIC SOUTH AMERICA WUSHU SANDA CHAMPIONSHIP



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

O lutador não pode continuar.

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

