



18 e 19 de agosto - 2018

VINHEDO SP

REGULAMENTO E INFORMAÇÕES ADICIONAIS

ESPERAMOS QUE ENCONTREM AS INFORMAÇÕES NECESSÁRIAS PARA A INSCRIÇÃO DE SUA EQUIPE. SE PUDERMOS SER DE MAIOR E POSTERIOR AUXÍLIO, POR FAVOR, NÃO HESITE EM NOS CONTATAR

LOCAL DO EVENTO: PARQUE MUNICIPAL JAYME FERRAGUT, ESTRADA DA BOIADA, S/N - PORTAL - VINHEDO/SP

E-MAIL: presidente@liganacionalkungfu.com

PREZADO SENHOR DIRIGENTE

Esperamos que possa estar conosco nos dias 18 e 19 de Agosto de 2018 em Vinhedo - SP, quando acontecerá o 12º CAMPEONATO BRASILEIRO DE KUNG FU. Ocasão em que haverá disputas de Formas (Taolus) de Kung Fu Tradicional, Wushu competitivo e Tai Chi Chuan, combates Sanda e Shuai.

Estes eventos são abertos, podendo participar, atletas de academias filiadas ou não a LIGA, desde que sejam convidadas pela organização do evento. Informamos que somente os atletas filiados e classificados para a **COPA INTERNACIONAL** estarão aptos a concorrer ao pleito da Bolsa Atleta do Ministério do Esporte. Além disso, tanto o atleta quanto suas respectivas academias deverão estar em dia com suas obrigações junto a Liga/Federação do seu Estado.

Contamos, desde já, com a participação de novos competidores de todo o Estado de São Paulo. Desejamos que todos os participantes da 12ª edição do CAMPEONATO BRASILEIRO DE KUNG FU tenham uma experiência desafiadora, onde os resultados serão surpreendentes e inesquecíveis: novos valores, novas crenças, novos amigos, mas, sobretudo novos conhecimentos sobre si mesmo. **Vamos tentar?**

COMO FAZER SUA INSCRIÇÃO VIA INTERNET

Leia com bastante atenção o **REGULAMENTO do EVENTO** antes de fazer sua inscrição, nele você encontrará todas as informações necessárias para se inscrever na competição. Apresentaremos a seguir o passo a passo completo para que cada professor ou mestre possa efetuar as inscrições de seus alunos:

1. Primeiro faça o depósito no valor das inscrições no **Banco Bradesco: Agência nº 2818-5, Conta Corrente nº 16935-8, em nome da Liga Paulista de Kung Fu**. Para transferência bancária segue o CNPJ da LPKF: nº 18.325.014/0001-40.
2. Digitalize o comprovante de depósito e salve-o em seu computador.
3. Acesse o site: www.liganacionalkungfu.com/products/campeonato-brasileiro/, clique no link Ficha de Inscrição, preencha todos os dados, anexe o comprovante de pagamento e clique no botão ENVIAR.
4. Não receberemos o comprovante de pagamento via e-mail ou correio. Portanto, anexe-o a ficha de inscrição. O campo destinado ao comprovante de pagamento é de preenchimento obrigatório. Caso não anexe o arquivo sua ficha de inscrição não será enviada.
5. A Ficha de Inscrição deverá ser devidamente preenchida e enviada somente **ON-LINE** pelo professor responsável. O preenchimento da Ficha de Inscrição é de total responsabilidade do professor do atleta.

A organização do evento não se responsabilizará e não corrigirá inscrições erradas feitas por atletas ou pessoas que desconheçam o regulamento do evento.

ENCERRAMENTO DAS INSCRIÇÕES

Dia 06 de Agosto de 2018, terça-feira, às 23h59, é o último dia para você fazer sua inscrição. Após essa data não aceitaremos mais inscrições. Advertimos também que a data acima referida é o prazo limite para o pagamento das inscrições.

PROGRAMAÇÃO - SÁBADO (DIA 18)

1. **Das 16h30 às 18h00:** Pesagem para todos os atletas de combates. No domingo haverá pesagem. Obs. Todo atleta deverá apresentar seu documento de identidade ou a carteira de filiado da Liga no momento da pesagem.
2. **Das 15h00 às 16h00:** Palestra – Kung Fu, mercado e posicionamento de atuação. A palestra, ministrada Gabriel Luz, versará sobre o profissional de artes marciais que entende a importância de acompanhar a evolução do mercado, para ser sempre visto e lembrado e aquele que se posiciona de forma sólida e profissional para fazer da sua paixão não só uma fonte de renda, mas também a construção do seu legado. Aberta e gratuita para todos os inscritos no 12º Campeonato Brasileiro de Kung Fu. Valor da inscrição para não inscritos: R\$ 20,00. Haverá um coffee break após a palestra para todos os participantes, no valor de R\$ 5,00. As vagas são limitadas! Garanta já a sua acessando www.liganacionalkungfu.com/ficha-de-inscricao-curso/, mas primeiro faça o depósito no valor da sua inscrição e participação no coffee break, caso não seja atleta, e sendo atleta, apenas do coffee break, no Banco Bradesco: Agência nº 2818-5, Conta Corrente nº 16935-8, em nome da Liga Paulista de Kung Fu. Para transferência bancária segue o CNPJ da LNKF: nº 18.325.014/0001-40 e envie junto com a sua ficha de inscrição.

PROGRAMAÇÃO - DOMINGO (DIA 19)

1. Das 07h00 às 08h00: Pesagem dos atletas de lutas (continuação).
2. **Das 09h00 às 10h00:** Cerimônia oficial de abertura.
3. **Às 10h00:** Início das competições para todas as categorias de Taolus e Combates. Lembrando que no sábado, não haverá competições.
4. **Às 16h00:** Término do evento, tempo estimado.

Aviso importante: a pesagem para os competidores de combates acontecerá no sábado, dia 18, e domingo, dia 19, conforme especificado na programação do evento. Lembramos que os competidores que não se pesarem neste período estarão automaticamente desclassificados nas categorias de combate, sem exceção.

TAXA DE INSCRIÇÃO PARA ATLETAS FILIADOS À LIGA

R\$ 90,00 (noventa reais), que dará direito a disputa de 1 categoria. Para cada categoria adicional o atleta deverá pagar mais R\$ 30,00 (trinta reais). Portanto 2 categorias = R\$ 120,00; 3 categorias = R\$ 150,00; 4 categorias = R\$ 180,00; 5 categorias = R\$ 210,00; 6 categorias = R\$ 240,00; 7 categorias = R\$ 270,00; 8 categorias = R\$ 300,00; 9 categorias = R\$ 330,00; 10 categorias = R\$ 360,00, etc.

TAXA DE INSCRIÇÃO PARA ATLETAS NÃO FILIADOS

R\$ 100,00 (cem reais), que dará direito a disputa de 1 categoria. Para cada categoria adicional o atleta deverá pagar mais R\$ 30,00 (trinta reais). Portanto 2 categorias = R\$ 130,00; 3 categorias = R\$ 160,00; 4 categorias = R\$ 190,00; 5 categorias = R\$ 220,00; 6 categorias = R\$ 250,00; 7 categorias = R\$ 280,00; 8 categorias = R\$ 310,00; 9 categorias = R\$ 340,00; 10 categorias = R\$ 370,00, etc.

VALOR DO INGRESSO (ENTRADA)

R\$ 15,00 (quinze reais): À venda no local do evento ou em pontos de venda oficiais. Atletas inscritos no evento não pagam. O atleta que não estiver competindo e é filiado a Liga só paga meia, mediante a apresentação da carteira de filiado em dia, caso contrário pagará o ingresso integral.

Atenção: os atletas filiados terão um desconto especial de **R\$ 10,00 (dez reais)** na primeira inscrição do campeonato e até 30% nos cursos, para tanto a carteirinha do filiado não poderá estar fora do prazo de validade. Atleta com carteirinha vencida será considerado como não filiado e pagará a inscrição normal, sem o desconto.

Obs.: Não haverá devolução do valor das inscrições, após a entrega das mesmas, pelo não comparecimento do atleta no **12º CAMPEONATO BRASILEIRO DE KUNG FU** por qualquer motivo, por sua ausência no momento de sua competição, por ficha de inscrição preenchida erroneamente ou por desclassificação durante a competição.

FORMA DE PAGAMENTO DAS INSCRIÇÕES E CURSO

Pagamento: Somente através de Depósito Bancário ou Transferência: **Banco Bradesco: Agência nº 2818-5, Conta Corrente nº 16935-8, em nome da Liga Paulista de Kung Fu.** Após efetuar o pagamento faça sua inscrição online e anexe uma cópia do comprovante de pagamento. Para transferência bancária segue o CNPJ da LPKF: nº 18.325.014/0001-40.

DIVISÃO DE IDADES DOS COMPETIDORES

1. **Taolu tradicional de mãos livres e com armas:** Mirim (de 00 a 08 anos) / Infantil (de 09 a 11 anos) / Infanto-Juvenil (de 12 a 14 anos) / Juvenil (de 15 a 17 anos) / Adulto (de 18 a 35 anos) / Sênior (a partir de 36 anos) - **iniciante, intermediário e avançado;**
2. **Taolu para professor de mãos livres e com armas:** Somente para adulto (a partir de 18 anos) masculino e feminino;
3. **Taolu de Wushu competitivo (moderno):** Juvenil (de 00 a 17 anos) / Adulto (de 18 a 35 anos) e Sênior (a partir de 36 anos) - masculino e feminino / **somente avançado;**
4. **Taolu de estilos internos:** Juvenil (de 00 a 17 anos) / Adulto (de 18 a 35 anos) e Sênior (a partir de 36 anos) - masculino e feminino - **somente avançado;**
5. **Combate Sanda:** Juvenil (de 15 a 17 anos) e Adulto (a partir de 18 anos) - masculino e feminino / **intermediário e avançado, não há categoria sênior e também iniciante para combate;**
6. **Combate Shuai Jiao:** Juvenil (de 15 a 17 anos) e Adulto (a partir de 18 anos) - masculino e feminino - **somente avançado, não há categoria sênior, iniciante e intermediário para Shuai Jiao.**

UNIFORMES OFICIAIS DE COMPETIÇÕES

1. **Uniformes obrigatórios para as competições de Taolus tradicionais:** O atleta deverá trajar o uniforme tradicional de sua escola e sapatilha chinesa ou tênis de Kung Fu com o solado baixo. Não haverá distinção do uniforme entre os estilos de Kung Fu tradicional do norte, sul ou outras formas, tanto para mãos livres como para armas;
2. **Uniformes obrigatórios para as competições de estilos internos:** O competidor deverá apresentar-se devidamente trajado com blusão chinês de manga longa, calça e sapatilha;
3. **Uniformes obrigatórios para as competições de Wushu competitivo:** O traje do atleta deverá seguir as características da categoria que está competindo. Sendo assim, para o estilo do sul deverá apresentar-se trajado colete chinês e calça de Kung Fu. Para o estilo do norte, blusão chinês de manga longa e calça de Kung Fu. Em ambos os casos, deverá usar sapatilha ou tênis de Kung Fu Chinês;
4. **Trajes obrigatórios para as competições de Sanda (Sanshou):** Shorts de Kung Fu, camiseta regata e descalço. **Todos os competidores de SANDA deverão ter um uniforme na cor preta e outro na cor vermelha (Shorts e camiseta regata).** É proibido o uso de uniformes de outras modalidades, além destes conterem palavras que não façam referência as artes marciais chinesas, tais como Muay Thai, MMA etc. Os atletas que estiverem usando trajes diferentes do obrigatório durante as competições serão desclassificados, sem exceção;
5. **Trajes obrigatórios para as competições de Shuai Jiao:** O competidor deverá apresentar-se devidamente trajado com colete e calça de Shuai Jiao;

6. **Uniforme dos árbitros:** O árbitro deve estar trajando calça e sapatilhas totalmente pretas sem nenhum detalhe, a Liga fornecerá a camiseta ou colete de árbitro. O árbitro central de combate deve usar calça social preta, camisa social branca, gravata e sapatos pretos.

TEMPO DE PRÁTICA DOS COMPETIDORES

1. **Iniciante:** até 2 anos de prática;
2. **Intermediário:** de 2 a 5 anos de prática;
3. **Avançado:** de 5 a 10 anos de prática;
4. **Professor/mestre:** acima de 10 anos de prática.

CRITÉRIOS DE NOTAS

1. **Iniciante:** de 7,00 a 8,00;
2. **Intermediário:** de 8,00 a 9,00;
3. **Avançado e professor:** de 9,00 a 10,00.

TAOLUS TRADICIONAIS DE MÃOS LIVRES

Atenção: A fim de receber a melhor pontuação possível, a forma (Taolu) deve ser demonstrada sem interrupção, com força e foco (concentração), tanto para mãos livres como para armas. O uniforme do competidor também será levado em conta. **A organização do evento se reserva ao direito de combinar ou separar categorias, se necessário.**

1. **Taolu estilo do sul:** É a divisão da modalidade de mãos livres em que os atletas realizam as formas com as características tradicionais dos estilos do Sul. Sendo assim o atleta deverá se inscrever na categoria que corresponde às características de seu estilo. Por exemplo, Hung Gar, Choy Lay Fut, Pak Hok (garça branca), Fu Jow Pai (garra de tigre), Fei Hok Phay, Dragão, Shaolin do Sul, Serpente, Leopardo, Louva-a-Deus do Sul etc.;
2. **Taolu estilo do norte:** É a divisão da modalidade de mãos livres em que os atletas realizam as formas com as características tradicionais dos estilos do norte. Sendo assim o atleta deverá se inscrever na categoria que corresponde às características de seu estilo. Por exemplo, Louva-a-Deus (Tan Lan), Shaolin do Norte (Bak Sil Lum), Garra de Águia, Lohan (18 Mãos de Buda) etc.;
3. **Outros Taolus (livres):** Incluirá todas aquelas formas com características não tradicionais, além das formas tradicionais tais como BÊBADO E MACACO, e as formas que possuem acrobacias e deslocamentos similares ao Wushu Moderno bem como aquelas formas criadas sem características definidas do Kung Fu Chinês. Os atletas que competirão com formas iguais ou semelhantes às descritas anteriormente devem ser inscritos na categoria OUTROS TAOLUS (LIVRES);
4. **Taolu para professor:** Neste evento a dará a oportunidade para os professores demonstrar suas habilidades através de uma categoria criada especialmente para eles, onde poderão competir com Taolu tradicional de mãos livres e com armas, por exemplo, Louva-A-Deus, Hung Gar, Choy Lay Fut, Pak Hok, Fu Jow Pai, Fei Hok Phay, Dragão, Garra de Águia, Shaolin do Sul, Shaolin do Norte, Serpente etc. Para participar dessa categoria o competidor deverá ter 18 anos de idade ou mais.

TAOLUS TRADICIONAIS COM ARMAS

1. **Armas longas:** Bastão e Lança;
2. **Armas curtas:** Facão e Espada reta;
3. **Armas articuladas:** Lan Tin Kwan (Nunchaku simples), San Tin Kwan (Nunchaku triplo), Corrente, Chicote, Bastão longo com nunchaku, etc.;
4. **Armas duplas:** Espada dupla, Facão duplo, Punhal duplo, Faca de borboleta dupla, Facão e escudo, Gancho garra de tigre, Faca rabo de peixe, Nunchaku duplo, Tonfa dupla, etc;

5. **Outras armas (livres):** Kwan Dao, Tridente (Garfo de três pontas), Pu Dao, Kau Wan Tou, Pá com meia lua, Punhal simples, Faca de borboleta simples, Estilete, Gancho garra de tigre simples, Leque, Banco, Bengala, Flauta, Lança de duas pontas, Tonfa simples, etc.

TAOLUS DE WUSHU COMPETITIVO (MODERNO)

1. **Wushu compulsórios:** Nanquan (punho do sul) / Changquan (punho do norte) / Daoshu (facão do norte) / Jianshu (espada) / Gunshu (bastão do norte) / Qiangshu (lança) / Nandao (facão do sul) / Nangun (bastão do sul). Tempo mínimo de execução de 1 minuto e 20 segundos;
2. **Wushu preparatórios de 32:** Nanquan (punho do sul) / Changquan (punho do norte) / Daoshu (facão do norte) / Gunshu (bastão do norte) / Jianshu (espada) / Qianshu (lança). Tempo mínimo de execução de 1 (um) minuto e 20 segundos;
3. **Tai Ji Quan:** Compulsório de 42 mov. de mãos livres. Tempo de execução de 5 a 6 minutos);
4. **Tai Ji Jian:** Compulsório de 42 mov. com espada. Tempo de execução de 3 a 4 minutos.

Aviso: Não haverá separação das formas nova ou antiga de Wushu Moderno (competitivo), os atletas competirão em uma só categoria.

TAOLUS DE ESTILOS INTERNOS

1. **Tai Chi Chuan - simplificado de 24 movimentos:** aqui está incluída apenas a forma popular simplificada de 24 movimentos do estilo Yang. Tempo de execução de até 5 minutos;
2. **Tai Chi Chuan estilo Yang:** nessa categoria incluem-se todas as formas do estilo Yang, exceto a forma simplificada de 24 movimentos. Tempo de execução de até 4 minutos;
3. **Tai Chi Chuan outros estilos:** essa categoria incluirá todas aquelas formas com características não tradicionais, tais como as formas criadas sem características definidas de escolas internas de Tai Chi Chuan. Tempo de execução de até 4 minutos;
4. **Tai Chi estilos Wu, Chen e Sun de mãos livres.** Tempo de execução de até 4 minutos;
5. **Internos outros estilos:** Pa Kua, I Chuan, I Chuan, Zhou I Chuan e outros. Tempo de execução de até 4 minutos;
6. **Tai Ji Jian simplificado:** de 32 movimentos com espada. Tempo de execução de até 4 minutos;
7. **Internos outras armas:** aqui estão incluídas todas as demais armas de todos os estilos internos, exceto a forma simplificada de 32 movimentos com espada. Tempo de execução de até 4 minutos

Obs.: as competições individuais poderão ser apresentadas simultaneamente por dois ou mais atletas a critério da organização conforme o nº de inscritos.

Atenção: se a forma ultrapassar o tempo máximo permitido para a execução, haverá uma penalidade de 0,01 ponto em cada 10 segundos a mais sobre a média final.

TOI CHAO DE MÃOS LIVRES E COM ARMAS

- **Toi Chao (luta combinada):** Aqui se aplicam as mesmas regras das categorias de Taolus de mãos livres e com armas. Prevalecerá a categoria masculina quando a equipe for formada de homem e mulher. Toi Chao em que apenas uma pessoa tem arma será tratado como se os dois estivessem usando armas. Onde um competidor tem 18 anos e seu parceiro tem 12 anos prevalece a idade mais alta.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE DOS TAOLUS

1. Havendo 5 árbitros a nota mais alta e a mais baixa serão desconsideradas sendo então feita a média das três restantes;
2. Havendo 3 árbitros será considerada apenas a média aritmética entre as três notas;
3. No caso do primeiro empate, havendo 5 árbitros será considerada a média aritmética entre as 5 notas;

4. No caso do primeiro empate, havendo 3 árbitros, será considerada a média aritmética entre as 2 notas mais altas;
5. No caso do segundo empate, havendo 3 ou 5 árbitros, as duas maiores notas serão somadas;
6. No caso do terceiro empate, havendo 3 ou 5 árbitros, o atleta deverá repetir a mesma forma;
7. Persistindo o empate, havendo 3 ou 5 árbitros, considera-se o atleta com maior número de inscrições no evento.

CRITÉRIOS PARA AVALIAÇÃO DOS TAOLUS

1. Velocidade;
2. Equilíbrio;
3. Postura dos pés e pernas
4. Concentração;
5. Dificuldade;
6. Esquecimento;
7. Falha (arma quebrar, cair, bater no chão etc.);
8. Olhar, a direção correta dos olhares;
9. Os atletas deverão entrar na área de competição pelo lado direito da mesa examinadora e sair pelo lado esquerdo.

PONTOS PERDIDOS NA EXECUÇÃO DOS TAOLUS

1. **Entrar pelo lado errado na área de competição:** menos 0,04 pontos na média final;
2. **Perda momentânea de equilíbrio:** menos 0,03 pontos na média final;
3. **Perda de equilíbrio e/ou queda ao chão incluindo tocar o chão com as mãos:** menos 0,06 pontos na média final;
4. **Pausa momentânea involuntária (esquecimento):** menos 0,02 pontos na média final;
5. **Se a arma tocar o chão ou o corpo do atleta acidentalmente:** menos 0,05 pontos na média final;
6. **Deformação de armas:** perda de 0,03 pontos na média final;
7. **Quebrar a arma ou deixar cair no chão:** perda de 0,05 pontos na média final;
8. **Começar ou terminar o Taolu virado de costas para a mesa central de arbitragem:** menos 0,06 pontos na média final;
9. **Erro:** no caso do atleta errar a forma ele será automaticamente desclassificado, não tendo direito a uma nova tentativa.

REGRAS DE COMPETIÇÃO DE SANDA (SANSHOU)

1. **Peso oficial masculino - juvenil e adulto:** Até 48 kg / até 52 kg / até 56 kg / até 60 kg / até 65 kg / até 70 kg / até 75 kg / até 80 kg / até 85 kg / até 90 kg / acima de 90 kg.
2. **Peso oficial feminino - juvenil e adulto:** Até 48 kg / até 52 kg / até 56 kg / até 60 kg / até 65 kg / até 70 kg / até 75 kg / acima de 75 kg.
3. **Equipamentos obrigatórios de proteção:** Protetor bucal, capacete aberto, caneleira com protetor no pé, protetor de virilha (coquilha) por dentro dos shorts, luvas fechadas tipo boxe (categorias até 65 kg = 08 onças e acima de 70 kg = 10 onças) e protetor de tórax (peito).

4. **Tempo de luta:** Cada luta terá a duração de 3 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso. O atleta que obtiver o maior número de pontos vencerá o round, e aquele que ganhar os 2 primeiros rounds será o vencedor da luta.

CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO E PUNIÇÕES

- **Golpes proibidos:** 1) Atacar o oponente com a cabeça, cotovelos, joelhos ou aplicar torções às articulações; 2) Derrubar o oponente de cabeça ou deliberadamente jogar seu peso sobre ele; 3) Chutar a cabeça do adversário enquanto ele está caído no chão; 4) Bater continuamente a cabeça do adversário com as mãos; 5) Golpear atrás da cabeça, no pescoço, na garganta e virilha; 6) Seqüência de socos na cabeça.
- **O Competidor ganhará 3 pontos se:** 1) O adversário sair da plataforma uma vez no round; 2) Golpear o oponente com chute giratório na cabeça do adversário; 3) Fizer o seu oponente cair com uma técnica que também o leve ao chão (queda de sacrifício, etc), mas imediatamente se levante.
- **O competidor ganhará 2 pontos quando:** 1) O adversário cai, tocando o solo com qualquer parte do corpo menos os pés, enquanto o outro fica de pé; 2) O lutador acerta um chute no tronco ou na cabeça do adversário; 3) O adversário recebe uma falta grave (cartão vermelho); 4) O árbitro é forçado a abrir contagem para seu oponente uma vez.
- **O lutador ganha 1 ponto se:** 1) Golpear o adversário com as mãos uma vez em uma parte do corpo permitida; 2) Chutar a coxa do oponente com técnica bem definida; 3) O oponente recebe uma falta leve; 4) Se o oponente cai de propósito e permanece caído por mais de três segundos; 5) Se, utilizando técnica, o lutador e seu adversário caem, mas o adversário cai primeiro; 6) Por falta de combatividade, o árbitro espera oito segundos sem combate, então dá um comando ordenando que o lutador seja mais ativo no luta, se passados oito segundos após ter recebido ordem do árbitro para atacar o lutador permanecer passivo, seu adversário recebe um ponto.
- **Não é marcado ponto quando:** 1) Os lutadores golpeiam-se ao mesmo tempo; 2) Ambos caem ao mesmo tempo, exceto se um cai por consequência de técnica do outro; 3) Ambos saem da plataforma; 4) Uma queda é completada após dois segundos; 5) Um lutador cai ao usar uma técnica que exige queda de sacrifício e não tem sucesso; 6) Atacar o adversário quando o mesmo estiver sendo agarrado; 7) Não fica clara a técnica usada e o lutador não consegue atingir seu adversário.
- **Faltas técnicas:** 1) Atrasar-se deliberadamente para a luta; 2) Requerer interrupção em uma posição de desvantagem; 3) Segurar o braço do adversário passivamente; 4) Gritar durante a luta; 5) Desrespeito ao árbitro ou desobedecer a suas ordens; 6) Perder deliberadamente equipamento de proteção.
- **Faltas pessoais:** 1) Atacar antes do sinal de início ou depois do sinal de interrupção do árbitro; 2) Atacar usando técnicas ilegais; 3) Golpear o oponente em partes proibidas.
- **Métodos de punições:** 1) Uma falta leve será dada para falta técnica (cartão amarelo); 2) Uma falta grave será dada para uma falta pessoal (cartão vermelho); 3) Um competidor ganhará a luta se seu oponente tiver sido penalizado acima de seis pontos; 4) O competidor que receber 3 faltas pessoais será desqualificado do combate; 5) A penalidade para o uso de substâncias ilegais antes ou durante uma competição é a desqualificação e expulsão de todos os eventos.
- **O combate será suspenso nos seguintes casos:** 1) O competidor cai ou sai do ringue; 2) O competidor recebe uma punição; 3) O competidor agarra o adversário sem intenção de ataque por mais de 2 segundos; 4) O competidor é lesionado; 5) O competidor cai de propósito (com intenção de ataque) e permanece caído por mais de 3 segundos; 6) O competidor pede suspensão da luta por razões objetivas; 7) O árbitro chefe corrige algum erro ou omissão do árbitro central; 8) Há problemas ou perigo no ringue que precisam ser resolvidos; 9) Após receber ordem de ataque o competidor permanece passivo por mais 8 segundos.
- **Nocaute técnico (vitória absoluta):** 1) Um lutador aplica eficazmente três vezes na luta ações de três pontos; 2) Quando há uma grande diferença técnica entre os dois competidores, o árbitro central pode, com a aprovação do árbitro chefe, proclamar o lado mais forte vencedor da luta; 3) Se um dos lutadores derruba o outro com um golpe legal e este permanece caído ou levanta inconsciente após contagem de dez segundos; 4) Se um lutador machuca-se ou encontra-se doente durante a luta e não tem condições de continuar o combate, quando constatado pelo médico.

- **Vencedor ou perdedor de um round:** 1) O resultado de cada round será decidido de acordo com o julgamento dos árbitros laterais; 2) Se um dos lutadores recebe um golpe forte (legal) e o árbitro abre contagem de segurança de 8 segundos 2 vezes, seu oponente ganhará o round; 3) O competidor que sair do ringue duas vezes no mesmo round será o perdedor do round.
- **Vencedor ou perdedor da luta:** 1) O competidor que ganhar primeiro 2 rounds em uma luta será o vencedor; 2) O competidor vencerá a luta se seu oponente for lesionado ou não estiver apto a continuar por decisão médica; 3) Se durante a luta o competidor fingir ter sido lesionado por ações faltosas, o adversário será proclamado vencedor da luta depois do caso ter sido analisado pela equipe médica; 4) Se durante a luta um dos lados for lesionado por ações faltosas de seu adversário e não estiver em condições de continuar na luta, por ordens médicas, o lesionado será o vencedor da luta, mas não poderá participar da próxima luta.
- **De acordo com as regras da LNKF:** Instruções e demais manifestações verbais do coach na hora que seu atleta estiver competindo são proibidas. Lembrando também que o técnico do lutador deve ter mais de 18 anos.

REGRAS DE COMPETIÇÃO DE SHUAI JIAO

1. **Peso oficial masculino - juvenil e adulto:** Até 48 kg / até 52 kg / até 56 kg / até 60 kg / até 65 kg / até 70 kg / até 75 kg / até 80 kg / até 85 kg / até 90 kg / acima de 90 kg;
2. **Peso oficial feminino - juvenil e adulto:** Até 48 kg / até 52 kg / até 56 kg / até 60 kg / até 65 kg / até 70 kg / até 75 kg / acima de 75 kg.
3. **Tempo de luta:** Cada luta consiste de dois rounds com duração de três minutos cada round, com 30 segundos de descanso entre cada round. Caso haja empate nos dois rounds, haverá o 3 round. O ganhador de dois rounds determina o vencedor.

CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO E PUNIÇÕES

- **Sobre a competição:** 1) O árbitro central chama os lutadores ao ringue, o de vermelho entra pelo lado direito e o de azul pelo lado esquerdo; 2) A luta será contínua; 3) O tempo será parado apenas por falha no uniforme, ou advertência médica; 4) O ganhador do round é determinado por aquele que receber mais pontos; 5) Se um competidor tiver seis pontos a mais que o outro, ele ou ela é declarado ganhador do round; 6) Se nenhum competidor ganhar dois rounds, será feito o terceiro round; 7) O árbitro central determinará o vencedor baseado no competidor que fizer o primeiro ponto; não há limite de tempo.
- **Técnicas permitidas:** 1) Shuai Jiao (arremessar, lutar e permanecer agarrado); 2) Kuai Chiao (técnicas de arremesso); 3) Da Shuai (arrastar/derrubar); 4) Na Shuai (manipulação da articulação para arremessar/arrastar/derrubar); 5) Dien Shuai (manipulação de pontos de pressão para arremessar/arrastar/derrubar); 6) Os competidores podem usar o colete do oponente, faixa, ou membros para executar uma técnica.
- **Marca 1 ponto:** 1) O oponente tocar o chão com uma das mãos; 2) O oponente tocar o chão com o joelho; 3) O oponente pisar fora da área; 4) O oponente tocar o chão com o cotovelo; 5) O competidor arremessar/arrastar/derrubar e cair por cima do oponente.
- **Marca 2 pontos:** 1) O oponente tocar o chão com as duas mãos; 2) O oponente tocar o chão com os dois joelhos; 3) O oponente tocar o chão com os dois cotovelos; 4) O oponente tocar o chão com uma mão e com um joelho; 5) O competidor arremessar/arrastar eficazmente o oponente e permanecer de pé.
- **Marca 3 pontos:** O oponente gira no ar, e o atleta que executou a técnica mantém o equilíbrio.
- **Não marca ponto:** Ambos os competidores caem simultaneamente sem o uso de técnica.
- **Técnicas ilegais:** 1) Bater no oponente com a cabeça, dedos, palma, punho, antebraço, cotovelo, joelho, canela ou pé, morder, cuspir ou xingar ou tentar deslocar juntas ou quebrar ossos; 2) Puxar o cabelo; 3) Agarrar as calças do oponente; 4) Agarrar o oponente para não cair; 5) Agarrar com as mãos e segurar por mais de 5 segundos.

- **Avisos e penalidades:** 1) O árbitro central pode dar um aviso ao atleta ou à mesa, ou desqualificar um competidor dependendo da gravidade da infração ou ofensa; 2) Primeiro aviso: nenhum ponto de penalidade; 3) Segundo aviso: um ponto de penalidade; 4) Terceiro aviso: desqualificação.
- **Faltas (advertência verbal - nenhuma dedução de ponto):** 1) Começar a lutar antes do árbitro dar o sinal; 2) Continuar depois que o árbitro deu o sinal; 3) Agarrar as calças do oponente.
- **Penalidade leve (o oponente recebe um ponto):** 1) Tocar o rosto do oponente; 2) Puxar o cabelo; 3) Puxar o oponente após ser arremessado; 4) Pisar no pé do oponente; 5) Parar a luta antes do árbitro; 6) Agarrar com as duas mãos e segurar por mais de 5 segundos.
- **Penalidade grave (o oponente recebe dois pontos):** 1) Golpear intencionalmente com o chute, cotovelo, joelho e mão; 2) Bater no oponente enquanto ele estiver caído no chão; 3) Treinar fora das regras com uma intenção óbvia de perturbar ou influenciar a competição.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE DOS COMBATES

1. O QUE RECEBEU O MENOR NÚMERO DE CARTÕES VERMELHOS (FALTAS PESSOAIS) NO ROUND, SERÁ O VENCEDOR DO ROUND;
2. O QUE RECEBEU O MENOR NÚMERO DE CARTÕES AMARELOS (FALTAS TÉCNICAS) NO ROUND, SERÁ O VENCEDOR DO ROUND;
3. O QUE FOR MAIS LEVE (SEGUNDO PESAGEM) SERÁ O VENCEDOR DO ROUND;
4. QUEM GANHOU MAIS PONTOS NO COMBATE;
5. ANALISADOS OS CRITÉRIOS E AINDA ASSIM PERSISTIR O EMPATE SERÁ REALIZADO UM 4 E ÚLTIMO ROUND. HAVENDO EMPATE NO 4º ROUND OS ÁRBITROS SE REUNIRÃO PARA DETERMINAR O VENCEDOR, BASEADO NO DESEMPENHO DO MAIS TÉCNICO.

INFORMAÇÕES ADICIONAIS

- A LNKF é uma entidade voltada para as artes marciais chinesas, tais como: Kung Fu Tradicional, Wushu Competitivo, Sanda (Boxe Chinês), Tai Chi Chuan, etc.
- Cada professor ou responsável por sua entidade deverá ler com atenção e cuidado o regulamento e informações gerais antes de preencher a Ficha de Inscrição de seus atletas para evitar transtornos e aborrecimentos.
- Todo atleta deverá levar seu documento de identidade ou a carteira de filiado da para ser apresentado na mesa de arbitragem no momento da competição.
- Cada associação (escola) deverá trazer os equipamentos dos atletas de acordo com as categorias nas quais se inscreveram. A organização do evento não fornecerá e nem emprestará equipamentos.
- A chamada dos atletas será feita através de um microfone na sua área de competição por 3 (três) vezes. Sendo ele automaticamente desclassificado caso se apresente após sua categoria ter entrado na área de competição.
- O atleta de combate que até o término da pesagem, estiver fora do peso para o qual se inscreveu na ficha de inscrição, estará automaticamente desclassificado (**não tendo direito ao reembolso do valor da taxa de inscrição, sem exceção**).
- O atleta não precisará avisar à mesa central que o seu Taolu não termina no mesmo lugar. Ele pode começar o Taolu em qualquer ponto da área de competição e finalizar em qualquer ponto. **Só não pode começar ou terminar o Taolu virado de costas para a mesa central de arbitragem.**
- Não haverá devolução do valor das inscrições, após a entrega das mesmas, pelo não comparecimento do atleta no evento por qualquer motivo, por sua ausência no momento de sua competição, por ficha de inscrição preenchida erroneamente ou por desclassificação durante a competição no evento.

- **Premiação:** Os atletas serão premiados durante a competição com medalhas personalizadas de 1º, 2º e 3º lugar; para as delegações com o maior nº de atletas inscritos no evento haverá uma premiação especial até a 3ª colocada. Serão fornecidos certificados de participação para todos os atletas, árbitros e representante de delegação.
- **Protesto (reclamação):** Caso o atleta, técnico ou dirigente não concordar com o resultado da arbitragem no momento da competição, deverá entrar com uma notificação por escrito através do técnico ou chefe da delegação, com até 15 minutos após o ocorrido. A notificação deverá ser entregue para o chefe de arbitragem juntamente com a filmagem completa da competição do atleta, mais o pagamento de **R\$ 300,00**, que será devolvido se o protesto for aceito e o resultado da competição for alterado, caso contrário não haverá devolução. Para isso faz-se necessário que o atleta e seu técnico conheçam na íntegra as regras de competição do evento da Liga.
- **Atestado Médico:** Em todas as competições da Liga Nacional de Kung Fu o atleta de combate (luta) deverá apresentar um atestado médico na hora da confirmação da pesagem, que o ateste a estar apto a participar de uma competição de luta. Não devendo este ter mais do que 6 (seis) meses até a data do evento, o mesmo passará por uma vistoria para aprovação ou não. Em caso de reprovação do atestado o atleta estará automaticamente desclassificado e não terão direito ao reembolso da taxa de inscrição. Lembramos que o atleta deverá apresentar o atestado médico original, cópias de atestado não serão aceitas.
- **Inscrições feitas erradas:** Caso queira efetuar alguma alteração na sua inscrição, preencha outra ficha com os dados corretos e solicite a organização do evento o cancelamento da anterior através do e-mail: campeonato@ligapaulistakungfu.com. A organização do evento não pode e não realiza nenhuma alteração nas fichas de inscrições recebidas. Somente o responsável pela equipe poderá alterá-la através do preenchimento de uma nova ficha de inscrição.
- **Como chegar ao local do evento:** **Do Aeroporto de São Paulo/Congonhas e do Aeroporto Internacional de São Paulo/Guarulhos**, dirija-se ao terminal rodoviário Tietê e tome um ônibus para a cidade de Vinhedo/SP (empresa Lirabus). Desça na Avenida Aparecida Tellau Seraphim, 8795 e caminhe por cerca de 350 metros até chegar ao Parque Municipal Jayme Ferragut, local do evento. **Do aeroporto Internacional de Viracopos (Campinas/SP)**, dirija-se a Rodovia Santos Dumont, 66 e tome o ônibus número 687 Vinhedo (Terminal Rodoviario de Vinhedo), aproximadamente 38 minutos (29 paradas). Desça na Avenida Aparecida Tellau Seraphim, 48-132 e caminhe por cerca de 200 metros até chegar ao Parque Municipal Jayme Ferragut, local do evento. Consulte os horários e preços de passagens da empresa Lirabus acessando o site www.lirabus.com.br/site/.

TERMO DE RESPONSABILIDADE DO ATLETA

Ao permitir a sua inscrição no evento o atleta afirma estar ciente de todas as regras da competição do evento e concorda com os termos nele disposto.

Eu atleta, isento todos os organizadores, realizadores, árbitros, promotores e juízes de toda a responsabilidade por qualquer acidente que possa ocorrer com a minha pessoa durante o 12º Campeonato Brasileiro de Kung Fu.

Reconheço que este é um evento de artes marciais chinesas e como tal estarei sujeito a riscos inerentes a todas as competições. Prometo seguir e respeitar os regulamentos conhecidos para este evento e promover a arte do Kung Fu através de práticas seguras e respeitando os meus companheiros competidores.

Autorizo o uso de minha imagem em todo e qualquer material entre fotos, documentos e outros meios de comunicação, para ser utilizada em campanhas promocionais e institucionais da Liga Nacional de Kung Fu, sejam essas destinadas à divulgação ao público em geral e/ou apenas para uso interno desta instituição, desde que não haja desvirtuamento da sua finalidade. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da minha imagem em todo território nacional e no exterior, em todas as suas modalidades.