



**18°CAMPEONATO PIAUIENSE DE
KUNGFU WUSHU
2024**

**“O MAIOR CAMPEONATO
DE KUNGFU WUSHU DO
ESTADO DO PIAUÍ.”**

REGULAMENTO

- **O CAMPEONATO PIAUIENSE DE KUNGFU WUSHU** é a competição de Wushu organizada e idealizada pela **FEDERAÇÃO DE KUNGFU WUSHU DO PIAUÍ - FKWPI**. **O CAMPEONATO PIAUIENSE DE KUNGFU WUSHU** é uma competição realizada anualmente, que busca difundir a prática desportiva da arte marcial que mais cresce em todo território brasileiro, bem como a sua filosofia marcial e os preceitos de cordialidade, honra e lealdade, que arte marcial chinesa proporciona todos os seus adeptos.

LOCAL E DATA

- **Município de Teresina - PI**
- **Data: 31 de Março de 2024**
- **Horário: solenidade de Abertura 11:00hs / início da competição 13:00hs**
- **Local: Ginásio Arena Verdão, Rua Rui Barbosa - centro (Norte)**

1_ INSCRIÇÕES

As inscrições dos competidores serão de inteira responsabilidade das equipes, tendo início dia **7 de Fevereiro de 2024** e fim dia **11 de Março de 2024**, unicamente por meio eletrônico, com o preenchimento e envio da ficha de cadastro dos atletas.

As inscrições realizadas após 11 de Março de 2024 sofrerão um acréscimo de 50% (cinquenta por cento) sobre os respectivos valores e terão como última data para sua realização 18 de Março de 2024, não sendo aceitas, sob nenhuma hipótese, inscrições posteriores a esta data.

A confirmação final da inscrição só será consolidada através do comprovante do depósito de pagamento. Caso haja necessidade de retificação de inscrição **(o acréscimo de uma ou mais modalidades ou atletas)** esta será aceita desde que enviada dentro do prazo de inscrição.

2_ VALORES DE INSCRIÇÕES

O valor geral da inscrição para **SANDA e TAOLU** será de **R\$80,00 (Oitenta Reais)**, para inscrições de atletas filiados a Federação de Kungfu Wushu do Piauí, feitas até **11 de Março de 2024**, e de **R\$100 (Cem Reais)**, para inscrições de atletas não filiados à Federação de Kungfu Wushu do Piauí, feitas até **11 de Março de 2024**. Para o **TAOLU** o valor adicional por categoria será de **R\$30 (Trinta Reais)** **Não haverá devolução dos valores das inscrições em hipótese alguma.**

3_ CHECKLIST

Até o dia **25 de Março de 2024** será divulgado nas mídias da FKWPI e no **grupo oficial do WhatsApp**, o checklist contendo a relação das inscrições efetivadas. As equipes devem conferir nome e categoria/modalidades de seus atletas e comunicar possíveis erros. **Só serão corrigidos erros até o dia 27 de Março de 2023 e se os erros forem cometidos pela organização do 18º Campeonato Piauiense de Kungfu Wushu, caso contrário, a inscrição somente será alterada mediante pagamento de multa de R\$30,00 (Trinta reais).**

REGULAMENTO SANDA

4_TIPOS DE COMPETIÇÃO

Equipe e Individual

SISTEMAS DE COMPETIÇÃO

- Podem ser adotados os sistemas de campeonato, eliminatória simples ou eliminatória com repescagem.
- É utilizado o sistema “melhor de três”. Quem ganhar dois rounds é o vencedor da luta. Cada round dura 2 minutos. Haverá intervalo de 1 minuto entre os rounds.
- Na categoria Kids cada round terá 1 minuto e 30 segundos corridos (sem parada de cronômetro). Haverá intervalo de 1 minuto entre os rounds.
- Nas categorias Infantil e Juvenil cada round terá 1 minuto e 30 segundos de duração. Haverá intervalo de 1 minuto entre os rounds.

5_ REQUISITOS PARA INSCRIÇÃO

- A categoria adulta deverá ser de 18 a 40 anos.
- A categoria Juvenil deverá ser de 15 a 17 anos.
categoria Infantil deverá ser de 12 a 14 anos
- A categoria Kids deverá ser de 9 a 11 anos.

É de total responsabilidade das equipes o recolhimento dos atestados médicos dos atletas. Os respectivos atestados deverão ser expedidos pelo médico com no máximo vinte (20) dias de registro que antecede à competição. Os atletas ou responsáveis deverão assinar o termo de responsabilidade e concessão de imagem, comprometendo-se com a apresentação dos atestados e termos de responsabilidade no ato da pesagem de seus atletas.

6_ CATEGORIAS DE PESO

- Adulto Feminino – 48kg, 52kg, 56kg, 60kg, 65kg, 70kg, 75kg.
- Adulto Masculino – 48kg, 52kg, 56kg, 60kg, 65kg, 70kg, 75kg, 80kg, 85kg, 90kg, +90kg.

- Juvenil Feminino – 48kg, 52kg, 56kg, 60kg.
- Juvenil Masculino – 48kg, 52kg, 56kg, 60kg, 65kg, 70kg, 75kg, 80kg.
- Infantil Feminino – 39kg, 42kg, 45kg, 48kg.
- Infantil Masculino – 39kg, 42kg, 45kg, 48kg, 52kg, 56kg, 60kg.
- Kids Feminino – 30kg, 33kg, 36kg, 39kg.
- Kids Masculino – 30kg, 33kg, 36kg, 39kg, 42kg, 45kg

7_ PESAGEM

- A pesagem será realizada no dia **31 de Março de 2024**, no horário de **7:30h às 10:30h da manhã** no ginásio **Arena Verdão**.
- **O competidor deverá apresentar-se com a carteira de Identidade ou documento oficial com foto, atestado médico e termo de responsabilidade e concessão de imagem devidamente assinado para a pesagem.**
- A pesagem será feita pelo registrador chefe juntamente com seu grupo e deverá ter a supervisão do chefe de arbitragem.
- A pesagem de cada categoria será completada em 1 hora. O competidor que estiver acima do limite do peso da sua categoria terá até 1 hora após a primeira pesagem para adequar-se ao peso. Caso o atleta não atinja o critério de peso em sua categoria, não terá permissão para competir. Dentro do prazo pré-estabelecido pelo regulamento de 1 hora, a repesagem será permitida somente duas vezes.
- O Competidor deverá estar com trajés adequados para a pesagem.
- A pesagem começará pelas categorias mais leves.

8_ SORTEIO

- O sorteio será realizado após a pesagem e se iniciará pelas categorias mais leves. Se algum competidor for o único inscrito em sua categoria, a categoria será cancelada e **dar-se-á o W.O na categoria.**
- O sorteio será feito pelo grupo de registro e será realizado em local e hora pré-determinados com a presença ou não dos técnicos e/ou chefes de delegações.
- Nas categorias com três lutadores, todos os lutadores deverão se enfrentar, exemplo: **2-3 / 1-3 / 1-2**

9_ TRAJES E EQUIPAMENTOS DE PROTEÇÃO

- Durante a luta o competidor deverá usar luva, capacete, protetor de tórax, protetor de boca, protetor genital, ataduras/bandagens de 3,5 a 4,5 metros e protetor de pé (este último opcional).
- **A camiseta e o calção deverão ser da mesma cor dos equipamentos de proteção. As cores a ser usadas são: vermelho e azul.**

- Peso das luvas: 8 Oz (230 gramas) para todas as categorias do feminino e do juvenil e para as categorias até 65kg do adulto masculino; 10 Oz (280 gramas) para as categorias a partir de 70Kg do adulto masculino e todas as categorias do Infantil e infanto Juvenil (masculino e feminino).
- Para a categoria Kids será utilizado capacete fechado (com grades) e protetores de canela e pé.

10_ PROTOCOLO NA COMPETIÇÃO

- Não será permitido a presença de pessoas não credenciadas dentro da área de competição.
- Será permitida apenas a presença do competidor, técnico e seu auxiliar na área da competição.
- O competidor que tiver seu nome chamado deverá comparecer a área de preparação de sua respectiva cor, **munido de documento oficial com foto**, vestir-se do material de competição, e aguardar ter seu nome chamado para subir na plataforma, sem se ausentar do local.
- Só será permitida a presença na área de preparação o competidor, seu técnico e auxiliar.
- Quando os competidores subirem na plataforma os mesmos deverão virar-se e cumprimentar os seus técnicos, público e a mesa na forma tradicional, “palma e punho”.
- Antes do início de cada round deverão se cumprimentar.
- Quando o resultado da luta estiver sendo anunciado, os competidores trocarão suas posições. Depois de anunciado o resultado da luta eles deverão se cumprimentar novamente.
- Deverão cumprimentar o árbitro central que retribuirá o cumprimento.
- Por último, deverão cumprimentar o técnico adversário que também retribuirá o cumprimento.

11_ DESISTÊNCIA E DESQUALIFICAÇÃO

- O competidor que for incapaz de continuar a luta devido a lesões será considerado desistente. Ele não estará apto a continuar na competição, contudo suas colocações nas disputas anteriores serão respeitadas.
- No caso de grande disparidade técnica entre os lutadores, por segurança o técnico pode mostrar o sinal de desistência ou sinalizar com a placa apropriada de desistência que ficará no corner ou o próprio lutador pode levantar o braço para sinalizar desistência.
- **O competidor que se ausentar sem autorização, ou ter seu nome chamado três vezes durante a pesagem de sua categoria, será desqualificado da competição.**
- **O competidor que deixar de apresentar algum dos documentos solicitados (identidade ou documento oficial com foto, atestado médico e termo de responsabilidade e concessão de imagens devidamente assinado), na apresentação para pesagem, será desqualificado da competição.**

- **O competidor que não bater o seu peso dentro do tempo estabelecido será desqualificado da competição, sem direito a reembolso do valor de sua inscrição.**
- **O competidor que sair ou se ausentar sem se justificar da área de preparação, será considerado desistente e será privado dos resultados obtidos nas lutas anteriores.**
- **O competidor que não se apresentar após ter seu nome anunciado por três vezes antes da luta será considerado desistente e será privado dos resultados obtidos nas lutas anteriores.**

12_ OUTRAS PROVIDÊNCIAS DURANTE A COMPETIÇÃO

- Os competidores deverão ser fiéis e cumprir as regras da competição, respeitando os árbitros e obedecendo suas decisões. É estritamente proibido falar palavrões, jogar os protetores e reclamar ou discutir durante a luta.
- O técnico e o assistente/médico da equipe permanecerão nos locais designados.
- Doping é estritamente proibido. Infusão de oxigênio é proibida nos intervalos.

13_ PROCEDIMENTOS PARA APELAÇÃO

- A equipe que tiver alguma objeção quanto à decisão tomada pela arbitragem central poderá levantar a placa de apelo solicitando a avaliação do caso em questão. A formalização da apelação deverá ser feita através do chefe da delegação ou técnico, para o júri de apelação, com até 15 minutos após o ocorrido. A apelação deverá ser por escrito e entregue juntamente com a filmagem completa da luta, mais um pagamento de **R\$300,00 (trezentos reais)** – taxa correspondente ao processo.
- **O apelo só poderá ser feito quando houver alguma dúvida sobre o julgamento do árbitro central, não podendo ser feito em hipótese alguma sobre a decisão final dos árbitros laterais.**
- O júri de apelo irá avaliar a filmagem completa da luta e chegar a uma conclusão. A decisão será divulgada antes do início da próxima bateria. Se a apelação for considerada válida, o resultado será alterado e a taxa será devolvida. Se a apelação for considerada inválida, o resultado permanecerá inalterado e a taxa será mantida.
- Todas as equipes deverão acatar as decisões finais tomadas pelo júri de apelação.
- **Se houver alguma forma de protesto por parte das delegações, contra as decisões do júri de apelação, a organização do 18º Campeonato Piauiense de Kungfu Wushu tomará medidas cabíveis de forma rigorosa de acordo com a gravidade da situação.**
- Cada equipe poderá entrar com o processo de apelo, no máximo, **duas (2) vezes durante toda a competição.**

14_ MÉTODOS DE LUTA, CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO E PUNIÇÕES

MÉTODOS DE LUTA

- Todas as técnicas de socos, chutes e projeções de Wushu podem ser empregadas.

PARTES PROIBIDAS

- Parte traseira do crânio, toda região do pescoço, genital e ataques que vão contra as articulações.

15_ PARTES VÁLIDAS (Para pontuação)

- Cabeça, tronco e as coxas.

16_ MÉTODOS PROIBIDOS

- Atacar o oponente com o uso da cabeça, cotovelo, joelho ou golpes contra as articulações.
- Não são permitidos os golpes de projeções que lancem o oponente com a cabeça contra o solo. Não é permitido pressionar ou esmagar o oponente propositalmente na finalização da queda contra o solo.
- Atacar, com qualquer técnica, a cabeça do oponente caído no solo.

Parágrafo único

Nas categorias, Infantil e Juvenil não serão permitidos:

- a) Chutes na cabeça;
- b) Sequência de socos na cabeça.

Na categoria Kid não serão permitidos:

- a) Chutes na cabeça;
- b) Socos na cabeça.

17_ CRITÉRIOS DE PONTOS

- **Ganho de pontos:**

O competidor ganhará dois pontos quando:

- a) O oponente sair da plataforma pela primeira vez em um round.
- b) O oponente cair, enquanto quem projetou permanecer em pé.
- c) Atacar o oponente com chute no tronco.
- d) Atacar o oponente com chute na cabeça (regra aplicada somente para a categoria adulta).
- e) Fazer o oponente cair com algum golpe que necessite de “queda de sacrifício” e o atacante levantar imediatamente – dentro de três segundos. Ex.: rasteira, tesoura.
- f) O árbitro abrir contagem para seu oponente uma vez.
- g) O oponente receber uma falta pessoal (cartão vermelho).

O competidor ganhará um ponto quando:

- a) Golpear o oponente no tronco ou na cabeça com técnica de mão.

- b) Atacar a coxa do oponente com técnica de perna.
- c) Os dois caem, mas seu oponente cai primeiro.
- d) Fazer o oponente cair com o uso de uma queda de sacrifício e permanecer caído.
- e) Se o oponente cair propositalmente com intenção de ataque e permanecer caído por mais de 3 segundos.
- f) Se o oponente mostrar passividade de 5 segundos após o árbitro central ordenar ataque.
- g) O oponente receber uma falta técnica (cartão amarelo).

Os competidores não ganharão pontos quando:

- a) Nenhuma técnica clara ou bem definida é executada durante a luta.
- b) Os dois lados caem ou saem da plataforma ao mesmo tempo.
- c) Um competidor cai no chão com intenção de ataque e o mesmo se levanta dentro dos 3 segundos.
- d) Atacar o adversário quando estiver sendo agarrado.

18_ FALTAS E PUNIÇÕES

FALTAS:

- **Faltas técnicas**
 - a) Segurar o oponente passivamente.
 - b) Passividade por fuga.
 - c) Pedir tempo quando estiver em situação de desvantagem.
 - d) Atrasar a luta de propósito.
 - e) Conduta antiesportiva ou desobediência as decisões do árbitro.
 - f) Entrar na plataforma sem protetor de boca, cuspi-lo ou perder algum equipamento de proteção durante a luta.
 - g) Violar a ética e o protocolo na competição.
- **Faltas Pessoais**
 - a) Atacar o oponente antes do comando “kaishi” (iniciar) ou após “ting” (parar).
 - b) Golpear o oponente em partes proibidas.
 - c) Golpear o oponente usando qualquer método proibido.
 - d) Ferir propositalmente o adversário.

PUNIÇÕES:

- a) Cartão amarelo para faltas técnicas.
- b) cartão vermelho para faltas pessoais.
- c) O competidor que receber três faltas pessoais será desqualificado do combate.

- d) O competidor que ferir intencionalmente seu oponente usando métodos proibidos será desqualificado da competição e seus resultados serão cancelados.
- e) O competidor que for pego com uso de doping ou inalando oxigênio durante o intervalo será desqualificado de toda a competição e seus resultados serão cancelados.

19_ SUSPENSÃO DA LUTA

A luta será suspensa nos seguintes casos:

- a) O competidor cai ou sai da plataforma.
- b) O competidor recebe uma punição.
- c) O competidor agarra o adversário sem intenção de ataque por mais de 2 segundos.
- d) O competidor é lesionado.
- e) O competidor cai de propósito (com intenção de ataque) e permanece caído por mais de 3 segundos.
- f) O competidor pede suspensão da luta por razões objetivas.
- g) O árbitro chefe corrige algum erro ou omissão do árbitro central.
- h) Há problemas ou perigo na plataforma que precisam ser resolvidos.
- i) Problemas com iluminação.
- j) Após receber ordem de ataque o competidor permanece passivo por mais 5 segundos.

VENCEDOR E PERDEDOR 20_ CRITÉRIOS PARA VITÓRIA E DERROTA

- **Vitória Absoluta**
 - a) Quando houver grande disparidade técnica entre os dois lados, o árbitro central pode, com a aprovação do árbitro chefe, proclamar o lado mais forte vencedor da luta.
 - b) O competidor será vencedor da luta se seu oponente for nocauteado (não por ação de falta pessoal) e permanecer caído por 10 segundos ou se ao levantar ainda estiver inconsciente.
 - c) Se em uma luta o competidor for fortemente golpeado (não por ação de falta pessoal) e for aberta contagem três vezes, seu oponente ganhará a luta.
 - d) Se houver uma diferença de pontuação entre os dois lutadores igual ou superior a doze pontos, conferidos pelos cinco árbitros laterais, o competidor com maior pontuação será declarado o vencedor da luta.
- **Vencedor ou Perdedor de Um Round**
 - a) O resultado de cada round será decidido de acordo com o julgamento dos árbitros laterais.
 - b) Durante um round, se um competidor for fortemente golpeado (não por ação de falta pessoal) e for aberta contagem 2 vezes, seu oponente ganhará o round.

- c) O competidor que sair da plataforma duas vezes no mesmo round será o perdedor do round.
- **Se ambos os competidores obtiverem o mesmo número de pontos, o vencedor do round será decidido pelo seguinte critério:**
 - a) O que recebeu menor número de cartões vermelhos (faltas pessoais) no round, será o vencedor do round.
 - b) O que recebeu menor número de cartões amarelos (faltas técnicas) no round, será o vencedor do round.
 - c) O que for mais leve (segundo pesagem oficial) será o vencedor do round.
 - d) Se mesmo seguindo os critérios acima permanecer igual o empate do round será proclamado.
- **Vencedor ou perdedor da luta**
 - a) O competidor que ganhar primeiro, dois rounds, em uma luta será o vencedor.
 - b) O competidor vencerá a luta se seu oponente for lesionado ou não estiver apto a continuar por decisão médica.
 - c) 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.
 - d) 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.
- **Se os dois competidores obtiverem o mesmo número de rounds ganhos em uma luta o vencedor será proclamado pelo seguinte critério:**
 - a) O que recebeu menor número de cartões vermelhos (faltas pessoais) na luta será o vencedor da luta.
 - b) O que recebeu menor número de cartões amarelos (faltas técnicas) na luta será o vencedor da luta.
 - c) Se mesmo seguindo os critérios acima permanecer igual, será realizado o quarto round.