



Assoc. Shaolin Kung fu garra de Águia

Lgo. 13 de Maio n°206 3° Andar CPF: 04751-000 St° Amaro-SP

www.kungfusga.com

<http://mestrebarbosa.wix.com/kungfu>

(11) 5522-8035 / (11) 97051-5899 tim whatsapp

11° Campeonato Aberto de kung fu de Artes Marciais

data: 20/05/2018 – inscrições Até o dia 10-05-2018

Horário: 8:00 horas

Local: Av.Francisco Nóbrega Barbosa n°411-Parque

Guarapiranga, St° Amaro SP, Prox. Sub prefeitura M.Boi Mirim

Convite especial

Prezados Mestres, Shifu, Professores e Atletas

É com grande satisfação que convidamos a vc e sua equipe para participar do nosso evento dia **20 de Maio de 2018**. vem mostrar sua arte marcial, sua modalidade, seu estilo seu trabalho. Espero contar com sua vossa selênica.

Estaremos realizando o **11° Campeonato de Kung fu Aberto de Artes Marciais**.

no intuito de unir as academias e fazerem cada vez mais amigos e divulgar também todas as academias, além de prestigiar o que há de melhor. Para isso contamos com o apoio de todos, para que este evento venha a acontecer.

MODALIDADES:

Lutas de San Da (Sanshou) profissional e amador, Lutas de Lei Tai, Kuo Shu-Light, Semi Contato, Shuai Jiao, Guardas e Esquivas, Cassetete, Kati tradicional (Taolu), Kati Olímpico (Taolu), Tai Chi Chuan, Three Stars.

inscrições:

para os amadores

R\$ 60,00 p/1° modalidades até dia 30 de Março

R\$ 70,00 até dia 30 de Abril

R\$ 80,00 até dia 10 de Maio e

R\$ 30,00 p/ as adicionais, com certificado e medalhas até 3°colocado. (medalhas para os atletas personalizadas) .(

Inscrição:

para os profissionais: Sanda e three Stars **R\$ 90,00**

Data de encerramento das inscrições:

Até o dia 10-05-2018, Precisamos das confirmações das inscrições até esta data.

Meus amigos por favor se for se inscrever,mande as inscrições na data certa, após esta data citada, não aceitamos mais inscrições.

As fichas de inscrição ou os dados dos atletas pode ser enviado pelo e-mail, facebook ou whatsapp, juntamente com o comprovante de pagamento.

Largo 13 de maio n°206 Santo Amaro SP CEP: 04751-000

Mestrebarbosa.b3@gmail.com

Mestre_barbosa@hotmail.com

[facebook.com/mestre.barbosa](https://www.facebook.com/mestre.barbosa)

Banco Santander:

Agência 3293

conta n° 01011006-0

Em nome de João Batista Barbosa

Fichas de inscrições no Site:

<http://mestrebarbosa.wix.com/kungfu>

VALOR DO INGRESSO

Valor do ingresso **R\$20.00** mestres, Shifu, professores e instrutores não paga ingresso. Obs: atletas que não vai competir paga ingresso.

Idosos acima de 60 anos têm desconto de 50%

Sanshou-Sanda profissional

Valendo Cinturão e premiação em dinheiro pra cada categoria . Pagamento, assim que termina as categorias.

Prêmiações para todos no formato de GP. No mesmo modelo de Leitai e sanda amador, só que valendo premiação em dinheiro e cinturão

Exemplo:

Se o atleta fazer 1 luta ganha **R\$ 300,00**, + cinturão

Se o atleta fazer 2 lutas ganha **R\$ 400,00**, + cinturão

Se o atleta fazer 3 lutas ganha **R\$ 500,00**, + cinturão

Troféu para o 2º colocado, medalhas e certificado p/todos

Categoria de peso - Sanda Profissional

(04) categoria masculina.

1º até 60kg ,

2º 60,1 a 70kg

3º 70,1 a 80kg

4º 80,1kg a 90kg,

(02 categoria Feminino)

6º até 60kg

7º 60,1 a 70 kg

Obs: Os atletas nesta modalidade de premiação de GP vai ter eliminação de categorias. Terão que fazer no mínimo uma luta. Pra ter direito na premiação. Não valerá W.O

THREE STARS (FORMAS PROFISSIONAIS)

Prêmiações conforme a quantidade de atletas que tiver na chave .
Este ano será alternado as competições de formas do Three Stars.

Por Exemplo:

Até 5 atletas na chave ganha **R\$300,00.**

De 6 a 10 atletas na chave ganha **R\$ 400,00.**

acima de 11 atletas na chave ganha **R\$ 500,00**

Cinturão para o campeão e troféu p/ 2º colocado, medalhas e certificado para todos.

Normas do Three Stars

Nesta modalidade de THREE STARS é obrigatório o atleta fazer 3 tipos de formas diferente , mãos sul ou norte e armas , em uma ficha única p / masc e fem.

(armas curtas e medias) entrarão na mesma categoria :
punhal simples, leque , flauta , facão espada , bengala,bastão curto,tonfa simples.

(armas longas e especiais) entrarão na mesma categoria :
bastão, lança , Kwan Dao , Pu Dao , Pá com meia Lua , Tridente , vara bêbada , espada bêbada , vara do macaco , banco chinês , enxada de lavrador , sombrinha etc.

(armas duplas e articuladas) entrarão na mesma categoria: punhais duplos , orelhas de Tigre , facão duplo , espada dupla ,tonfa dupla,facão c/escudo, San Tien Kuan , lien te kuan simples, lien te kuan duplos longos,lança c/duas pontas, bastão longo c/nunchaku na ponta, corrente simples, corrente dupla,dardo ,

Nesta modalidade de Three Stars, terão que ter no mínimo dois competidores para concorrer a premiação e cinturão.

OBS: Só lembrando que os atletas vão fazer as formas alternadas. Ficha única com 3 formas.

OBS: Não vale competir com formas olímpica só mente formas livre tradicionais.

Mais é permitido competir com armas flexíveis ou rígida.

Premiação especial:

No dia do evento, além das premiações tradicionais (medalha, troféu e dinheiro dependendo da modalidade) iremos dar também premiação para as equipes que trouxerem mais competidores.

A premiação ocorrerá da seguinte forma.

Serão premiados, as três equipes que trouxerem o maior número de atletas.

1º colocação: 10% do valor total das inscrições, mais troféu de primeiro colocado

2º colocação: 8% do valor total das inscrições, mais troféu de segundo colocado.

3º colocação: 6% do valor total das inscrições, mais troféu de terceiro colocado.

- Teremos sorteio de brindes ocorrendo de hora em hora para o público que pagar o ingresso.

Brindes do sorteio:

- Canecas,
- Squeeze,
- Mochilas (saco)
- Camisetas,

Todos os itens personalizados do evento.

ENDEREÇO DAS INSCRIÇÕES

Encerramento das inscrições até dia **10-05-2018** esse é o último dia para entrega das inscrições, seja entregue pessoalmente ou pelo e-mail, facebook, whatsapp. Após essa data não aceitamos mais inscrições, sem exceção. E envie juntamente com comprovante de pagamento para os seguintes endereços abaixo:

Não aceitamos fichas de inscrições sem o comprovante de pagamento.

Largo Treze de Maio, 206 3º and. s/31 – Sto Amaro- SP – CEP: 04751-000 – TEL: 5522-8035 ou 97051-5899 (tim) Whatsapp 95651-9707 (vivo).

depósito deve ser feito no
Banco Santander
AG:3293 conta nº 01011006-0
em nome de João Batista Barbosa

O comprovante do depósito deve ser enviado para
mestre_barbosa@hotmail.com
mestrebarbosa.b3@gmail.com

Cronograma do evento:

Pesagem das 08hs às 09:30hs no dia do evento

Abertura do evento: 10:00hs

Apresentação das Autoridades

Hino Nacional

Início das Competições 10:30hs

Término das competições: Aproximadamente 16:00hs

Regulamento e Informações:

Modalidades

1° Formas

Kati (taolu) Tradicional

Kati (taolu) Olímpico

Toy Tcha (duilian)

Tai Chi Chuan

Kati (taolu) em conjunto – no mínimo 3 atletas.

2° Combate

Sanshou (sanda)amador iniciante , intermediário e avançado
masc . Fem.

San da profissional Só para adulto masc.e fem. – com premiação

Kuo Shu (Lei Tai) - iniciante , intermediário e avançado masc .
Fem.

Semi Contato – intermediário e avançado masc e fem.

Shuai Jiao – iniciante – intermediário e avançado

Guardas e Esquivas – iniciante , intermediário e avançado masc e
fem

Cassetete – iniciante – intermediário e avançado masc e fem

3° Pedimos o favor de preencher as fichas de inscrições com letra
de forma

4° Cada ficha só é valida para uma modalidade , para participar
em mais de uma
modalidade terá que preencher outra ficha

5° Não iremos abrir chaves de competições no dia do evento,
para que não falte premiação para nenhum atleta

6° Não haverá devolução de inscrições pelo não comparecimento
do atleta ao campeonato

7° As premiações serão entregues nas áreas de competição:
certificado para os atletas de 1° 2° e 3° lugar

8° Na categoria de toy tcha (duilian) e Kati (taolu) em conjunto poderão misturar masculino e feminino na mesma técnica

9° No ato da inscrição o professor deve trazer uma relação com o nome de todos os atletas, e se for possível trazer um arbitro para ficar a disposição

10° Teremos segurança e equipe médica na competição

11° Para lutar os atletas devem trazer identificação com foto para pesagem

12° A pesagem ocorrerá apenas no horário especificado acima. Lembramos que os competidores que não se pesarem neste período estarão automaticamente desclassificados na categoria de combate, sem exceção.

13° Os atletas devem estar trajados corretamente com uniforme de Kung Fu, sendo também o uso da faixa de graduação, meia e sapatilha

OBS: Pesagem das 08:00 às 09:30h no dia do evento 20/ 05/ 2018 E Sábado das 10:00h às 17:00h na academia em Santo Amaro.

Combate de San Da – Sanshou (profissional)

Os competidores lutarão em um ringue sem corda de 60cm X 60cm de altura e 7m X 7m de largura .



Em cinco (6) Categoria de

Combate de San Da - Sanshou (profissional)

(04) categorias. p/ Masculino

1° até 60kg ,

2° (60,1 kg a 70 kg)

3° (70,1 kg a 80 kg)

4° (80,1 kg a 90 kg)

(02) categorias Feminino

6° (até 60 kg)

7° (60,1 a 70 kg)

Equipamentos para o San Da- Sanshou (Profissional)

Obs: O combate de San Da será aberto p/ outras artes marciais e o uniforme será de acordo com sua arte marcial, com protetor de virilha (coquilha) por dentro da calça ou short, luvas tipo boxe e protetor bucal.

Luva 8 onça para o atleta que tiver na categoria até 60kg, 10 onça para o atleta que tiver na categoria até 70kg e 12 onça para o atleta que tiver até 80 e 90kg, Não terá capacete.

Obs: Cada lutador deve trazer seus equipamentos, As luvas serão de acordo com seu peso. A organização não fornecerá equipamentos.

OBS: na pesagem e obrigatório apresentar atestado médico

Regras do San Da - Sanshou (Profissional)

- Valendo chutes por fora e por dentro da coxa, socos , quedas e arremessos e saída de ringue. OBS° pode da joelhada , más não pode segurar só joelhada solta- oficialmente não vale joelhada no sanda, más em nosso evento vai valer.

Golpes Proibidos

- Atacar o oponente com a cabeça, cotovelada não pode ou aplicar torções nas articulações.
- Derrubar o oponente de cabeça ou deliberadamente jogando seu peso sobre ele.
- Chutar a cabeça do adversário enquanto ele está caído no solo.
- Golpear atrás da cabeça, no pescoço, na garganta, e virilha (testículos)
- Sequencia de soco na cabeça.

Como Vencer os rounds

O lutador pode vencer tanto por nocaute como por pontos, os combates serão de 3 rounds de 2 minutos cada, 1 minuto de descanso. (o atleta terá que lutar os três rounds á não ser que ocorram nocautes).

Ganho de 1 (um) pontos

- o atleta saindo do ringue com técnica do adversário
- Soco ou chute bem aplicado, golpear o adversário com as mãos uma vez em uma parte do corpo permitida.
- se o atleta cair de propósito ou escorregar e ficar caído no solo por mais de três segundos.

- Se o atleta cair e o outro cai em cima usando técnica.
- Quando o arbitro ordenar o ataque, e após 8 segundos o lado ordenado não atacar, o lado oposto ganhara o ponto
- Cada vez que o atleta sofrer uma punição é ponto para o oponente.

Ganho de 2 (dois) pontos

- o Lutador cai no solo limpo com técnica.
- o lutador acerta um chute na cabeça ou no tronco do adversário e vai para o chão .

Ganho de 3 (tres) pontos

- Golpear o oponente com chute giratório ou circular, derrubando o adversário e ficando em pé com equilíbrio.
- Rasteira ou tesoura, derrubando o adversário (e depois conseguindo ficar de pé com equilíbrio, ai a rasteira ou tesoura e válida.

Pontos não validos

- Se o atleta aplicar um Chute a éreo ou com salto, que o conduz ao chão.
- Os lutadores golpeiam ao mesmo tempo.
- Ambos caem ao mesmo tempo.
- Ambos saem do ringue ao mesmo tempo.
- Atacar o adversário quando o mesmo estiver sendo agarrado.
- não ficar clara a técnica usada e o lutador não consegue atingir
- Rasteira ou tesoura sem finalidade caindo no chão.
- ao bloquear o golpe do adversário com a própria perna.

Obs: Para o atleta fazer a pesagem é necessário ter um atestado médico, habilitado a participar do evento.

Faltas Criticas:

advertência verbal

1° Advertência publica perde 1 ponto

2° Advertência publica perde 3 pontos

3° Advertência publica desclassificação

Faltas técnicas:

advertência verbal

1° vez advertência verbal

2° vez advertência publica perde 1 pontos

3° vez advertência publica perde 3 pontos

4° vez desclassificação

OBS: em caso grave, expulsar na primeira na 1° vez

San Da- Sanshou (amadores)

Equipamentos obrigatórios p/San Da- Sanshou (amadores)

Capacete aberto, luvas fechadas tipo de boxe, protetor de virilha (coquilha) por dentro dos shorts ou calça, protetor bucal, protetor de tórax (peito) e caneleira com protetor de pé,

Luva 8 onça para o atleta que tiver na categoria até 60kg, 10 onça para o atleta que tiver na categoria até 70kg e 12 onça para o atleta que tiver até 80 e 90 kg,

Obs: Para o atleta fazer a pesagem é necessário ter um atestado médico, habilitado a participar do evento.

Regras do San Da - Sanshou (amadores)

- Valendo chutes por fora e por dentro da coxa, socos, quedas e arremessos e saída de ringue. OBS° pode da joelhada , más não pode segurar só joelhada solta- oficialmente não vale joelhada no sanda, más em nosso evento vai valer.

Golpes Proibidos

- Atacar o oponente com a cabeça, cotovelada não pode ou aplicar torções nas articulações.
- Derrubar o oponente de cabeça ou deliberadamente jogando seu peso sobre ele.
- Chutar a cabeça do adversário enquanto ele está caído no solo.
- Bater continuamente na cabeça do adversário com as mãos.
- Golpear atrás da cabeça, no pescoço, na garganta, e virilha (testículos)
- Sequencia de soco na cabeça.

Cada luta terá a duração de 3 rounds de 2 minutos por 1 minutos de descanso. O lutador que obtiver o maior numero de pontos vencerá o round, e aquele que ganhar os 2 primeiros rounds será o vencedor da luta.

Ganho de 1 (um) pontos

- Soco ou chute bem aplicado, golpear o adversário com as mãos uma vez em uma parte do corpo permitida.
- se o atleta cair de propósito ou escorregar e ficar caído no solo por mais de três segundos.
- Se o atleta cair e o outro cair em cima usando técnica.
- Quando o arbitro ordenar o ataque, e após 8 segundos o lado ordenado não atacar, o lado oposto ganhara o ponto.
- Cada vez que o atleta sofrer uma punição é ponto para o oponente.

Ganho de 2 (dois) pontos

- o Lutador cai no solo limpo com técnica.
- o lutador acerta um chute na cabeça ou no tronco do adversário e vai para o chão .

Ganho de 3 (três) pontos

- o atleta saindo do ringue com técnica do adversário
- Golpear o oponente com chute giratório ou circular, derrubando o adversário e ficando em pé com equilíbrio.
- Rasteira ou tesoura, derrubando o adversário (e depois conseguindo ficar de pé com equilíbrio, ai a rasteira ou tesoura e válida.

Pontos não validos

- Se o atleta aplicar um Chute a éreo ou com salto, que o conduz ao chão.
- Os lutadores golpeiam ao mesmo tempo.
- Ambos caem ao mesmo tempo.
- Ambos saem do ringue ao mesmo tempo.
- Atacar o adversário quando o mesmo estiver sendo agarrado.
- não ficar clara a técnica usada e o lutador não consegue atingir
- Rasteira ou tesoura sem finalidade caindo no chão.
- ao bloquear o golpe do adversário com a própria perna.

Obs: Para o atleta fazer a pesagem é necessário ter um atestado médico, habilitado a participar do evento.

Regras de três:

- Se no meio de um assalto, um dos atletas fizer 3 aplicações de 3 pontos, a luta deverá ser interrompida (não valendo queda para fora do ringue)
- o Lutador e arremessado no solo com técnica por 3 vezes.
- Quando um dos atletas acumular uma perda de 6 pontos, por punição, ai o combate tem que ser interrompido pra dar a vitoria ao lado oposto.

Faltas Criticas:

Advertência verbal

- 1° Advertência publica perde 1 ponto
- 2° Advertência publica perde 3 pontos
- 3° Advertência publica desclassificação

Faltas técnicas:

Advertência verbal

- 1° vez advertência verbal
- 2° vez advertência publica perde 1 pontos
- 3° vez advertência publica perde 3 pontos
- 4° vez desclassificação

OBS: em caso grave, expulsar na primeira na 1° vez

Divisão de peso San Da- Sanshou (amadores)

Feminino- Juvenil e Adulto

- 1) Até 48 kg
- 2) de 48,1 até 52,0 kg
- 3) de 52,1 até 56,0 kg
- 4) de 56,1 até 60,0 kg
- 5) de 60,1 até 65,0 kg
- 6) de 65,1 até 70,0 kg
- 7) de 70,1 até 75,0 kg
- 8) Acima de 75,1 kg (Sem Limite)

Divisão de Sanshou Masculino – Juvenil e Adulto

- 1) Até 48 kg
- 2) de 48,1 até 52,0 kg
- 3) de 52,1 até 56,0 kg
- 4) de 56,1 até 60,0 kg
- 5) de 60,1 até 65,0 kg
- 8) de 65,1 até 70,0 kg
- 7) de 70,1 até 75,0 kg
- 8) de 75,1 até 80,0 kg
- 9) de 80,1 até 85,0 kg
- 10) de 85,1 até 90,0 kg
- 11) Acima de 90,1 kg (Sem Limite)

Obs: Para o atleta fazer a pesagem é necessário ter um atestado médico, habilitado a participar do evento.

Regras do kuoshu (lei tai)

Seguirá regras internacionais

Adulto Avançado: Seguirá regras Internacionais, valendo joelhada puxando e cotovelada livre.

Adulto Intermediário: Seguirá regras Internacionais, valendo joelhada puxando e cotovelada livre.

Adulto Iniciante: Seguirá regras Internacionais, valendo joelhada puxando e cotovelada livre.

Equipamento obrigatório:

Masculino: Capacete fechado com grade, luva com dedo de fora, coquilha por dentro da calça.

Feminino: protetor de seios, protetor de tórax, protetor bucal e caneleira.

Juvenil 2 : regras internacionais não valendo joelhada e cotovelada.

Juvenil 1 : regras internacionais não valendo joelhada e cotovelada.

Equipamento obrigatório:

Capacete fechado com grade, luva com dedo de fora, coquilha por dentro da calça, protetor bucal.

Infantil Infanto Juvenil: regras internacionais não valendo joelhada e cotovelada.

Equipamento obrigatório:

Capacete fechado com grade, luva com dedo de fora, coquilha por dentro da calça, protetor bucal, protetor de tórax e caneleira.

Obs: Para o atleta fazer a pesagem é necessário ter um atestado médico, habilitado a participar do evento.

Divisão de peso do Kuoshu Masculino Juvenil e Adulto

- 1) até 55,0 kg
- 2) de 55,1 kg até 60,0 kg
- 3) de 60,1 kg até 65,0 kg
- 4) de 65,1 kg até 70,0 kg
- 5) de 70,1 kg até 76,0 kg
- 6) de 76,1 kg até 82,0 kg
- 7) de 82,1 kg até 88,0 kg
- 8) de 88,1 kg até 94,0 kg
- 9) Acima de 94,1 kg (sem limite)

Divisão de Kuoshu Feminino Juvenil e Adulto

- 1) abaixo de 50 kg
- 2) de 50,1 kg até 55,0 kg
- 3) de 55,1 kg até 60,0 kg
- 4) de 60,1 kg até 65,0 kg
- 5) de 65,1 kg até 70,0 kg
- 6) Acima de 70,1 kg (sem limite)

Regras do Kuo Light (Lei Tai)

não valendo nenhum golpe contra a cabeça, nem mesmo golpes leves como cotovelada, joelhada e quedas.

Equipamento obrigatórios:

Capacete fechado com grade, luva fechada de sanshou, coquilha por dentro da calça (masculino), protetor de seios (feminino), protetor de tórax, protetor de boca, caneleira.

Os equipamentos não serão fornecidos pela organização, ficando por conta do próprio atleta.

COMBATE DE KUOSHU LIGHT (LEI TAI) MASCULINO E FEMININO

Será regras próprias do evento.

Obs: Sem limite de peso, Separação só na Idade, Categoria e Sexo.

REGRAS – LUTA SEMI CONTATO

Será regras próprias do evento.

Obs: Sem limite de peso, Separação só na Idade, Categoria e Sexo.

Equipamento obrigatórios:

Capacete fechado com grade, luva com dedo de fora, coquilha por dentro da calça, protetor de tórax, protetor bucal, caneleira.

Os equipamentos não serão fornecidos pela organização, ficando por conta do próprio atleta.

1ºTempo - o tempo de luta será de 1 round de 2 minutos, sem paradas.

2º Objetivo- desta competição tem por objetivo medir a qualidade técnicas, não a força.

Somente será permitido, nesta competição, lutas técnicas, com a aplicação de golpes e toques (contato leves).

Nocaute é expressamente proibido:

Qualquer golpe que for considerado, pela equipe de arbitragem, como **forte**, acarretará na **desclassificação** automática do atleta.

3º Competição e classificação:

A área de competição será de 7m x 7m, revestida de tatames. o processo de classificação será por eliminatória simples. Aquele que obtiver o maior número pontos será o vencedor da luta.

Em caso de empate serão seguidos os seguintes critérios, por prioridades:

1º O que sofreu menos advertência será o vencedor.

2º persistindo o empate, realização mais um round de 30 segundos.

3º Persistindo o empate, o atleta mais leve será o vencedor.

4º Pontuação:

Golpe na cabeça - 1 ponto

Golpe no tronco - 1 ponto

Golpes nas pernas - 1 ponto

Saída de ringue - 1 ponto (sem limites para o número de saídas)

5º Infração:

Comportamento ante desportivo - perde 1 ponto.

Indisciplina - perde 1 ponto.

Golpes violentos - desclassificação.

Aplicação de golpes proibidos - poderá perder 1 ponto , 2 pontos e até ser desclassificado

(conforme critério da equipe de arbitragem).

seis pontos perdidos acarretarão em desclassificação.

.

6º Golpes proibidos:

Socos, chutes, garganta, nuca ou linha da coluna vertebral,

articulações, região genital.

Golpear o adversário no chão.

Dar cabeçadas, cotoveladas, joelhadas ou dedos nos olhos.

Empurrar sem técnica definida o adversário para fora do ringue.

Golpes traumáticos.

Nocautear o adversário.

COMBATE DE SEMI CONTATO (MASCULINO E FEMININO)

Será regras próprias do evento.

Regras internacionais de Shuai jiao

A organização do evento pode alterar as categorias de peso ou mesmo remanejar os competidores para outra categoria, visando garantir a competição todavia, os competidores devem ser informados antecipadamente das alterações, se resguardando no direito de aceitar ou não a troca de categoria

Chaveamento:

Caso a chave de competição tenha 5 atletas ou menos a competição será por pontos corridos, ou seja, todos lutam contra todos e o que somar mais pontos será o campeão da categoria.

Caso dois atletas tenham o mesmo numero de vitórias o critério de desempate será o confronto direto ,isso quer dizer, o vencedor do combate direto será declarado campeão

Quando houver seis ou mais competidores em uma categoria, o formato normalmente será de dupla eliminação (se o competidor competir duas vezes, será eliminado da competição)

Técnica de 1 ponto:

Arremessar/aplicar rasteira/derrubar o oponente de costa/força o oponente fora da área de competição/opponente cai por desequilíbrio/cai sozinho/cai de costa/ Uma mão e um joelho/duas mãos/dois joelhos/ dois cotovelos simultaneamente.

Técnica de 2 ponto:

Permanecendo em pé enquanto faz seu oponente tocar o solo com:

Cair de cabeça/cair lateral/cair de lado/ cair de costa.

Se cair juntos e por cima vale 2 ponto.

Técnica de 3 ponto:

Arremessar o oponente com velocidade por cima girando no ar 180 graus e cair de costa/ ou girando rápido acima da linha da cintura.

Ringue 9 por 9 e 1 árbitros laterais e 5 na mesa

Equipamentos obrigatórios para o combate de Shuai jiao

Jaqueta de Shuai jiao

Faixa de Shuai Jiao- vermelha ou azul

Calça de artes marciais

Bota de Shuai jiao ou Sapatilha

Protetor bucal e protetor genital são itens opcionais aos competidores

Duração dos combates:

Adultos: 2 rounds de 3 minutos por 30 seg. de descanso

Crianças e jovens: 2 rounds de 2 minutos por 30 seg. de descanso

O formato da lutas de combate continua. Durante o combate haverá pausa para:

Adulto Conceder pontos;

Dar advertência e /ou penalidades;

Ajuste de uniforme;

Providenciar ajuda medica;

Para a luta quando um competidor sai da área maçada;

Em pedido de tempo;

Divisão de Combate - Shuai Jiao

Peso oficial masculino adulto acima de 17 anos

Até 52 kg / Até 56 kg / Até 60 kg / Até 65 kg /

Até 70kg / Até 75 kg / Até 82 kg / Até 90 kg /

Até 100 kg/ acima de 100kg

Juvenil masculino: de 15 a 17 anos

Até 48 kg / Até 52 kg / Até 56 kg / Até 60 kg /

Até 65kg / Até 70 kg / Até 75 kg / Até 82 kg /

Até 90 kg/ acima de 90kg

Infantil masculino: Até 15 anos

Até 40 kg / Até 44 kg / Até 48 kg / Até 52 kg /

Até 56kg / Até 62 kg / Até 68kg / Até 75 kg /

acima de 75kg

Peso oficial feminino adulto acima de 17 anos

Até 48 kg / Até 52 kg / Até 56 kg / Até 60 kg /
Até 65kg / Até 70 kg / Até 75 kg / Até 82 kg /
acima de 82kg

Juvenil feminino: de 15 a 17 anos

Até 44 kg / Até 48 kg / Até 52 kg /
Até 56kg / Até 60 kg / Até 65kg / Até 70 kg /
acima de 70kg

Infantil Feminino: Até 15 anos

Até 40 kg / Até 44 kg / Até 48 kg / Até 52 kg /
Até 56kg / Até 62 kg / Até 66kg / acima de 66kg

COMBATE - CASSETETE

A área de competição será de 5m x 5m. Esta competição tem como objetivo, tocar partes do corpo que valem ponto, como qualquer técnica (utilizando o cassetete).

Tempo de duração: **Até 3 minutos.**

Obs: Sem limite de peso, Separação só na Idade, Categoria e Sexo.

Pontuação:

Sair fora do ringue - 1 ponto

Toque no corpo - 1 ponto

Queda - 1 ponto

Deixar o cassetete cair - 1 ponto

Vencedor:

O atleta que conseguir 5 pontos primeiro, ou quem obtiver o maior número de pontos (menor do que 5) até o final do tempo.

Processo de classificação será por eliminatória simples:

Em caso de empate será seguido o seguinte critério:

1 - o que sofreu menos advertência será o vencedor.

2 - persistindo o empate, realização mais um round de 30 segundos.

3- Persistindo o empate, o atleta mais leve será o vencedor.

Golpes proibido:

Socos, chutes, projeções, joelhadas, cotoveladas, cabeçadas, quedas, rasteiras ou agarramentos e golpes com cassetete na nuca e órgãos genitais.

infrações:

Comportamento anti-desportivo

perde 1 ponto.

Indisciplina - perde 1 ponto.

Golpes violentos - desclassificação.

Aplicação de golpes proibidos - poderá perder 1 ponto , 2 pontos e até ser desclassificado

(conforme critério da equipe de arbitragem).

Três pontos perdidos acarretarão em desclassificação.

Equipamento obrigatório:

Homem (capacete), mulheres (capacete, protetor de tórax ou protetor feminino).

Os equipamentos não serão fornecidos pela organização, ficando por conta do próprio atleta.

COMBATE - GUARDAS E ESQUIVAS:

Regras do Guardas e esquivas

A área de competição será de 3m X 3m

Essa competição tem como objetivo, retirar o adversário do ringue, com qualquer técnica

(empurrões e esquivas)

Tempo de duração: Até 3 minutos

Pontuação:

Sair fora do ringue - 1 ponto

Toque no chão que não sejam os pés - 1 ponto.

Vencedor:

o atleta que não conseguir 5 pontos primeiro, ou quem obtiver o

maior número de pontos (menor que 5) até o final do tempo. O atleta que conseguir 5 pontos, ou quem obtive maiores pontos até o final ganha

Processo de classificação será por eliminatória simples:

Em caso de empate será seguido o seguinte critério:

- 1 - o que sofreu menos advertência será o vencedor.
- 2 - persistindo o empate, realização mais um round de 30 segundos.
- 3- Persistindo o empate, o atleta mais leve será o vencedor.

Golpes proibidos:

Socos, chutes, projeções, joelhadas, cotoveladas, cabeçadas, quedas, rasteiras ou agarramentos.

Infrações:

Comportamento anti-desportivo - perde 1 ponto.

Indisciplina - perde 1 ponto.

Golpes violentos - desclassificação.

Aplicação de golpes proibidos - poderá perder 1 ponto , 2 pontos e até ser desclassificado

(conforme critério da equipe de arbitragem).

Três pontos perdidos acarretarão em desclassificação.

Equipamento obrigatório:

Homem (capacete opcional), mulheres (capacete, protetor de tórax ou protetor feminino opcional).

Os equipamentos não serão fornecidos pela organização, ficando por conta do próprio atleta.

FORMAS DE MÃOS E ARMAS:

Todas rotinas,tanto de mãos quanto de armas, sem características definidas com movimentos de wushu, movimento acrobáticos e formas modificadas deverão ser escritos na categoria livre. E será unificado, mãos e armas: Separação só na Idade, Categoria e Sexo

1° Os estilos bêtado, vara bêtada, espada bêtada ,estilo do macaco, vara do macaco e as formas que possuem acrobacias e

deslocamentos similares do wushu bem como aquelas formas criadas sem características definidas de escolas tradicionais do kung fu chinês, também serão incluído na categoria livre;
2° O atleta será julgado de acordo com os seguintes critérios ;

Qualidade técnica;

- a) b) Expressão corporal;
- b) Grau de dificuldade da técnica;
- c) Características das armas (medidas certas para os atletas) e estilo característico de mãos (verificar o estilo;
- d) Habilidade.

Força:

- a) Força com naturalidade;
- b) Balanço;
- c) Coordenação corporal;

Espírito:

- a) Ritmo;
- b) Desenvolvimento das características das armas ou estilo.

Ética marcial:

- a) Uniforme;
- b) Aparência pessoal;
- c) cortesia.

—

Considerações para Rotinas Internas do evento

As associações poderão inscrever quantos competidores desejarem em cada modalidade;

1° Iniciante Até 2 ano de Treino

2° Intermediário de 2 a 4 anos de Treino

3° Avançado acima de 4 anos de Treino

CLASSIFICAÇÃO DE PONTOS DA ARBITRAGEM

Iniciante – 7 até 8

Intermediário – 7,5 até 8,5

Avançado – 8,5 até 9,5

Classificação das armas:

1º divisão de (**armas curtas e medias**) entrarão na mesma categoria : punhal simples,leque,flauta, bastão curto,facão,espada,bengala,tonfa simples. e etc.

2º divisão de (**armas longas**) Lança e bastão longo

3º divisão de (**armas duplas**) entrarão na mesma categoria : facão duplo, espada dupla, punhal duplo, faca de borboleta dupla, facão com escudo, orelha de tigre duplo, facas rabo de peixe duplo,lien te kuan duplo, lien te kuan duplo longos, tonfa dupla, corrente dupla.

4º divisão de (**Armas articuladas**) entrarão na mesma categoria: San tien kuan, Lien te kuan simple, Lien te kuan Duplo,corrente simples, chicote simples, bastão longo com nunchaku na ponta.

5º divisão de (**Armas especiais ou outras armas**), entrarão na mesma categoria: kuan dao, pu dao, pá de monge, tridente , lança de duas pontas, banco chinês, enxada de lavrador,sombrinha, Vassoura, tridente etc.

6º Qualquer armas não citadas anteriormente será incluída na categoria.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE PARA AS COMPETIÇÕES DE FORMAS:

1º Elimina-se a maior e menor nota. Soma-se a três restantes e divide-se por três;

2º Soma-se as cinco notas e divide-se por cinco;

3º Havendo três árbitros será considerada apenas a média entre as três notas;

- 4° No caso de empate, o atleta deverá apresentar nova forma;
- 5° Em caso de erros em técnicas tradicionais o atleta não poderá repetir a forma;
- 6° No wu shu o atleta poderá repetir a forma, porém será Penalizado em 0,5 pontos na média final;
- 7° Rotinas que não terminam no mesmo local onde foram iniciadas deverão ser previamente comunicadas á mesa examinadora, do contrário o atleta será penalizado 0,5 pontos na média final;
- 8° No caso do atleta comunicar á mesa examinadora e finalizar no mesmo local, também será caracterizado erro e o atleta será penalizado em 0,5 pontos na média final.
- Nota: O atleta poderá terminar forma dentro 1m2 do local onde deu inicio.

TEMPO LIMITE PARA EXECUÇÃO DE FORMAS

- 1° Nas formas tradicionais, o atleta não poderá exceder o limite de 3min. (três minutos) para execução da forma;
- 2° O tempo mínimo para execução das formas de Wu Shu será de 1.20min. (um minuto e vinte segundos);
- 3° Nas formas tradicionais internas, o tempo máximo será de 3.30min. (três minutos e trinta segundos) e para as formas olímpicas o limite será de 5 a 6min (cinco a seis minutos).
- Faltando trinta segundos para o prazo limite será comunicado pela mesa examinadora e o mesmo deverá finalizar a técnica no local inicial.

FORMAS EM CONJUNTO

- 1° Mínimo 03, máximo 10 atletas;
- 2° os critérios de avaliação será os mesmos utilizados para formas tradicionais;
- 3° Sincronismo entre os atletas;
- 4° Não será permitido comando verbal, exceto para o cumprimento inicial.

5° Nesta categoria de kati (taolu) em conjunto poderão misturar masculino e feminino na mesma técnica

TOI TCHA (DUI LIAN)

Os atletas serão avaliados de acordo com os seguintes critérios:

- 1° Todos os critérios utilizados para formas tradicionais;
- 2° A execução mais próxima possível da realidade.

3° Nesta categoria de toy tcha- Duilian, poderão misturar masculino e feminino na mesma técnica

OBS: Toy TCha - Duilian (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. Toy TCha 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.

Regulamento de Tai Chi Chuan

Tai chi chuan : Juvenil até 17 anos / Adulto até 45 anos e Sênior acima de 45 anos - avançado ;

Combate Tui Shou de Tai chi chuan: Somente para adultos acima de 18 anos – avançado

Estilos Internos em competição

Tai chi Chuan – Simplificado de 24: aqui está incluída apenas a forma popular simplificada de 24 movimentos. Tempo de execução de até 5 Minutos

Tai Chi chuan – Outros Estilos: aqui estão incluídos todos os demais estilos de Tai Chi Chuan tais como : Wu, Chen, Sun e Yang (de 16 movimentos e outros.) . Tempo de execução de até 3 minutos e 30 segundos.

Tai Ji Jian – Simplificado de 32 : aqui está incluída apenas a forma popular simplificada de espada de 32 movimentos. Tempo de execução de até 3 minutos e 30 segundos.

Interno – Outras armas: aqui estão incluída todas as demais armas de todos os estilos internos (sabre , bastão , lança , leque e outras.) . Tempo de execução de 3 minutos e 30 segundos.

Interno Outros Estilos: aqui estão incluídos todas as demais escolas de Tai Chi Chuan que não se caracterizam acima e todos os demais estilos de arte marcial chinesa interna tais como : Pa Kua Chuan , Hsing I Chuan , Ichuan, Zhou I Chuan e outros . Tempo de execução de até 3 minutos e 30 segundos.

Tai Ji Quan : Compulsório de 42 Movimentos de mãos livres (Tempo de execução de 5 a 6 minutos)

Tai Ji Jian : Compulsório de 42 Movimentos com espada (tempo de execução de 3 a 4 Minutos).

Observações: Se a forma ultrapassar o tempo máximo permitido para execução , haverá uma penalidade de 0,1 ponto em cada 10 segundos a mais sobre a média final.

Wushu Competitivo

Wushu Compulsórios: Nanquan (Punho do Sul)/ Chanquan (Punho do Norte) / Daoshu (Facão do Norte) / Jianshu (Espada) / Gunshu (Bastão do Norte) / Qiangshu (Lança) / Nan Dao (Facão do Sul) / Nangun (Bastão do Sul) . Essas Rotinas terão um tempo mínimo de 1 minuto e 20 segundos .

Wushu Preparatórios: Chanquan / Nanquan / Daoshu / Gunshu / Jianshu / Qiangshu. Os atletas poderão competir nas formas básicas de 32 posições.

Tai Ji Quan : Compulsório de 42 Movimentos de mãos livres (Tempo de execução de 5 a 6 minutos)

Tai Ji Jian : Compulsório de 42 Movimentos com espada (tempo de execução de 3 a 4 Minutos).

Aviso: Neste evento não haverá separação das formas antigas ou nova de Wushu moderno , os atletas competirá em uma só categoria.

Obs: Séra unificado Norte e Sul, mãos e armas: Separação só na Idade, Categoria e Sexo.



Associação Shaolin kung fu de Artes Marciais - Santo Amaro SP

Kung fu: Garra de Águia e Wing Chum, Boxe Chinês, Tai Chi Chuan, Shuai Jiao, Muay Thai, Capoeira, Wushu Olímpico, Defesa Pessoal, Ginástica e Acrobacia



NOSSOS CURSOS NA ACADEMIA

CURSO DE FORMAS (MÃOS) TRADICIONAIS

- GARRA DE ÁGUIA (NGAN HORN KUEN)
- WING CHUM
- LOUVA Á DEUS
- DRAGÃO
- TÍGRE
- SERPENTE
- GARÇA
- PANTERA
- BÊBADO
- MACÁCO
- ESCORPIÃO
- BORBOLETA
- SAPO
- DOG
- PATO
- LOHAN (KATI DE MONGE)
- KATI DE 1 BRAÇO

CURSO DE FORMAS (ARMAS) TRADICIONAIS

- KUAN DAO (FACÃO GRANDE)
- MEIA LUA C. DE TÍGRE (DUPLO)
- NUNCHAKU DUPLO
- PUDAO
- LIEN TE KUAN LONGOS (DUPLO)
- FACAS BORBOLETAS (DUPLO)
- ENCHADA DE LAVRADOR
- BASTÃO LONGO RABO DE RATO
- PÁ DE MONGE (KATI DE MONGE)
- FACÃO
- KATI DE BANDEIRA
- LANÇA
- BASTÃO LONGO
- BENGALA
- LÉQUE
- BANCO CHINÊS
- TÔNFA (DUPLA)
- VÁRA BÊBADA
- VÁRA DO MÁCACO
- ESPADA BÊBADA
- LIEN TE KUAN (DUPLO)
- VASSOURA
- GUARDA CHUVA
- TRIDENTE

CURSO DE FORMAS (WUSHU OLÍMPICO)

- CHANGQUAN (PUNHO LONGOS)
- NANQUAN (PUNHO DO SUL)
- TAOSHU (FACÃO DO NORTE)
- NANDAO (FACÃO DO SUL)
- CHIENSHU (ESPADA)
- GUNSHU (BASTÃO DO NORTE)
- NANGUN (BASTÃO DO SUL)
- CHIANGSHU (LANÇA)
- TAI JI QUAN (FORMAS 42 MOV. MÃOS LIVRE)
- TAI JI QUAN (FORMAS 42 MOV. COM ESPADA)