



---

# REGRAS DE COMPETIÇÃO DE SHUAIJIAO FBWS

---

Diretor Técnico de Wushu Moderno – Rodolfo Santos Macedo

Presidente da FBWS – Alencastre Honorio Moura

Diretor Técnico Geral da FBWS – Victor Oliveira da Silva

## Sumário

REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO DE SHUAIJIAO .....	3
Capítulo 1 - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS: .....	3
Capítulo 2 – DAS INSCRIÇÕES E PARTICIPAÇÃO: .....	3
Capítulo 3 - DA ARENA DE COMPETIÇÃO: .....	3
Capítulo 4 – DOS MATERIAIS E EQUIPAMENTOS:.....	4
Capítulo 5 – DO UNIFORME PARA COMPETIÇÃO:.....	4
Capítulo 6 – DA CORTESIA (Etiqueta comportamental) Baoquanli: .....	5
Capítulo 7 – DA APARÊNCIA E PROIBIÇÕES:.....	5
Capítulo 8 – DOS TIPOS DE COMPETIÇÕES: .....	6
Capítulo 9 – DA CLASSIFICAÇÃO DE CATEGORIA E DE PESO: .....	6
Capítulo 10 – DA PESAGEM:.....	7
Capítulo 11 – DO SORTEIO: .....	7
Capítulo 12 – DA DURAÇÃO DA COMPETIÇÃO: .....	7
Capítulo 13 – DOS TÉCNICOS: .....	8
Capítulo 14 – DA VALIDADE E NULIDADE DOS ATAQUES: .....	8
Capítulo 15 – DA PONTUAÇÃO: .....	9
Capítulo 16 – DAS FALTAS (ADVERTÊNCIA): .....	9
Capítulo 17 – DA PASSIVIDADE:.....	10
Capítulo 18 – DA DESCLASSIFICAÇÃO E DESQUALIFICAÇÃO: .....	10
Capítulo 19 – DAS PENALIDADES: .....	11
Capítulo 20 – DA EQUIPE MÉDICA, LESÕES E OUTRAS PROVIDÊNCIAS:.....	11
Capítulo 21 – DO VENCEDOR DO COMBATE:.....	12
Capítulo 22 – DO CRITÉRIO DE DESEMPATE: .....	12
Capítulo 23 – DA EQUIPE DE ARBITRAGEM:.....	13
Capítulo 24 – DA CLASSIFICAÇÃO E APELAÇÕES: .....	15
Capítulo 25 – DO MÉTODO DE ARBITRAGEM: .....	16
Capítulo 26 – DOS SINAIS DE GESTOS E COMANDOS VERBAIS: .....	16
Capítulo 27 – DAS DISPOSIÇÕES FINAIS: .....	19
ANEXO 01 .....	21
ANEXO 02 .....	22

# **REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO DE SHUAIJIAO**

## **Capítulo 1 - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS:**

**Art. 01-** O regulamento é um guia importante para promover a evolução saudável e orientar o treino em moldes da ciência e as competições da modalidade. Este regulamento foi elaborado considerando o legado tradicional e visando a evolução de maneira científica.

O regulamento procura evidenciar as características do Shuaijiao tais como velocidade, variação técnica, postura ativa e movimentos fluentes e contínuos, incentiva movimentos de alto teor técnico e de grande amplitude, dinamismo e aspecto visual da competição. Também almeja ser de fácil interpretação e execução.

As regras e regulamentos para as competições do **Shuaijiao** da Confederação Brasileira de Kungfu/Wushu - CBKW busca ao máximo possível seguir o regulamento de competições utilizados na China e adaptados às condições e necessidades conforme estrutura e administração de trabalho da CBKW e estão disponíveis no site: <http://www.cbkw.org.br> – Documentos – Regras de Competição.

## **Capítulo 2 – DAS INSCRIÇÕES E PARTICIPAÇÃO:**

**Art. 02-** Poderão participar das competições de Shuaijiao da CBKW todos os Atletas praticantes da modalidade, desde que, estejam devidamente regularizados junto à federação de seu Estado.

**Art. 03-** Nas competições oficiais somente poderão atuar na qualidade de Dirigente e/ou Técnico os Professores formados ou reconhecidos pela CBKW (vide resolução normativa RN nº 001/2013 de 09/10/2013).

**Art. 04-** As inscrições serão realizadas exclusivamente pela Federação Estadual a qual o Atleta pertence e deverão cumprir rigorosamente os procedimentos exigidos pela CBKW.

**PARÁGRAFO ÚNICO** – Uma vez devidamente inscritos no Evento, todos os Dirigentes, Técnicos e Atletas assumem total responsabilidade em fazer cumprir na íntegra o presente regulamento.

## **Capítulo 3 - DA ARENA DE COMPETIÇÃO:**

**Art. 05-** A arena na área total de competição e está dividida da seguinte forma:

05.1- A Arena de competição é uma área quadrada de 12m X 12m (ou 14m X 14m) de cor azul e altura de 60 a 80 cm.

05.2- A Área de competição será um círculo de 09 metros de diâmetro de situado no meio da arena de competição e deverá ser de cor amarela.

05.3- A Área de proteção é o restante da arena excluindo-se a área de competição.

#### **Art. 06- FORRAÇÃO E LINHA INICIAL:**

05.1- A forração deverá ser de material EVA com espessura entre 04 e 08 cm e coberto com lona plástica. No centro terá o emblema da CBKW.

06.2- Linhas, uma vermelha e outra azul, medindo 60 cm x 6 cm e distantes a 3 m uma da outra, no centro da área de competição. Olhando da arena para a mesa de arbitragem, a linha vermelha se localiza à esquerda e a alinha azul à direita.

**PARÁGRAFO ÚNICO:** Demais medidas e especificações estão descritas no anexo 1.

#### **Capítulo 4 – DOS MATERIAIS E EQUIPAMENTOS:**

**Art. 07-** Para a organização e competições de Shuaijiao são minimamente necessários os seguintes materiais e equipamentos:

- |                         |                                      |
|-------------------------|--------------------------------------|
| 01- Balança             | 10- Papel para impressora e rascunho |
| 02- Cronômetro          | 11- Canetas                          |
| 03- Placar de Pontuação | 12- Formulários de Registro          |
| 04- Apito               | 13- Raquete de resultado             |
| 05- Gongo               | 14- Raquete de pontuação             |
| 06- Computador          | 15- Raquete de advertência           |
| 07- TV LCD              | 16- Raquete de desclassificação      |
| 08- Câmera filmadora    | 17- Equipamento de som               |
| 09- Impressora          | 18- Iluminação ideal                 |

**Parágrafo Único:** As especificações das placas e cartões estão especificadas no anexo 2.

#### **Capítulo 5 – DO UNIFORME PARA COMPETIÇÃO:**

**Art. 08-** Para as competições o Atleta deverá utilizar o uniforme de acordo com as seguintes especificações:

08.1- Os competidores poderão utilizar uniformes coletes tradicionais de Shuaijiao (**JIAO YI**), nas cores branco, em tecido de algodão puro ou 70% algodão, com detalhes na beira das bordas e das mangas nas cores vermelho ou azul de 3,5 cm de largura. Estando com o antebraço flexionado a um ângulo de 90° com o cotovelo na lateral e altura do ombro, a manga deverá ter folga mínima de 08 cm entre o tecido e o braço;

08.2- As faixas com 3,5 cm de largura e 0,6 cm de espessura, deverão ser nas cores Vermelha e Azul combinando com o detalhe do Jiao Yi amarrada com nó plano sobrando de 35 a 40 cm,

- 08.3- A calça comprida em tecido de algodão puro ou 70% algodão modelo lanterna, faixa de 3,5 cm nas laterais das pernas nas cores vermelha e azul, com elástico na barra, o comprimento não deverá ultrapassar o osso do tornozelo;
- 08.4- O calçado oficial para Shuaijiao é tipo bota, com solado macio sem partes rígidas ou biqueira e cano alto;
- 08.5- Os homens não poderão usar camisa ou camiseta por baixo do Jiao Yi, as mulheres, devem vestir camiseta de textura elástica branca;
- 08.6- Uniformes visivelmente adaptados para o Shuaijiao não serão permitidos.

**Parágrafo 1-** Antes das competições o Chefe de Registro fará a verificação de todo material e uniforme.

**Parágrafo 2 -** As especificações e medidas do Jiao Yi, conforme padrão chinês encontra-se no desenho do anexo 3.

## **Capítulo 6 – DA CORTESIA (Etiqueta comportamental) Baoquanli:**

**Art. 09-** Antes, durante e final das competições os Atletas deverão obrigatoriamente cumprir as seguintes formalidades:

- 09.1- Os Atletas deverão permanecer no local de entrada e somente entrar na área de competição após receber a instrução de gesto do árbitro central;
- 09.2- O Atleta deve entrar na área de competição totalmente vestido com o uniforme oficial de competição limpo e em perfeitas condições;
- 09.3- Durante a competição arrumar ou recompor a roupa somente após a autorização do Árbitro;
- 09.4- Com Baoquanli, realizar os seguintes cumprimentos:
  - 09.4.1- Se cumprimentarem antes do início da luta;
  - 09.4.2- Cumprimentar o Árbitro Chefe de mesa;
  - 09.4.3- Ao final, após o árbitro central informar o resultado, se cumprimentar, cumprimentar o Árbitro Chefe de mesa e os técnicos adversários antes de deixar a área de competição.

**Parágrafo Único: Baoquanli:** Na posição de sentido, erguer os braços até a frente do peito formando um círculo, mão direita fechada com o lado do polegar e indicador voltado para o queixo, a mão esquerda em palma, com o polegar ligeiramente dobrado, e a palma da mão esquerda apoiada sobre os quatro dedos da mão direita. Ao tocarem as mãos entre si, empurrar as mesmas ligeiramente para frente.

## **Capítulo 7 – DA APARÊNCIA E PROIBIÇÕES:**

**Art. 10-** Durante as competições os Atletas deverão estar em conformidade com os seguintes aspectos físicos e condições:

- 10.1- Rosto e partes sem roupa limpos e sem produtos: Fica proibido a utilização de cremes como, gel, lubrificantes etc, bem como, medicamentos em forma de

- óleo, pomada ou spray;
- 10.2- Sem acessórios: Fica proibido portar quaisquer joias, bijouterias e/ou objetos rígidos como: relógios, braceletes, anéis, fivelas de cinto, piercing, etc;
- 10.3- Cabelo e Barba liso ou com comprimento mínimo de 10 mm, em caso de cabelos longos, deverão estar devidamente presos com material macio, ex: elástico;
- 10.4- Unhas aparadas ao máximo de 01 mm de comprimento;
- 10.5- Fica proibido a utilização de protetor bucal;
- 10.6- Fica proibido o uso de quaisquer tipos de protetores com materiais rígidos ou de metal;
- 10.7- As mulheres ficam proibidas de utilizar soutien com partes duras ou metálicas.

**Parágrafo Único-** Antes das competições o Chefe de Registro fará a devida verificação. Caso haja alguma irregularidade, o competidor deverá imediatamente regularizar-se, caso se negue, estará automaticamente impedido de participar das competições.

## Capítulo 8 – DOS TIPOS DE COMPETIÇÕES:

**Art. 11-** As competições poderão ser realizadas das seguintes formas:

- 11.1- Individual ou Por equipe: (este regulamento trata da Individual)
- 11.2- Eliminatória simples ou com Repescagem: (este regulamento trata da Eliminatória simples)

## Capítulo 9 – DA CLASSIFICAÇÃO DE CATEGORIA E DE PESO:

**Art. 12-** As competições de Shuai Jiao serão realizadas de acordo com as seguintes Divisões de Categorias de sexo e idade:

- 12.1- Sexo Masculino e Feminino.
- 12.2- Idade: Juvenil de 15 a 17 anos, Adulto de 18 anos acima (todos completos).

**Art. 13-** As categorias de peso das competições de Shuaijiao serão realizadas segundo a tabela abaixo:

ADULTO		JUVENIL	
Masculino	Feminino	Masculino	Feminino
≤ 52kg		≤ 48 kg	≤ 44 kg
>52,000 ≤ 56 kg	≤ 48 kg	>48,000 ≤ 52 kg	>44,000 ≤ 48 kg
>56,000 ≤ 60 kg	>48,000 ≤ 52 kg	>52,000 ≤ 56 kg	>48,000 ≤ 52 kg
>60,000 ≤ 65 kg	>52,000 ≤ 56 kg	>56,000 ≤ 60 kg	>52,000 ≤ 56 kg
>65,000 ≤ 70 kg	>56,000 ≤ 60 kg	>60,000 ≤ 65 kg	

>70,000 ≤ 75 kg	>60,000 ≤ 65 kg	>65,000 ≤ 70 kg	>56,000 ≤ 60 kg
>75,000 ≤ 82 kg	>65,000 ≤ 70 kg	>70,000 ≤ 75 kg	>60,000 ≤ 65 kg
>82,000 ≤ 90 kg	>70,000 ≤ 75 kg	>75,000 ≤ 82 kg	>65,000 ≤ 70 kg
>90,000 ≤ 100 kg	>75,000 ≤ 82 kg	>82,000 ≤ 90 kg	>70,000 ≤ 75 kg
Acima de 100 kg		>90,000 ≤ 100 kg	

## Capítulo 10 – DA PESAGEM:

**Art. 14-** Pesagem é coordenada pelo Árbitro-Chefe Geral, organizada pelo Vice-Árbitro-Chefe Geral e executada pelos árbitros, o registro é organizado pelo Chefe de Registro. No momento da pesagem e da competição o competidor deverá obrigatoriamente apresentar sua identificação com foto (RG ou identificação da Federação).

**Art. 15-** A pesagem será realizada em horário e local previamente determinado pela organização do Evento e por um árbitro devidamente indicado pelo Departamento Técnico de Shuaijiao da CBKW.

**Art. 16-** O Competidor deverá ser pesado uma vez antes de toda a competição. Na primeira pesagem, se o peso estiver acima ou abaixo da categoria inscrita, pode-se repesar após 30 minutos. Não atingindo a faixa de peso dentro deste tempo, será considerado desqualificado.

**Art. 17-** O Competidor deverá estar descalço e vestindo shorts (feminino com camiseta).

## Capítulo 11 – DO SORTEIO:

**Art. 18-** O sorteio será realizado em horário e local previamente determinado pela organização do Evento e iniciará pela categoria de menor peso. Se algum competidor for o único inscrito em sua categoria, será declarado e premiado Campeão por W.O., porém, os pontos não serão contados para o Ranking Nacional.

**Art. 19-** Nas categorias em que houver 03 competidores (Round Robin), deverão lutar entre si: 2-3, 1-3 e 1-2.

**Parágrafo Único-** O sorteio é feito por meio eletrônico ou manual (de acordo com as regras específicas do evento) e será realizado pelo Chefe de Registro e preferencialmente na presença dos Técnicos ou Chefes de Delegação (apenas 01 por Federação) em local e hora pré-determinados. Não será permitida a presença de atletas no sorteio.

## Capítulo 12 – DA DURAÇÃO DA COMPETIÇÃO:

**Art. 20-** As lutas (tanto para masculino quanto feminino) na categoria adulto terão um

total de 06 minutos, divididos em 02 rounds de 03 minutos com intervalo de 30 segundos. Na categoria juvenil terão um total de 04 minutos, divididos em 02 rounds de 02 minutos e com intervalo de 30 segundos.

**Parágrafo 01-** Os tempos dos rounds serão cronometrados excluindo-se os tempos de pausa.

**Parágrafo 02-** No final da luta os competidores permanecerão na área de competição à espera do resultado final.

**Art. 21-** O tempo de luta para nas seguintes situações:

21.1-Toda vez que o árbitro central para a luta (comando TING);

21.2-O árbitro central ou auxiliar solicita tempo (parada);

21.3-O atleta ou técnico solicita tempo (parada);

21.4-O árbitro chefe ou chefe de mesa solicita tempo (parada).

**Art. 22-** A luta (rounds) começa com o comando do árbitro central e termina com um sinal do cronometrista (Apito ou Gongo).

## **Capítulo 13 – DOS TÉCNICOS:**

**Art. 23-** Somente um técnico (obrigatoriamente) poderá acompanhar o Atleta durante a competição e este deverá obrigatoriamente estar trajando um agasalho oficial de sua respectiva federação. Deverá permanecer sempre sentado no local indicado e somente poderá acompanhar o atendimento médico de seu Atleta caso seja autorizado;

**Art. 24-** Durante a competição o técnico estará proibido das seguintes ações:

24.1- Ausentar indevidamente do seu local durante as competições;

24.2- Falar, gesticular, ou utilizar qualquer outro tipo de comunicação com seu Atleta;

24.3- Questionar ou reclamar com qualquer membro da equipe de arbitragem ou equipe médica;

24.4- Entrar na área de competição, sem a permissão do árbitro;

24.5- Gritar, expressar palavras ofensivas e/ou palavrões, gesticular ou ainda utilizar qualquer tipo de agressão física a qualquer membro da equipe de arbitragem, Atletas (incluindo o próprio), Técnicos ou Público.

**Parágrafo Único-** Os técnicos pelas suas violações, também estarão sujeitos às Penalidades conforme Capítulo19 – Art. 30 – Itens 1,2 e 3.

## **Capítulo 14 – DA VALIDADE E NULIDADE DOS ATAQUES:**

**Art. 25-** Os ataques serão considerados válidos ou nulos segundo os seguintes critérios:

### **25.1 Válidos:**

25.1.1. Iniciar o ataque dentro da área de competição, fazendo o mesmo cair na mesma ou na área de proteção.

25.1.2. Iniciar o ataque dentro da área de competição fazendo-o cair dentro da mesma, e em seguida o atacante pisar ou cair na área de proteção.

- 25.1.3. Iniciar o ataque dentro da área de competição fazendo-o cair dentro da mesma, e ao mesmo tempo o atacante pisar na área de proteção.
- 25.1.4. Derrubar o adversário no momento simultâneo à instrução “ting” do árbitro;
- 25.1.5. Derrubar o adversário no momento simultâneo ao apito ou gongo.

## **25.2 Nulos:**

- 25.1.6. Ataque com movimentos proibidos, ex. pisar no pé ou agarrar a calça;
- 25.1.7. Ataque após a instrução “ting” do árbitro;
- 25.1.8. Derrubar o adversário, cuja queda acontece depois do apito (gongo).

## **Capítulo 15 – DA PONTUAÇÃO:**

**Art. 26-** O critério de pontuação se baseia na posição final do corpo de ambos os atletas. Há quatro pontuações possíveis (03 pontos, 02 pontos, 01 ponto ou nenhum ponto), os quais serão conferidos da seguinte forma:

### **26.1- 03 pontos:**

- 26.1.1- Derrubar o adversário de modo que seu tronco (ombro, costas, peito, cabeça, cotovelo, lateral do corpo) toque no chão e o atacante continua em pé.

### **26.2- 02 pontos:**

- 26.2.1. Derrubar o adversário de modo que seu tronco (ombro, costas, peito, cabeça, cotovelo, lateral do corpo) toque no chão e o atacante cai em seguida.

### **26.3- 01 ponto:**

- 26.3.1. Derrubar o adversário, fazendo que sua mão, joelho ou nádega toque no chão.
- 26.3.2. Fazer com que qualquer parte do corpo do adversário toque a área de proteção.

**26.3.3.** Cada vez que o adversário ou seu técnico receber advertência.

### **26.4- Sem ganho de pontos para ambos:**

- 26.4.1. Quedas simultâneas;
- 26.4.2. Saídas simultâneas;

## **Capítulo 16 – DAS FALTAS (ADVERTÊNCIA):**

**Art. 27-** Quando um competidor utilizar movimentos não autorizados pelas regras, o árbitro central indicará a falta e o árbitro chefe de mesa determinará a categoria da mesma. As faltas de acordo com a gravidade serão divididas em duas categorias: PESSOAIS e TÉCNICAS, segundo os seguintes critérios:

### **27.1- Faltas Pessoais:**

- 27.1.1. Machucar o adversário propositalmente usando golpes contra articulações.
- 27.1.2. Atacar o adversário com golpes de impacto com a mão, cotovelo, joelho ou cabeça ou agarrar os genitais do adversário.
- 27.1.3. Chutar com a ponta do pé ou escorar o adversário com o pé.

- 27.1.4. Chute acima do meio da canela.
  - 27.1.5. Pressionar o rosto do adversário (parte entre as sobrancelhas e a boca) ou garganta ou agarrar seu cabelo.
  - 27.1.6. Agarrar a cabeça ou pescoço do adversário com as duas mãos.
  - 27.1.7. Após derrubar o adversário, cair encima e/ou comprimir o adversário de forma proposital.
  - 27.1.8. Após levantado o adversário, fazendo que este fique sem ação, jogá-lo de cabeça contra o chão de forma proposital.
  - 27.1.9. O atleta que cometer falta pessoal, receberá advertência ou perderá o direito daquela luta, conforme a gravidade da falta.
- 27.2- Faltas Técnicas:
- 27.2.1. Atacar antes da instrução “kaishi” ou após a instrução “ting”.
  - 27.2.2. O técnico interferir no andamento da competição ou entrar na área de competição.
  - 27.2.3. Parar de lutar por conta própria ao longo da competição.
  - 27.2.4. Puxar a calça do adversário ao longo da competição.
  - 27.2.5. Nas categorias femininas, puxar propositalmente a camiseta da adversária.
  - 27.2.6. Usar enfeites ou protetores de material rígido.
  - 27.2.7. Caso a faixa ou cadarço do calçado se solte ao longo da competição.
  - 27.2.8. O Jiao Yi sai da faixa de forma que atrapalhe o desenvolvimento da luta.
  - 27.2.9. Não cumprir o Capítulo 06 - Art. 09 e Capítulo 07 – Art. 10 deste regulamento.  
**(Sugestão: primeiro como falta técnica, depois como falta pessoal.)**

## **Capítulo 17 – DA PASSIVIDADE:**

**Art. 28-** É considerada passividade quando o atleta deixar de agir de forma consistente nos ataques. Uma das seguintes situações basta para caracterizar a passividade e o árbitro central deve imediatamente sinalizar para o Árbitro-Chefe Executivo e aguardar que o mesmo tome providência. Caso nesse tempo o atleta em questão ou o adversário comece a atacar, é cessado o gesto de passividade. Caso aconteça uma queda quando o Árbitro-Chefe Executivo mostrar qualquer decisão com relação a passividade, a queda e pontuação correspondente são consideradas.

- 28.1. Evitar confronto. A penalização não precisa considerar a duração.
- 28.2. Ficar no chão sem se levantar em 5 segundos após a queda.
- 28.3. Durante a competição, encostar a cabeça no adversário impedindo a continuidade da luta e permanecer por 10 segundos.
- 28.4. No caso de passividade por parte de um atleta, este receberá advertência de falta técnica, em caso de reincidência advertência de falta pessoal.

## **Capítulo 18 – DA DESCLASSIFICAÇÃO E DESQUALIFICAÇÃO:**

**Art. 29-** O competidor poderá ser diretamente desclassificado nas seguintes situações:

- 29.1- O competidor não comparece à área de competição após 03 (três) chamada

(com intervalos de 30 segundos cada), ou comparece e abandona o local de espera, não entrando para o combate no momento da chamada pelo árbitro central;

- 29.2- O competidor comparece e entra para o combate, porém, com uniforme irregular e não consegue se regularizar no tempo limite de 01 minuto;
- 29.3- Durante o combate o uniforme estraga, ou fica em péssimas condições de uso e o competidor não consegue se regularizar no tempo limite de 01 minuto;
- 29.4- O competidor grita, xinga, fala palavras ofensivas ou palavrões para o árbitro central, auxiliar ou para seu oponente;
- 29.5- O competidor mantém uma postura antidesportiva ou antiética;
- 29.6- O competidor aplica intencionalmente um golpe utilizando um ataque faltoso de alto grau de risco contra a saúde de seu oponente;
- 29.7- O competidor aplica um ataque faltoso e o atleta lesionado não consegue retornar ao combate após o tempo máximo de atendimento, ou, durante o atendimento o médico informa que este não terá mais condições de retornar; porém, o atleta lesionado estará impedido de continuar as competições;
- 29.8- O técnico é expulso e não existe outro para substituir;

## **Capítulo 19 – DAS PENALIDADES:**

**Art. 30-** Dependendo da gravidade da violação, um competidor ou técnico poderá receber uma repreensão, uma advertência ou ser desclassificado da luta ou de toda a competição.

- 30.1- Durante a luta, se uma violação ocorre e resulta em uma posição vantajosa para aquele que a cometeu, a luta será interrompida imediatamente, e as penalidades determinadas de acordo;
- 30.2- Se a violação resulta em desvantagem para aquele que a cometeu, a luta irá continuar até que a manobra esteja completa, com as penalidades determinadas depois;
- 30.3- Em qualquer das duas situações acima, aquele que cometeu a violação não receberá pontos se for bem-sucedido em jogar seu oponente, mas o oponente receberá pontos se for bem-sucedido em jogar aquele que cometeu a violação.

## **Capítulo 20 – DA EQUIPE MÉDICA, LESÕES E OUTRAS PROVIDÊNCIAS:**

**Art. 31-** Da Equipe Médica:

- 31.1- A competição de Shuaijiao somente poderá iniciar com a presença de uma equipe de profissionais da saúde devidamente equipados, bem como, uma ambulância para remoção, que deverão permanecer em tempo integral no local das competições;
- 31.2- Durante a competição, em caso de lesão, a organização do evento oferecerá um atendimento básico a título de primeiros socorros e se necessário a pronta remoção do competidor lesionado ao local específico para tratamento. Sendo

este seu único compromisso, a organização não terá nenhuma responsabilidade jurídica ou financeira sobre quaisquer tipos de tratamentos, procedimentos ou gastos que necessitem em decorrência da lesão;

**Art. 32-** Das lesões:

- 32.1- Durante o combate o competidor sofre uma lesão com sangramento, porém, continua em condições físicas para prosseguir:
  - 32.1.1- Com sangramento, o árbitro central para o combate e imediatamente deverá ser atendido pela equipe médica;
- 32.2- O competidor lesionado terá um tempo máximo de 02 minutos (acumulativo) para atendimento. Caso atinja 2 minutos e o atleta ainda não conseguir voltar, será declarado perdedor daquela luta, conservando sua pontuação e notas.
- 32.3- O competidor não poderá competir enfaixado, com tampão no nariz ou utilizando suporte articular com material rígido ou de metal; somente material de Neoprene será permitido;
- 32.4- É proibida a infusão de oxigênio durante a competição;
- 32.5- O Doping é terminantemente proibido.

**Capítulo 21 – DO VENCEDOR DO COMBATE:**

**Art. 33-** É considerado vencedor do combate o atleta que:

- 33.1- Alcançar o maior número de pontos acumulados ao final da luta;
- 33.2- Alcançar a diferença de 08 pontos acima dos pontos do oponente. A luta é interrompida por disparidade técnica em qualquer momento que se alcance essa diferença de pontos;
- 33.3- O oponente desiste do combate;
- 33.4- O oponente acumula 04(quatro) violações;
- 33.5- O oponente não tem condições de continuar o combate por decisão do árbitro, de seu técnico ou da equipe médica;
- 33.6- O oponente infringe o Capítulo 18 – Art. 29;
- 33.7- Após o empate por pontos, passa pelos critérios de desempate sendo beneficiado por estes.

**Capítulo 22 – DO CRITÉRIO DE DESEMPATE:**

**Art. 34-** Quando o combate acabar empatado nas pontuações, para efeito de desempate serão adotados os seguintes critérios pela ordem em que se seguem para determinar o vencedor:

- 34.1- O Competidor que tiver o menor número de advertências;
- 34.2- O competidor que tiver o maior número de ataques de 03 pontos;
- 34.3- O competidor que tiver o maior número de ataques de 02 pontos;
- 34.4- O último atleta a ter ganho o ponto.

**Parágrafo Único-** No caso de empate em competições Round Robin, o desempate se dará na ordem em que se seguem para determinar o vencedor: O Competidor que

acumulou menor número de Advertências durante a competição, o competidor que acumulou maior número de pontos durante a competição, o competidor que tiver menor peso.

## **Capítulo 23 – DA EQUIPE DE ARBITRAGEM:**

**Art. 35-** Para uma competição oficial de Shuaijiao, a equipe oficial de arbitragem será composta pelos seguintes membros:

35.1- Na organização geral:

35.1.1- 01 Árbitro Chefe Geral e 01 Vice Árbitro Chefe Geral

35.2- Na luta:

35.2.1- 01 Árbitro Central, 01 Árbitro Auxiliar;

35.3- Na Mesa:

35.3.1- 01 Árbitro Chefe Executivo, 01 Cronometrista-apontador e 01 Anunciador;

35.4- Outros:

35.4.1- 01 Chefe de Registro, 01 Chefe de Edição e 01 Supervisor Médico.

**Parágrafo Único-** Esta composição pode ser alterada conforme necessidade, desde que, não se prejudiquem o desenvolvimento dos trabalhos, bem como, os direitos dos competidores.

**Art. 36-** Das funções dos membros da equipe de arbitragem:

36.1- Árbitro Chefe Geral:

36.1.1. Interpretar as regras.

36.1.2. Liderar o trabalho dos árbitros e organizar o trabalho da equipe de arbitragem.

36.1.3. Verificação geral dos equipamentos e instalações da área.

36.1.4. Dar a decisão final em caso de divergência de avaliação entre árbitros.

36.1.5. Em caso de incapacidade ou erro grave dos árbitros, tem a prerrogativa de sugerir ações para a comissão de competição e, em caso extremo, tem a prerrogativa de suspender árbitros.

36.1.6. Em casos de situações não previstas que afetam o andamento da competição, tem a prerrogativa de decidir se segue ou não com a competição.

36.1.7. Conferir/confirmar, assinar e anunciar o resultado da competição.

36.1.8. Após a competição, fazer o relatório escrito a tempo.

36.2- Vice Árbitro Chefe Geral:

36.2.1. Obedecer a e dar apoio ao árbitro-chefe geral na liderança do trabalho da equipe de arbitragem. Substituí-lo na sua ausência.

36.2.2. Ser responsável pleno pela área de competição que for lhe designada, no gerenciamento, organizar o trabalho da equipe de arbitragem e promover ou penalizar árbitros.

36.2.3. Conforme a necessidade, pode acumular a função de árbitro-chefe executivo.

36.2.4. Tratar do assunto de análise do vídeo de competição no local. A decisão

cabe ao vice-árbitro-chefe geral responsável pela área e os 3 árbitros da luta em questão. Caso não se chegue a um consenso, o árbitro-chefe geral será convidado a participar, decisão da maioria simples.

### 36.3- Árbitro Chefe Executivo – Mesa:

36.3.1. Verificar os equipamentos e a área de competição antes do início da competição e preparar as tabelas de pontuação.

36.3.2. Fiscalizar e coordenar o trabalho do árbitro central e demais árbitros durante a competição.

36.3.3. Após receber a pontuação do árbitro central e árbitros laterais, confirmar o resultado e exibi-lo. Caso haja divergência na pontuação, o árbitro-chefe executivo pode acatar uma das pontuações e exibir o resultado. Caso o árbitro-chefe executivo tenha uma terceira opinião, pode convocar os árbitros central e lateral para discutir e exibir o resultado de consenso. Caso não se atinja o consenso, deve se reportar ao vice- árbitro-chefe executivo para sua decisão.

36.3.4. Decidir nos assuntos relacionados a pontuação, penalização, vitória, desistência, desqualificação do atleta e penalização do técnico.

36.3.5. Conferir/confirmar, assinar e anunciar o resultado da competição.

### 36.4- Árbitro Central:

36.4.1. Cumprir o regulamento, dar instruções verbal e de gesto aos atletas para entrada, saída, cumprimento e para tratamento médico durante a competição.

36.4.2. Dar pontos e penalização aos atletas e mostrar por gestos imediatamente e aguardar a decisão final do árbitro-chefe executivo e anunciar o resultado da pontuação ou penalização em seguida.

36.4.3. Tratar dos assuntos na área de competição e anunciar o resultado da luta.

### 36.5- Árbitro Lateral:

36.5.1. Sentado junto à mesa designada, avaliar e sinalizar imediatamente a pontuação, faltas etc. por meio de raquetes.

36.5.2. Sinalizar imediatamente ao árbitro-chefe executivo sobre a falta do técnico.

### 36.6- Cronometrista-Apontador:

36.6.1. Iniciar ou interromper a cronometragem conforme as instruções do árbitro central.

36.6.2. Dar o sinal de início e término. O término será baseado no sinal sonoro da cronometragem eletrônica.

36.6.3. Dar o sinal de prepara 5 segundos antes do início da luta.

36.6.4. Pontuar, exibir a pontuação e cronometrar conforme o anúncio do árbitro central.

36.6.5. Em caso de machucado, cronometrar e alertar sobre o tempo de tratamento médico conforme a instrução do árbitro central. Ao acumular 2 minutos no tratamento médico, a alerta será dada por apito.

### 36.7. Chefe de edição e apontamento

36.7.1. Se responsabilizar pela equipe de edição nos trabalhos de confirmação da

lista final de inscritos, chaves e edição das atividades de competição.

36.7.2. Publicar no local de reservado as chaves das categorias 2 horas antes do início da competição.

36.7.3. Se responsabilizar pelas tabelas utilizadas na competição, coletar, verificar, registrar e divulgar os resultados.

36.7.4. Se responsabilizar pela confecção do livro de resultados, preenchimento dos certificados e auxiliar na premiação.

36.7.5. Entregar todos os registros e documentos de edição, resultado, pesagem etc. para o árbitro-chefe geral.

36.8- Chefe de Registro:

36.8.1. Participar dos trabalhos de pesagem e verificar as balanças.

36.8.2. Organizar a chamada dos atletas 10 minutos antes de cada competição e verificar o traje e feições e aparência dos atletas.

36.8.3. Avisar os atletas 3 minutos antes da luta e verificar a cor de seu traje, se está conforme a lista das chaves.

36.8.4. Organizar o trabalho dos voluntários ou trabalhadores na área, para conduzir os atletas antes e após a competição.

36.8.5. Reportar a lista dos desistentes ao vice-árbitro-chefe geral e entregar a lista dos desistentes para chefe de edição.

36.8.6. Os árbitros de registro trabalham sob a liderança do chefe de registro.

36.9- Anunciador:

36.9.1. Apresentar, de forma resumida, o regulamento e as regras.

36.9.2. Anunciar a ordem de cada bateria e resultado de cada luta.

36.9.3. Se responsabilizar pela informação e orientação ao público na área.

36.9.4. Anunciar os avisos aos participantes decididos pelo árbitro-chefe geral.

36.10- Supervisor Médico:

36.10.1. Verificar e analisar as tabelas de exame médico dos atletas.

36.10.2. Se responsabilizar pelo tratamento de urgência dos atletas feridos e sugerir sobre prosseguimento ou não dos atletas feridos na competição.

## **Capítulo 24 – DA CLASSIFICAÇÃO E APELAÇÕES:**

**Art. 37-** Da Classificação:

37.1- As competições oficiais de Shuaijiao terão a seguinte classificação: 1º Lugar (campeão), 2º Lugar (vice-campeão) e 3º Lugar, os competidores que perderam a semifinal.

**Art. 38-** Da Apelação:

38.1- As apelações seguirão os seguintes procedimentos:

38.1.1- Protesto pelo técnico na área: Caso o técnico tiver divergência com o resultado, deve se levantar dentro de 3 segundos e lançar o “mascote de pelúcia” para dentro da área de competição em sinal de protesto. Caso protesto seja considerada procedente, o mascote será devolvido,

simbolizando que o técnico continua a deter o direito de protesto. Caso seja considerado improcedente, o mascote não será devolvido e o técnico em questão perde o direito de protesto na área de competição. Terá direito a 04 durante todo o Evento.

38.1.2- Caso o técnico continue com divergência, pode se dirigir ao júri de apelação por escrito, após encerramento daquela competição, de acordo com as regras.

## **Capítulo 25 – DO MÉTODO DE ARBITRAGEM:**

**Art. 39-** O julgamento das competições seguirá os seguintes critérios:

- 39.1. Em cada luta, 01 arbitro-chefe executivo, 01 árbitro central e 01 árbitro lateral. O árbitro-chefe executivo fica sentado junto à mesa (a 02 metros da área de competição); árbitro central na área de competição e o árbitro lateral fica sentado do lado oposto do árbitro-chefe executivo (a 2 metros da área de competição).
- 39.2. Ao acontecer de um dos atletas “tocar o chão com qualquer parte do corpo exceto a planta dos pés”, o árbitro imediatamente passa a instrução “ting” e sinaliza a pontuação com o gesto. O árbitro lateral se baseia na sua própria observação e sinaliza a pontuação com a raquete. O árbitro-chefe executivo, ao concordar com um deles ou com ambos, sinaliza a pontuação com a raquete e o árbitro central anuncia a pontuação conforme a sinalização ao árbitro-chefe executivo.
- 39.3. Caso o árbitro-chefe executivo não concorde com a pontuação dos árbitros central e lateral, pode convocar estes para discutir e decidir após consenso. Caso não haja consenso, será reportado ao vice-árbitro-chefe geral para discutir e decidir. Caso ainda não haja consenso, será reportado ao árbitro-chefe geral para discutir e decidir por maioria simples.
- 39.4. Os árbitros, central ou lateral, ao observarem passividade ou falta de qualquer um dos atletas, devem sinalizar para o árbitro-chefe executivo. Caso os árbitros central e lateral se manifestem juntos, o árbitro-chefe executivo deve sinalizar imediatamente e o árbitro central fará o anúncio. Caso somente um dos árbitros central ou lateral se manifeste, o árbitro-chefe executivo decidirá baseado na sua própria observação.
- 39.5. Ao observar um ato de falta do técnico, os árbitros, central ou lateral devem levantar a sugestão de penalização ao árbitro-chefe executivo e este decidirá se aplica ou não. Caso aplique, o árbitro-chefe executivo sinalizará com a raquete. Na segunda falta do técnico, ele será expulso.
- 39.6. Ao acontecer de ambos os atletas estarem agarrados num impasse sem intenção de ataque, pode-se interromper a luta e retomar em seguida.

## **Capítulo 26 – DOS SINAIS DE GESTOS E COMANDOS VERBAIS:**

**Art. 40-** Para efeito de condução da luta, os Árbitros utilizaram dos seguintes gestos e comandos verbais:

40.1. Gestos e comandos verbais do Árbitro Central

- 40.1.1. A entrada dos atletas: O árbitro, usando identificações de manga, vermelha na esquerda e azul na direita, se posta no meio da arena e de frente para a mesa, estende os braços na horizontal com as palmas para cima, dedos juntos, dobra os cotovelos erguendo os antebraços a 90°, com as palmas para dentro. Quando os atletas chegarem à linha inicial, o árbitro central abaixa os braços apontando para as linhas iniciais.
- 40.1.2- Saudação: O Árbitro realizando a posição palma e punho (Baoquanli), comanda aos competidores se cumprimentar.
- 40.1.3- Solicitar o início da luta: O árbitro central fica na posição de sentidos de frente para a mesa, levanta o braço direito com a palma para frente e abaixa o braço após receber a sinalização do árbitro-chefe executivo.
- 40.1.4- Iniciar a luta: O árbitro sai da posição de sentido e avança com a perna esquerda, ergue os braços a 45° com as palmas para cima e profere a instrução verbal “yubei”, cruza os braços diante do corpo com as palmas para baixo proferindo a instrução “kaishi”.
- 40.1.5- Interrupção da luta: O árbitro estende o braço direito para frente com os dedos juntos e o lado do polegar para cima, apontando para os atletas, proferindo a instrução “ting”.
- 40.1.6- Dar 01 Ponto: De frente para a mesa, estende o braço com a mão aberta e palma para cima apontando para o competidor. Em seguida mantém o mesmo braço estendido para frente com a mão fechada, estando apenas o dedo indicador estendido para cima.
- 40.1.7- Dar 02 Pontos: De frente para a mesa, estende o braço com a mão aberta e palma para cima apontando para o competidor. Em seguida flexiona o cotovelo ficando com o braço e antebraço a 90° na lateral do corpo e a mão fechada estando o dedo indicador e o médio estendido para cima.
- 40.1.8- Dar 03 Pontos: De frente para a mesa, estende o braço com a mão aberta e palma para cima apontando para o competidor. Em seguida mantém o braço estendido para cima, a mão fechada estando o polegar, o dedo indicador e médio estendido para cima.
- 40.1.9 - O lado vermelho (azul) ganha ponto (s): o árbitro central, ao receber a

sinalização do árbitro-chefe executivo, faz o gesto de pontuação e profere a instrução verbal: “lado vermelho (azul) ganha 1 (2 ou 3) ponto (s)”

40.1.10- Sem ganho de pontos: Os dois braços inclinados para frente, com as palmas para trás, e se cruzam duas vezes.

40.1.11- Penalização por passividade: No caso de passividade de um dos atletas, o árbitro central o alerta com instrução verbal e com o antebraço (esquerdo/atleta vermelho e direito/atleta azul) ao lado da cintura, palma para cima, e balançando na horizontal por 3 segundos. Caso um dos atletas passe a atacar dentro de 3 segundos, o gesto é interrompido.

40.1.12- Advertência: O árbitro central ergue lateralmente o antebraço (esquerdo/vermelho e direito/azul) com o punho cerrado e voltado para frente e profere a instrução:

**FALTA TÉCNICA:** Hóng fāng / Lán fāng xiāojí, jìshù fànguī, jǐnggào yīcì”

**FALTA PESSOAL:** Hóng fāng / Lán fāng xiāojí, qīn rén fànguī, jǐnggào yīcì”

40.1.13- Saída: Estende-se um dos braços para frente, com os dedos juntos e o lado do polegar para cima, e balançar (para trás e para frente) 2 vezes.

40.1.14 - Arrumar o traje: Se posta de frente a atleta em questão e colocar as mãos no abdômen/cintura, com os dedos apontados para baixo.

40.1.15- Intervalo de Luta: Após o comendo parar (TING), o árbitro com os pés unidos estende os braços para os lados, as mãos abertas e palma voltada para cima.

40.1.16- Emergência / Médico: O árbitro de frente para equipe médica, com os pés unidos, os braços à frente do corpo cruzados em forma de cruz estando o direito à frente na posição horizontal.

40.1.17- Anuncio do resultado de vitória/derrota: O árbitro central ergue o braço (esquerdo/vermelho e direito/azul) para o vencedor, em seguida abaixa um pouco o braço (cerca de 30°) e profere lado vermelho (ou azul) vencedor”.

40.1.18- Cumprimentar técnicos: O árbitro com os braços estendidos para os lados as palmas das mãos para cima, flexiona cruzando os braços a frente do peito.

40.2- Gestos utilizados pelo Árbitro Chefe Executivo – Mesa:

- 40.2.1. Início da luta: O árbitro-chefe executivo, sentado junto à mesa, ergue um braço com os dedos juntos e a palma para frente.
- 40.2.2. Interrupção: Com o apito de uma frequência, se levanta de frente para o árbitro central, ergue um braço com os dedos juntos e a palma para frente.
- 40.2.3. Sinalização do ganho de ponto: Ergue a raquete (de 1, 2 ou 3 pontos) para o atleta em questão.
- 40.2.4. Sinalização sem ganho de pontos: Sentado, ergue a raquete branca.
- 40.2.5. Advertência ao atleta: Sentado erguer a raquete de advertência (vermelho ou azul) para o atleta em questão.
- 40.2.6. Advertência ao técnico: Em pé erguer a raquete de advertência (vermelho ou azul) para o técnico em questão.
- 40.2.7. Vitória e derrota: Erguer o braço (esquerdo ou direito) lateralmente, com os dedos juntos e a palma para frente, apontando para o vencedor.
- 40.2.8. Convocação do árbitro central: Se levanta, ergue os antebraços para frente com os dedos juntos e as palmas para cima, flexiona os antebraços formando um ângulo de 90°, com as palmas voltadas para dentro e apito.
- 40.3- Gestos utilizados pelo Árbitro Central Auxiliar:
- 40.3.1- Sinalização do ganho de ponto: Sentado, ergue a raquete (de 1, 2 ou 3 pontos) para o atleta em questão.
- 40.3.2- Sinalização sem ganho de pontos: Sentado, ergue a raquete branca.
- 40.3.3- Advertência ao atleta: Sentado erguer a raquete de advertência (vermelho ou azul) para o atleta em questão.
- 40.3.4- Advertência ao técnico: Em pé erguer a raquete de advertência (vermelho ou azul) para o técnico em questão.
- 40.3.5- Interrupção: O árbitro lateral, ao considerar a necessidade de interrupção, se levante de frente para o árbitro-chefe executivo e erguer o braço direito.

## **Capítulo 27 – DAS DISPOSIÇÕES FINAIS:**

**Art. 41-** Todos os competidores e técnicos devem obedecer ao presente regulamento. Qualquer indivíduo que ferir intencionalmente seu oponente (pelo uso de técnicas

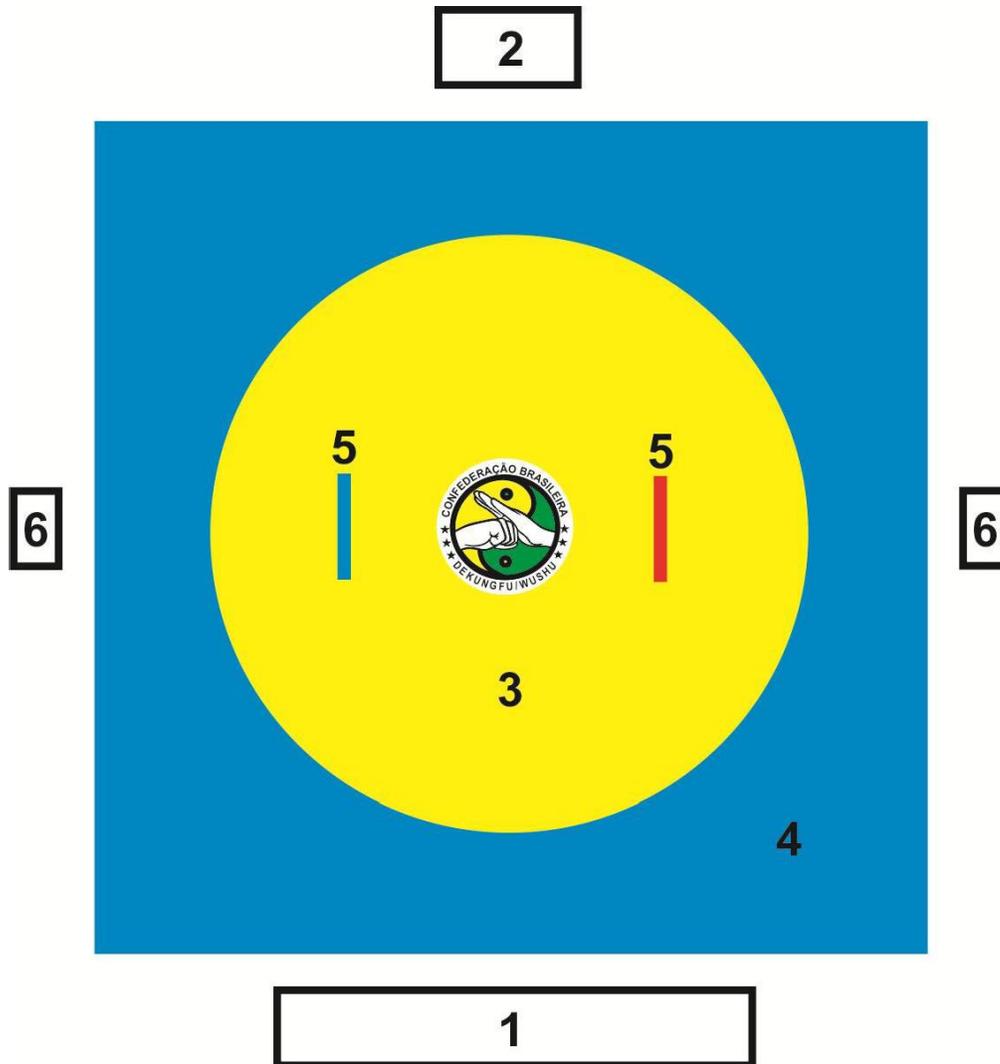
ilegais) irá enfrentar automática desqualificação das competições, sem prejuízo de qualquer outra punição de caráter cível ou penal;

**Art. 42-** Todos os casos não existentes no presente regulamento, serão analisados e solucionados pelo Departamento de Shuaijiao da CBKW.

---

## ANEXO 01

### ARENA DE COMPETIÇÃO

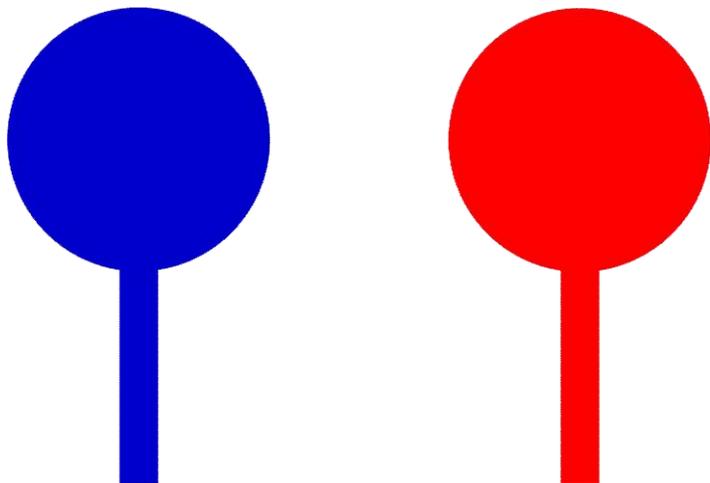


- 1- Mesa Central de Arbitragem
- 2- Mesa Arbitro Lateral
- 3- Área de competição (Amarelo) – 09 X 09 metros (ou 08 X 08 metros)
- 4- Área de Proteção (Azul) – 12 X 12 metros (ou 14 X 14 metros)
- 5- Local para início do combate – 60cm comprimento X 06cm largura e 03 metros de distância entre as linhas.
- 6- Técnicos

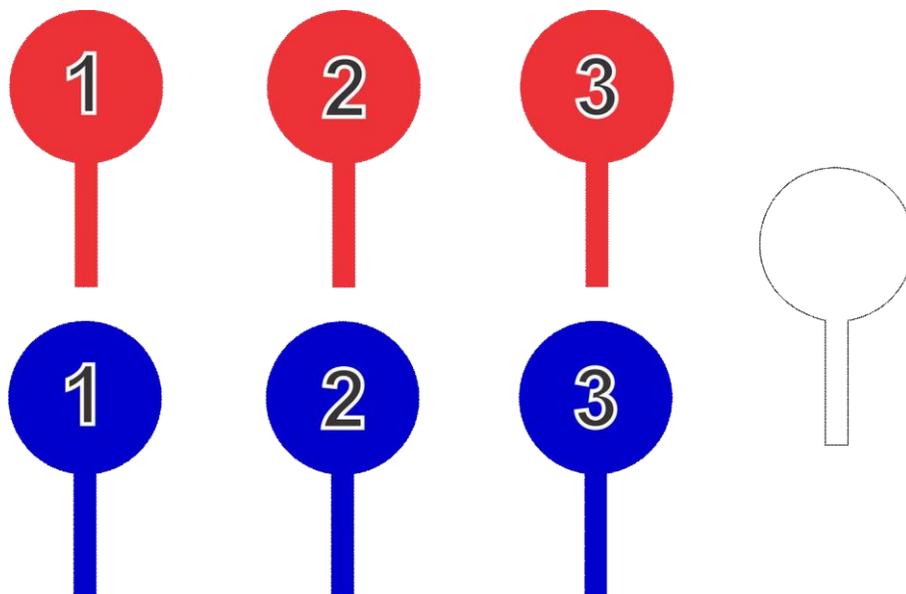
**Obs:** As cores e medidas poderão ser alteradas de acordo com disponibilidade.

**ANEXO 02**

**PLACAS  
ADVERTÊNCIA E DESCLASSIFICAÇÃO  
02 CADA**



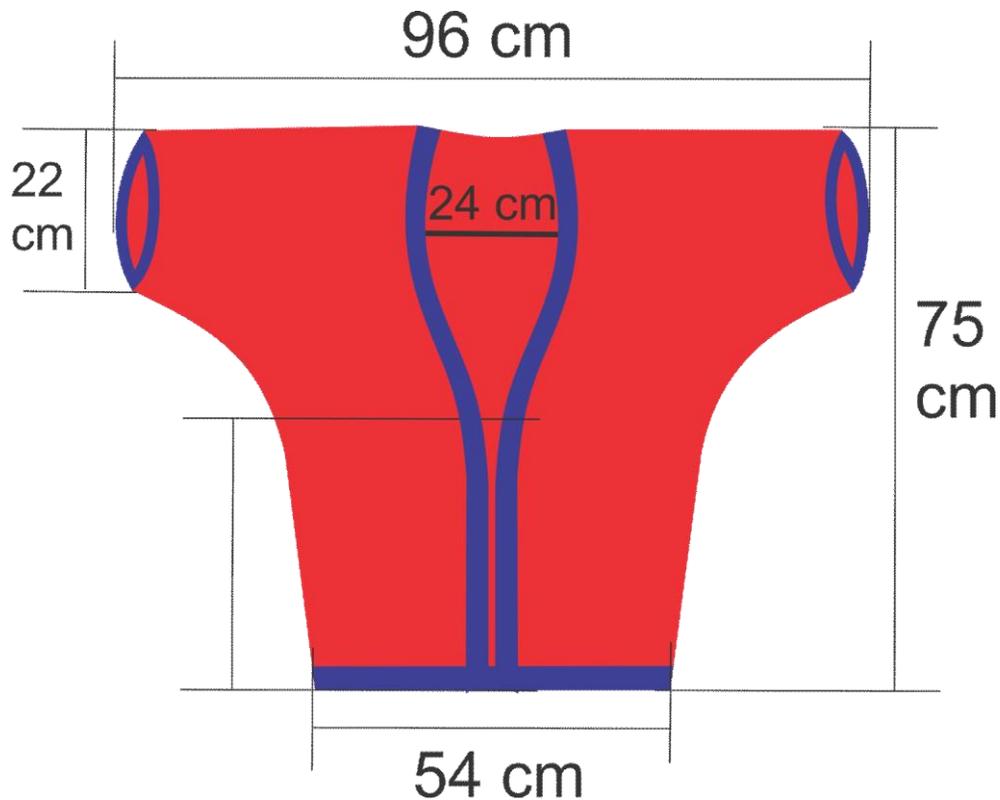
**PLACAS DE PONTUAÇÃO  
02 JOGOS CADA**



**OBS: MEDIDAS: 20cm de diâmetro X 20cm de Cabo**

## ANEXO 03

### Especificações e Medidas do Jiao Yi, conforme padrão chinês



- Especificações e medidas para Jiao Yi = **TAMANHO MÉDIO**.
- **TAMANHO PEQUENO** = Diminuir 02 centímetros na largura das mangas e 04 centímetros nas demais medidas.
- **TAMANHO GRANDE** = Aumentar 02 centímetros na largura das mangas e 04 centímetros nas demais medidas.
- **TAMANHO EXTRA GRANDE** = Aumentar 06 centímetros na largura das mangas e 08 centímetros nas demais medidas.

**OBS:** Considere que estas medidas são de padrão chinês podendo sofrer modificações para adaptação ao padrão brasileiro: (exemplo, manga 04 dedos de folga).

Documentos importantes para o desenvolvimento das competições de Shuaijiao:

1. FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO;
2. LISTA DE PESAGEM;
3. FORMULÁRIO DE RELAÇÃO DAS LUTAS;
4. FORMULÁRIO DE PONTUAÇÃO – CHEFE GERAL (Mesa);
5. FORMULÁRIO DE PREMIAÇÃO – RESULTADO FINAL;
6. CHAVES;