



Associação Nacional de Li Tchuo Pa Kung Fu
Entidade Federal de Administração do Desporto Li Tchuo Pa Kung Fu
Autorizada Pela Lei Federal nº 9.615, de 24/03/1998 e Decreto Lei nº 2.574, de 24/04/1998
Rua Cmte Marcondes Salgado, 90 – Centro – Ribeirão Preto SP – Brasil – CEP: 14010-030
Tel: (16) 99296-3003 – (16) 99462-4382 – e-mail: anlkf.gola@gmail.com – CNPJ nº 72.916.612/0001-30

Associação Nacional de Li Tchuo Pa Kung Fu

Das Inscrições:

- Cada Associação ou academia poderá inscrever quantos atletas acharem necessários.
- As fichas de inscrição são individuais para cada atleta participante, devendo constar à assinatura do responsável pela associação a que pertence e o preenchimento integral de todos os campos referente ao cadastro do atleta.
- No caso de inscrições em **Formas em Grupo** ou **Toi Shao** utilizar a ficha de inscrição em grupo.
- O valor da taxa de inscrição para o campeonato será de R\$ 100,00 (Cem reais), que dará o direito de 1 participação e para cada participação adicional o atleta deverá pagar mais R\$ 50,00 (Cinquenta reais).

IMPORTANTE: OS ATLETAS QUE PARTICIPARÃO DAS CATEGORIAS DE COMBATE TERÃO QUE APRESENTAR ATESTADO MÉDICO.

- **As inscrições deverão ser enviadas para:**
Associação Nacional de Li Tchuo Pa Kung Fu
A/C.: Grã Mestra Tatiane Gola
E-mail: anlkf.gola@gmail.com – WhatsApp (16) 99462-4382

O PRAZO MÁXIMO PARA INSCRIÇÕES SERÁ DIA 06 DE JUNHO DE 2024 AS 23h59m. Após essa data não será aceito mais inscrições.

Dados Bancários para Pagamento:
Banco Santander
AG 0467
C/C 13005611-8
Chave Pix: CNPJ 72.916.612/0001-30
Em nome da Associação Nacional de Li Tchuo Pa Kung Fu



Associação Nacional de Li Tchuo Pa Kung Fu
Entidade Federal de Administração do Desporto Li Tchuo Pa Kung Fu
Autorizada Pela Lei Federal nº 9.615, de 24/03/1998 e Decreto Lei nº 2.574, de 24/04/1998
Rua Cmte Marcondes Salgado, 90 – Centro – Ribeirão Preto SP – Brasil – CEP: 14010-030
Tel: (16) 99296-3003 – (16) 99462-4382 – e-mail: anlhf.gola@gmail.com – CNPJ nº 72.916.612/0001-30

Das premiações:

- Todo atleta inscrito receberá **certificado de participação** no evento;
- Haverá premiação em **medalhas para o 1º, 2º e 3º** lugar em cada categoria de formas.
- Haverá premiação de **cinturão personalizado** do evento nas lutas Point/Sanda para o **Campeão**, (Exceto W.O.). O **2º e 3º** lugar premiação em **medalhas**.
- Haverá premiação em troféus para as três maiores equipes (maior número de atletas inscritos).

CADA ASSOCIAÇÃO DEVERÁ TRAZER O SEU EQUIPAMENTO PARA COMBATE (OBRIGATÓRIO).

- PROTETOR BUCAL
- CAPACETE FECHADO – POINT
- CAPACETE ABERTO – SANDA
- PROTETOR DE TÓRAX
- PROTETOR DE CANELA
- LUVAS DE KUNG FU MODELO KUOSHU OU FREE STYLE – POINT
- LUVAS DE BOX 10, 12 OU 14 OZ - SANDA
- COQUILHA POR DENTRO DA CALÇA OBRIGATÓRIO
- GARRAFA DE ÁGUA PARA O ATLETA E ANO COM ALCOOL PARA LIMPEZA DOS EQUIPAMENTOS.

Recursos:

Caso o atleta não concorde com o resultado da arbitragem, deverá entrar com recurso por escrito, através do chefe da delegação e pagar uma taxa de **4 INSCRIÇÕES** no prazo de 60 minutos, após o resultado. Caso o recurso for deferido, haverá devolução da taxa.

PESAGEM DE ATLETAS SANDA E ATESTADO MÉDICO

Todos os atletas inscritos para Combate Sanda deverão apresentar o atestado médico e documento com foto na hora da Pesagem.

PESAGEM DE ATLETAS POINT

Para essa modalidade não será necessário apresentar Atestado Médico.

CONFIRMAÇÃO DE INSCRIÇÃO

Será enviada para cada dirigente responsável até o dia 10/06/2024 a lista de atletas inscritos em cada categoria conforme inscrição enviada por e-mail para conferencia. O dirigente que detectar alguma divergência deverá solicitar a correção até o dia 13/06/2024.



Associação Nacional de Li Tchuo Pa Kung Fu
Entidade Federal de Administração do Desporto Li Tchuo Pa Kung Fu
Autorizada Pela Lei Federal nº 9.615, de 24/03/1998 e Decreto Lei nº 2.574, de 24/04/1998
Rua Cmte Marcondes Salgado, 90 – Centro – Ribeirão Preto SP – Brasil – CEP: 14010-030
Tel: (16) 99296-3003 – (16) 99462-4382 – e-mail: anlkf.gola@gmail.com – CNPJ nº 72.916.612/0001-30

NÃO HAVERA DEVOLUÇÃO DE TAXAS DE INSCRIÇÃO EM HIPOTESE ALGUMA!

REGULAMENTO DE FORMAS

Para realizar as inscrições, os dirigentes responsáveis deverão seguir o modelo de ficha de inscrição individual ou coletiva anexa a este documento e seguir as regulamentações abaixo descritas:

AREA DE APRESENTAÇÃO. Serão montadas áreas medindo 8 x 8 com local de entrada e saída demarcado. Os atletas devem aguardar a nota final no local de saída.

Não sendo suficiente o espaço para realizar a forma, o atleta deverá informar a mesa central da necessidade de ultrapassar o limite da área evitando que seja descontado pontuação.

VESTIMENTA: O atleta deverá trajar o uniforme tradicional de sua escola e sapatilha chinesa ou tênis de Kung Fu com o solado baixo.

CRITERIOS DE PONTUAÇÃO: Postura dos pés e pernas (postura baixa), Velocidade, Equilíbrio, Concentração, Dificuldade, Esquecimento, Falha (arma quebrar, cair, bater no chão, etc.) e Olhar, a direção correta dos olhares.

DESCONTOS: Os descontos provenientes das falhas, vestimentas inadequadas ou reinício de formas são de responsabilidade dos árbitros mesários e obedecerão ao seguinte critério: Em situações previsíveis os descontos serão de 1,0 e das situações não previsíveis serão de 0,5.

DIVISÃO DE FAIXA ETARIA E PONTUAÇÃO:

I - Categoria Baby e Infantil: de 6,00 a 7,00; 3

II - Categoria Infante Juvenil e Juvenil: de 7,00 a 8,00;

III - Categoria Adulto: de 8,00 a 9,00.

IV – Categoria Avançado: de 9,00 a 10,00.

CRITERIOS DE CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATE: Havendo 5 árbitros a nota mais alta e a mais baixa serão desconsideradas sendo então feita a média aritmética das três restantes. Havendo 3 árbitros será considerada apenas a média aritmética das três notas.

No caso de empate, havendo cinco árbitros será considerada a média aritmética entre as cinco notas.

Havendo três árbitros, as duas maiores notas serão somadas;

Havendo o segundo empate, no caso de cinco árbitros, as duas maiores notas serão somadas; Havendo o terceiro empate, o atleta deverá repetir a mesma forma;

Persistindo o empate, considera-se o atleta com maior número de inscrições no evento.



Associação Nacional de Li Tchuo Pa Kung Fu
Entidade Federal de Administração do Desporto Li Tchuo Pa Kung Fu
Autorizada Pela Lei Federal nº 9.615, de 24/03/1998 e Decreto Lei nº 2.574, de 24/04/1998
Rua Cmte Marcondes Salgado, 90 – Centro – Ribeirão Preto SP – Brasil – CEP: 14010-030
Tel: (16) 99296-3003 – (16) 99462-4382 – e-mail: anlkf.gola@gmail.com – CNPJ nº 72.916.612/0001-30

ATENÇÃO: O atleta deve esperar a apresentação de sua nota final no lugar designado para esse fim. O descumprimento desta norma acarretará na perda de 1 ponto na média final do atleta.

TOI SHAO (Luta Combinada) As competições de toi shaos são classificadas como competições de formas e devem utilizar as mesmas vestimentas de formas. Fica definido o número máximo de três participantes por toi shao com direito a receber a premiação destinada e o dever do pagamento das taxas de inscrição no evento para cada um dos participantes.

REGULAMENTO COMBATE POINT

Quando o atleta for chamado à área de combate deverá imediatamente se apresentar acompanhado de seu técnico e vestido com todos os instrumentos de proteção de uso obrigatório:

Capacete com grade de Kung Fu;

Protetor de tórax;

Luas de Kuoshu;

Protetor de canela (caneleira);

Protetor de genitais, que deverá ser usado obrigatoriamente por baixo das calças.

Obs.: Os protetores de seios e protetor bucal serão considerados de uso opcional.

O descumprimento da norma de equipamentos acarretará na punição com uma advertência para cada trinta segundos de atraso do atleta.

VESTIMENTA: Os Atletas de Combate POINT deverão usar o uniforme tradicional de sua escola, não sendo permitido o uso de bermudas.

ATENÇÃO: Durante o combate é expressamente proibido qualquer tipo de manifestação por parte do técnico e ficará a cargo do dirigente da equipe a responsabilidade pelas atitudes do técnico da equipe. O descumprimento acarretará em uma advertência ao atleta cujo técnico se manifestou.

A partir da categoria Juvenil cada técnico poderá solicitar um tempo técnico de 10 segundos em cada round e a solicitação estende-se aos dois competidores.

Todas as lutas serão disputadas em apenas um round, sendo o tempo de duração:

I - Categorias baby e infantil: um minuto e meio;

II - Categoria infanto-juvenil: dois minutos;

III – Categorias juvenil e adulto: três minutos.

Ao término do combate os atletas devem cumprimentar-se entre si e aos técnicos

Adversários.



Associação Nacional de Li Tchuo Pa Kung Fu
Entidade Federal de Administração do Desporto Li Tchuo Pa Kung Fu
Autorizada Pela Lei Federal nº 9.615, de 24/03/1998 e Decreto Lei nº 2.574, de 24/04/1998
Rua Cmte Marcondes Salgado, 90 – Centro – Ribeirão Preto SP – Brasil – CEP: 14010-030
Tel: (16) 99296-3003 – (16) 99462-4382 – e-mail: anlkf.gola@gmail.com – CNPJ nº 72.916.612/0001-30

EMPATE: Em caso de empate no combate, o atleta com menor pontuação em advertências e faltas será o vencedor. Persistindo o empate, o atleta mais leve vence. Se mesmo assim permanecer o empate, deve ocorrer mais um minuto de combate. Se ainda persistir o empate o atleta mais velho será declarado vencedor.

Nesta categoria as somente serão permitidas em decorrência de golpes de impacto e valerão três pontos. O simples apoio no solo de uma das mãos ou um dos joelhos do lutador após sofrer um golpe caracterizará a queda.

Os golpes que somente encostarem no adversário valerão um ponto, independentemente da região acertada, desde que sejam nas áreas de pontuação, ou seja, coxas, tórax e cabeça.

Os golpes que realmente acertarem o adversário valerão dois pontos, independentemente da região acertada.

PUNIÇÕES: Cada advertência (Cartão Amarelo) faz com que o atleta punido ceda um ponto a seu oponente. Cada falta (Cartão Vermelho) faz com que o atleta punido ceda três pontos a seu adversário. Três faltas desclassificam automaticamente o atleta da competição. A saída do ringue em qualquer circunstância acarretará no ganho de três pontos ao competidor que permanecer na área de combate. A saída será caracterizada pela colocação de qualquer parte do corpo fora da área de combate. Ao completar três saídas da área de competição, automaticamente será declarada a derrota do atleta por excesso de saídas.

ATENÇÃO: São expressamente proibidos os golpes contra articulações, nas costas, na região genital e na garganta. São considerados golpes permitidos aqueles que forem acertados na coxa, no tórax e na cabeça. Ao realizar golpes em desacordo coma norma acidentalmente o atleta infrator receberá uma advertência e cederá um ponto a seu Adversário. Quando eles forem propositais o atleta infrator receberá uma falta e cederá três pontos a seu adversário.

É expressamente proibida a utilização dos cotovelos e dos joelhos para golpear.

O desacato ao árbitro será punido com uma falta e o atleta infrator cederá três pontos a seu oponente. A falta de combatividade será punida com advertência e o atleta advertido cederá um ponto a seu oponente. A falta de desportividade será punida com uma advertência e o atleta advertido cederá um ponto a seu oponente.

Sempre que for marcar um ponto ou uma punição, o árbitro central deverá parar a luta e apontar o lutador que ganhará pontos.

REGULAMENTO COMBATE PALUS

Os competidores deverão usar um palo fabricado com material do elemento que se usa para pilates chamado Flota e deverá ter 70 cm de comprimento. A divisão das categorias será feita por faixa etária e não haverá distinção de gêneros ou peso seguindo de acordo com a seguinte ordem:



Associação Nacional de Li Tchuo Pa Kung Fu
Entidade Federal de Administração do Desporto Li Tchuo Pa Kung Fu
Autorizada Pela Lei Federal nº 9.615, de 24/03/1998 e Decreto Lei nº 2.574, de 24/04/1998
Rua Cmte Marcondes Salgado, 90 – Centro – Ribeirão Preto SP – Brasil – CEP: 14010-030
Tel: (16) 99296-3003 – (16) 99462-4382 – e-mail: anlkf.gola@gmail.com – CNPJ nº 72.916.612/0001-30

- I Categoria Baby - 06 a 08 anos;
- II Categoria Infantil - 09 a 11 anos;
- III Categoria Infanto-Juvenil - 12 a 14 anos;
- IV Categoria Juvenil - 15 a 17 anos;
- V Categoria Adulta - 18 a 33 anos;
- VI Categoria Sênior - 34 a 44 anos;
- VII Categoria Máster - 45 a 55 anos.

TEMPO E PONTUAÇÃO: Em todas as categorias o tempo de luta será de um minuto e meio. Em caso de empate no tempo regulamentar, a luta deverá continuar e será declarado vencedor o atleta que fizer o primeiro ponto. Os golpes realizados em todas as partes do corpo desde os pés até o ombro, incluindo as mãos, valerão um ponto. Os golpes que acertarem a cabeça sejam nas partes laterais ou em cima valerão dois pontos. Se durante a luta o Palo cair ou tocar no chão, o lutador perderá um ponto que será transferido para o seu adversário.

INFRAÇÕES: Serão consideradas infrações as seguintes ações: Atacar depois de ter o juiz apitado para parar, sair da área de competição, perder o Palo durante o combate, o excesso de contato, atacar na região da garganta, atacar na região genital e posterior da cabeça. O atleta que cometer alguma das infrações citadas perderá um ponto que será transferido para o seu adversário.

PROTETORES: Os equipamentos de uso obrigatório para atletas do sexo masculino serão capacete com grade e protetor genital. Para atletas do sexo feminino será obrigatório o uso do capacete com grade e facultativo o protetor de seios.

REGULAMENTO COMBATE SANDA

Peso oficial masculino: Até 48 kg / até 52 kg / até 56 kg / até 60 kg / até 65 kg / até 70 kg / até 75 kg / até 80 kg / até 85 kg / até 90 kg / acima de 90 kg.

Peso oficial feminino: Até 48 kg / até 52 kg / até 56 kg / até 60 kg / até 65 kg / até 70 kg / até 75 kg / acima de 75 kg.

PROTETORES: Os equipamentos obrigatórios de proteção serão: Protetor bucal, capacete aberto, caneleira com protetor no pé, protetor de virilha (coquilha) por dentro dos shorts, luvas fechadas tipo boxe (categorias até 65 kg = 08 onças e acima de 70 kg = 10, 12 ou 14 onças) e protetor de tórax (peito).

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



Associação Nacional de Li Tchuo Pa Kung Fu
Entidade Federal de Administração do Desporto Li Tchuo Pa Kung Fu
Autorizada Pela Lei Federal nº 9.615, de 24/03/1998 e Decreto Lei nº 2.574, de 24/04/1998
Rua Cmte Marcondes Salgado, 90 – Centro – Ribeirão Preto SP – Brasil – CEP: 14010-030
Tel: (16) 99296-3003 – (16) 99462-4382 – e-mail: anlkf.gola@gmail.com – CNPJ nº 72.916.612/0001-30

VESTIMENTA: Uniformes obrigatórios para as competições de Sanda serão: Shorts e camiseta regata de Kung Fu. **PESAGEM DE ATLETAS SANDA E ATESTADO MÉDICO**

Todos os atletas inscritos para Combate Sanda deverão apresentar o atestado médico e documento com foto na hora da Pesagem.

PESAGEM DE ATLETAS POINT

Para essa modalidade não será necessário apresentar Atestado Médico.

CONFIRMAÇÃO DE INSCRIÇÃO

Será enviada para cada dirigente responsável até o dia 16/10/2023 a lista de atletas inscritos em cada categoria conforme inscrição enviada por e-mail para conferência. O dirigente que detectar alguma divergência deverá solicitar a correção até o dia 19/10/2023 as 14h.

NÃO HAVERA DEVOLUÇÃO DE TAXAS DE INSCRIÇÃO EM HIPOTESE ALGUMA!

REGULAMENTO DE FORMAS

Para realizar as inscrições, os dirigentes responsáveis deverão seguir o modelo de ficha de inscrição individual ou coletiva anexa a este documento e seguir as regulamentações abaixo descritas:

AREA DE APRESENTAÇÃO. Serão montadas áreas medindo 8 x 8 com local de entrada e saída demarcado. Os atletas devem aguardar a nota final no local de saída.

Não sendo suficiente o espaço para realizar a forma, o atleta deverá informar a mesa central da necessidade de ultrapassar o limite da área evitando que seja descontado pontuação.

VESTIMENTA: O atleta deverá trajar o uniforme tradicional de sua escola e sapatilha chinesa ou tênis de Kung Fu com o solado baixo.

CRITERIOS DE PONTUAÇÃO: Postura dos pés e pernas (postura baixa), Velocidade, Equilíbrio, Concentração, Dificuldade, Esquecimento, Falha (arma quebrar, cair, bater no chão, etc.) e Olhar, a direção correta dos olhares.

DESCONTOS: Os descontos provenientes das falhas, vestimentas inadequadas ou reinício de formas são de responsabilidade dos árbitros mesários e obedecerão o seguinte critério: Em situações previsíveis os descontos serão de 1,0 e das situações não previsíveis serão de 0,5.



Associação Nacional de Li Tchuo Pa Kung Fu
Entidade Federal de Administração do Desporto Li Tchuo Pa Kung Fu
Autorizada Pela Lei Federal nº 9.615, de 24/03/1998 e Decreto Lei nº 2.574, de 24/04/1998
Rua Cmte Marcondes Salgado, 90 – Centro – Ribeirão Preto SP – Brasil – CEP: 14010-030
Tel: (16) 99296-3003 – (16) 99462-4382 – e-mail: anlkf.gola@gmail.com – CNPJ nº 72.916.612/0001-30

DIVISÃO DE FAIXA ETARIA E PONTUAÇÃO:

I - Categoria Baby e Infantil: de 6,00 a 7,00; 3

II - Categoria Infante Juvenil e Juvenil: de 7,00 a 8,00;

III - Categoria Adulto: de 8,00 a 9,00.

IV – Categoria Avançado: de 9,00 a 10,00.

CRITERIOS DE CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATE: Havendo 5 árbitros a nota mais alta e a mais baixa serão desconsideradas sendo então feita a média aritmética das três restantes. Havendo 3 árbitros será considerada apenas a média aritmética das três notas.

No caso de empate, havendo cinco árbitros será considerada a média aritmética entre as cinco notas.

Havendo três árbitros, as duas maiores notas serão somadas;

Havendo o segundo empate, no caso de cinco árbitros, as duas maiores notas serão somadas; Havendo o terceiro empate, o atleta deverá repetir a mesma forma;

Persistindo o empate, considera-se o atleta com maior número de inscrições no evento.

ATENÇÃO: O atleta deve esperar a apresentação de sua nota final no lugar designado para esse fim. O descumprimento desta norma acarretará na perda de 1 ponto na média final do atleta.

TOI SHAO (Luta Combinada) As competições de toi shaos são classificadas como competições de formas e devem utilizar as mesmas vestimentas de formas. Fica definido o número máximo de três participantes por toi shao com direito a receber a premiação destinada e o dever do pagamento das taxas de inscrição no evento para cada um dos participantes.

REGULAMENTO COMBATE POINT

Quando o atleta for chamado à área de combate deverá imediatamente se apresentar acompanhado de seu técnico e vestido com todos os instrumentos de proteção de uso obrigatório:

Capacete com grade de Kung Fu;

Protetor de tórax;

Luvras de Kuoshu;

Protetor de canela (caneleira);

Protetor de genitais, que deverá ser usado obrigatoriamente por baixo das calças.

Obs.: Os protetores de seios e protetor bucal serão considerados de uso opcional.



Associação Nacional de Li Tchuo Pa Kung Fu
Entidade Federal de Administração do Desporto Li Tchuo Pa Kung Fu
Autorizada Pela Lei Federal nº 9.615, de 24/03/1998 e Decreto Lei nº 2.574, de 24/04/1998
Rua Cmte Marcondes Salgado, 90 – Centro – Ribeirão Preto SP – Brasil – CEP: 14010-030
Tel: (16) 99296-3003 – (16) 99462-4382 – e-mail: anlhf.gola@gmail.com – CNPJ nº 72.916.612/0001-30

O descumprimento da norma de equipamentos acarretará na punição com uma advertência para cada trinta segundos de atraso do atleta.

VESTIMENTA: Os Atletas de Combate POINT deverão usar o uniforme tradicional de sua escola, não sendo permitido o uso de bermudas.

ATENÇÃO: Durante o combate é expressamente proibido qualquer tipo de manifestação por parte do técnico e ficará a cargo do dirigente da equipe a responsabilidade pelas atitudes do técnico da equipe. O descumprimento acarretará em uma advertência ao atleta cujo técnico se manifestou.

A partir da categoria Juvenil cada técnico poderá solicitar um tempo técnico de 10 segundos em cada round e a solicitação estende-se aos dois competidores.

Todas as lutas serão disputadas em apenas um round, sendo o tempo de duração:

I - Categorias baby e infantil: um minuto e meio;

II - Categoria infante-juvenil: dois minutos;

III – Categorias juvenil e adulto: três minutos.

Ao término do combate os atletas devem cumprimentar-se entre si e aos técnicos adversários.

EMPATE: Em caso de empate no combate, o atleta com menor pontuação em advertências e faltas será o vencedor. Persistindo o empate, o atleta mais leve vence. Se mesmo assim permanecer o empate, deve ocorrer mais um minuto de combate. Se ainda persistir o empate o atleta mais velho será declarado vencedor.

Nesta categoria as somente serão permitidas em decorrência de golpes de impacto e valerão três pontos. O simples apoio no solo de uma das mãos ou um dos joelhos do lutador após sofrer um golpe caracterizará a queda.

Os golpes que somente encostarem no adversário valerão um ponto, independentemente da região acertada, desde que sejam nas áreas de pontuação, ou seja, coxas, tórax e cabeça.

Os golpes que realmente acertarem o adversário valerão dois pontos, independentemente da região acertada.

PUNIÇÕES: Cada advertência (Cartão Amarelo) faz com que o atleta punido ceda um ponto a seu oponente. Cada falta (Cartão Vermelho) faz com que o atleta punido ceda três pontos a seu adversário. Três faltas desclassificam automaticamente o atleta da competição. A saída do ringue em qualquer circunstância acarretará no ganho de três pontos ao competidor que permanecer na área de combate. A saída será caracterizada pela colocação de qualquer parte do corpo fora da área de combate. Ao completar três saídas da área de competição, automaticamente será declarada a derrota do atleta por excesso de saídas.



Associação Nacional de Li Tchuo Pa Kung Fu
Entidade Federal de Administração do Desporto Li Tchuo Pa Kung Fu
Autorizada Pela Lei Federal nº 9.615, de 24/03/1998 e Decreto Lei nº 2.574, de 24/04/1998
Rua Cmte Marcondes Salgado, 90 – Centro – Ribeirão Preto SP – Brasil – CEP: 14010-030
Tel: (16) 99296-3003 – (16) 99462-4382 – e-mail: anlkf.gola@gmail.com – CNPJ nº 72.916.612/0001-30

ATENÇÃO: São expressamente proibidos os golpes contra articulações, nas costas, na região genital e na garganta. São considerados golpes permitidos aqueles que forem acertados na coxa, no tórax e na cabeça. Ao realizar golpes em desacordo coma norma acidentalmente o atleta infrator receberá uma advertência e cederá um ponto a seu Adversário. Quando eles forem propositais o atleta infrator receberá uma falta e cederá três pontos a seu adversário.

É expressamente proibida a utilização dos cotovelos e dos joelhos para golpear.

O desacato ao árbitro será punido com uma falta e o atleta infrator cederá três pontos a seu oponente. A falta de combatividade será punida com advertência e o atleta advertido cederá um ponto a seu oponente. A falta de desportividade será punida com uma advertência e o atleta advertido cederá um ponto a seu oponente.

Sempre que for marcar um ponto ou uma punição, o árbitro central deverá parar a luta e apontar o lutador que ganhará pontos.

REGULAMENTO COMBATE PALUS

Os competidores deverão usar um palo fabricado com material do elemento que se usa para pilates chamado Flota e deverá ter 70 cm de comprimento. A divisão das categorias será feita por faixa etária e não haverá distinção de gêneros ou peso seguindo de acordo com a seguinte ordem:

I Categoria Baby - 06 a 08 anos;

II Categoria Infantil - 09 a 11 anos;

III Categoria Infanto-Juvenil - 12 a 14 anos;

IV Categoria Juvenil - 15 a 17 anos;

V Categoria Adulta - 18 a 33 anos;

VI Categoria Sênior - 34 a 44 anos;

VII Categoria Máster - 45 a 55 anos.

TEMPO E PONTUAÇÃO: Em todas as categorias o tempo de luta será de um minuto e meio. Em caso de empate no tempo regulamentar, a luta deverá continuar e será declarado vencedor o atleta que fizer o primeiro ponto. Os golpes realizados em todas as partes do corpo desde os pés até o ombro, incluindo as mãos, valerão um ponto. Os golpes que acertarem a cabeça sejam nas partes laterais ou em cima valerão dois pontos. Se durante a luta o Palo cair ou tocar no chão, o lutador perderá um ponto que será transferido para o seu adversário.

INFRAÇÕES: Serão consideradas infrações as seguintes ações: Atacar depois de ter o juiz apitado para parar, sair da área de competição, perder o Palo durante o combate, o excesso de contato, atacar na região da garganta, atacar na região genital e posterior da cabeça. O atleta que cometer alguma das infrações citadas perderá um ponto que será transferido para o seu adversário.



Associação Nacional de Li Tchuo Pa Kung Fu
Entidade Federal de Administração do Desporto Li Tchuo Pa Kung Fu
Autorizada Pela Lei Federal nº 9.615, de 24/03/1998 e Decreto Lei nº 2.574, de 24/04/1998
Rua Cmte Marcondes Salgado, 90 – Centro – Ribeirão Preto SP – Brasil – CEP: 14010-030
Tel: (16) 99296-3003 – (16) 99462-4382 – e-mail: anlhf.gola@gmail.com – CNPJ nº 72.916.612/0001-30

PROTETORES: Os equipamentos de uso obrigatório para atletas do sexo masculino serão capacete com grade e protetor genital. Para atletas do sexo feminino será obrigatório o uso do capacete com grade e facultativo o protetor de seios.

REGULAMENTO COMBATE SANDA

Peso oficial masculino: Até 48 kg / até 52 kg / até 56 kg / até 60 kg / até 65 kg / até 70 kg / até 75 kg / até 80 kg / até 85 kg / até 90 kg / acima de 90 kg.

Peso oficial feminino: Até 48 kg / até 52 kg / até 56 kg / até 60 kg / até 65 kg / até 70 kg / até 75 kg / acima de 75 kg.

PROTETORES: Os equipamentos obrigatórios de proteção serão: Protetor bucal, capacete aberto, caneleira com protetor no pé, protetor de virilha (coquilha) por dentro dos shorts, luvas fechadas tipo boxe (categorias até 65 kg = 08 onças e acima de 70 kg = 10, 12 ou 14 onças) e protetor de tórax (peito).

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

VESTIMENTA: Uniformes obrigatórios para as competições de Sanda serão: Shorts e camiseta regata de Kung Fu. **TODOS OS COMPETIDORES DE SANDA DEVERÃO TER UM UNIFORME NA COR PRETA, VERMELHA OU AZUL.** É proibido o uso de uniformes de outras modalidades, além destes conterem palavras que não façam referência as artes marciais chinesas, tais como Muay Thai, MMA etc. Os atletas que estiverem usando trajes diferentes do obrigatório durante as competições serão desclassificados, sem exceção.

ATENÇÃO: Equipamentos em mal estado de conservação e/ ou que ofereçam riscos à segurança dos atletas não serão aceitos.

CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO E PUNIÇÕES

GOLPES PROIBIDOS: 1) Atacar o oponente com a cabeça, cotovelos, joelhos ou aplicar torções às articulações; 2) Derrubar o oponente de cabeça ou deliberadamente jogar seu peso sobre ele; 3) Chutar a cabeça do adversário enquanto ele está caído no chão; 4) Bater continuamente a cabeça do adversário com as mãos; 5) Golpear atrás da cabeça, no pescoço, na garganta e virilha; 6) Sequência de socos na cabeça.

O Competidor ganhará 3 pontos se: 1) O adversário sair da plataforma uma vez no round; 2) Golpear o oponente com chute giratório na cabeça do adversário; 3) Fizer o seu oponente cair com uma técnica que também o leve ao chão (queda de sacrifício, etc), mas imediatamente se levante.

O competidor ganhará 2 pontos quando: 1) O adversário cai, tocando o solo com qualquer parte do corpo menos os pés, enquanto o outro fica de pé; 2) O lutador acerta um chute no tronco ou na cabeça do adversário; 3) O adversário recebe uma falta grave (cartão vermelho); 4) O árbitro é forçado a abrir contagem para seu oponente uma vez.



Associação Nacional de Li Tchuo Pa Kung Fu
Entidade Federal de Administração do Desporto Li Tchuo Pa Kung Fu
Autorizada Pela Lei Federal nº 9.615, de 24/03/1998 e Decreto Lei nº 2.574, de 24/04/1998
Rua Cmte Marcondes Salgado, 90 – Centro – Ribeirão Preto SP – Brasil – CEP: 14010-030
Tel: (16) 99296-3003 – (16) 99462-4382 – e-mail: anlkf.gola@gmail.com – CNPJ nº 72.916.612/0001-30

O lutador ganha 1 ponto se: 1) Golpear o adversário com as mãos uma vez em uma parte do corpo permitida; 2) Chutar a coxa do oponente com técnica bem definida; 3) O oponente recebe uma falta leve; 4) Se o oponente cai de propósito e permanece caído por mais de três segundos; 5) Se, utilizando técnica, o lutador e seu adversário caem, mas o adversário cai primeiro; 6) Por falta de combatividade, o árbitro espera oito segundos sem combate, então dá um comando ordenando que o lutador seja mais ativo no luta, se passados oito segundos após ter recebido ordem do árbitro para atacar o lutador permanecer passivo, seu adversário recebe um ponto.

Não é marcado ponto quando: 1) Os lutadores golpeiam-se ao mesmo tempo; 2) Ambos caem ao mesmo tempo, exceto se um cai por consequência de técnica do outro; 3) Ambos saem da plataforma; 4) Uma queda é completada após dois segundos; 5) Um lutador cai ao usar uma técnica que exige queda de sacrifício e não tem sucesso; 6) Atacar o adversário quando o mesmo estiver sendo agarrado; 7) Não fica clara a técnica usada e o lutador não consegue atingir seu adversário.

FALTAS TÉCNICAS: 1) Atrasar-se deliberadamente para a luta; 2) Requerer interrupção em uma posição de desvantagem; 3) Segurar o braço do adversário passivamente; 4) Gritar durante a luta; 5) Desrespeito ao árbitro ou desobedecer a suas ordens; 6) Perder deliberadamente equipamento de proteção.

FALTAS PESSOAIS: 1) Atacar antes do sinal de início ou depois do sinal de interrupção do árbitro; 2) Atacar usando técnicas ilegais; 3) Golpear o oponente em partes proibidas.

MÉTODOS DE PUNIÇÕES: 1) Uma falta leve será dada para falta técnica (cartão amarelo); 2) Uma falta grave será dada para uma falta pessoal (cartão vermelho); 3) Um competidor ganhará a luta se seu oponente tiver sido penalizado acima de seis pontos; 4) O competidor que receber 3 faltas pessoais será desqualificado do combate; 5) A penalidade para o uso de substâncias ilegais antes ou durante uma competição é a desqualificação e expulsão de todos os eventos.

O combate será suspenso nos seguintes casos: 1) O competidor cai ou sai do ringue; 2) O competidor recebe uma punição; 3) O competidor agarra o adversário sem intenção de ataque por mais de 2 segundos; 4) O competidor é lesionado; 5) O competidor cai de propósito (com intenção de ataque) e permanece caído por mais de 3 segundos; 6) O competidor pede suspensão da luta por razões objetivas; 7) O árbitro chefe corrige algum erro ou omissão do árbitro central; 8) Há problemas ou perigo no ringue que precisam ser resolvidos; 9) Após receber ordem de ataque o competidor permanece passivo por mais 8 segundos.

NOCAUTE TÉCNICO (vitória absoluta): 1) Um lutador aplica eficazmente três vezes na luta ações de três pontos; 2) Quando há uma grande diferença técnica entre os dois competidores, o árbitro central pode, com a aprovação do árbitro chefe, proclamar o lado mais forte vencedor da luta; 3) Se um dos lutadores derruba o outro com um golpe legal e este permanece caído ou levanta inconsciente após contagem de dez



Associação Nacional de Li Tchuo Pa Kung Fu
Entidade Federal de Administração do Desporto Li Tchuo Pa Kung Fu
Autorizada Pela Lei Federal nº 9.615, de 24/03/1998 e Decreto Lei nº 2.574, de 24/04/1998
Rua Cmte Marcondes Salgado, 90 – Centro – Ribeirão Preto SP – Brasil – CEP: 14010-030
Tel: (16) 99296-3003 – (16) 99462-4382 – e-mail: anlkf.gola@gmail.com – CNPJ nº 72.916.612/0001-30

segundos; 4) Se um lutador machuca-se ou encontra-se doente durante a luta e não tem condições de continuar o combate, quando constatado pelo médico.

Vencedor ou perdedor de um round: 1) O resultado de cada round será decidido de acordo com o julgamento dos árbitros laterais; 2) Se um dos lutadores recebe um golpe forte (legal) e o árbitro abre contagem de segurança de 8 segundos 2 vezes, seu oponente ganhará o round; 3) O competidor que sair do ringue duas vezes no mesmo round será o perdedor do round.

Vencedor ou perdedor da luta: 1) O competidor que ganhar primeiro 2 rounds em uma luta será o vencedor; 2) O competidor vencerá a luta se seu oponente for lesionado ou não estiver apto a continuar por decisão médica; 3) Se durante a luta o competidor fingir ter sido lesionado por ações faltosas, o adversário será proclamado vencedor da luta depois do caso ter sido analisado pela equipe médica; 4) Se durante a luta um dos lados for lesionado por ações faltosas de seu adversário e não estiver em condições de continuar na luta, por ordens médicas, o lesionado será o vencedor da luta, mas não poderá participar da próxima luta.

De acordo com as regras do evento: Instruções e demais manifestações verbais do Técnico na hora que seu atleta estiver competindo são proibidas. Lembrando também que o técnico do lutador deve ter mais de 18 anos.

DISPOSIÇÕES FINAIS

A equipe que faltar com o decoro dos praticantes de artes marciais por desacordo a decisão da arbitragem será encaminhada para avaliação da situação junto à comissão organizadora e poderá ter toda a equipe desclassificada se ficar comprovada a gravidade da falta de decoro.

Cada professor ou responsável por sua entidade deverá ler com atenção e cuidado o regulamento e informações gerais antes de preencher a ficha de inscrição de seus atletas para evitar transtornos e aborrecimentos.

A chamada dos atletas será feita através de um microfone na sua área de competição por 3 vezes. Sendo ele automaticamente desclassificado caso se apresente após sua categoria ter entrado na área de competição.

Não haverá devolução do valor das inscrições, após a entrega das mesmas, pelo não comparecimento do atleta no evento por qualquer motivo, por sua ausência no momento de sua competição, por ficha de inscrição preenchida erroneamente ou por desclassificação durante a competição no evento.

Não será permitido o comparecimento do técnico ou demais membros da equipe na mesa de arbitragem durante ou após a competição, fazendo tumultos, desrespeitando ou questionando a arbitragem. A equipe e seu técnico que assim fizerem estarão sujeitos a punições.



Associação Nacional de Li Tchuo Pa Kung Fu
Entidade Federal de Administração do Desporto Li Tchuo Pa Kung Fu
Autorizada Pela Lei Federal nº 9.615, de 24/03/1998 e Decreto Lei nº 2.574, de 24/04/1998
Rua Cmte Marcondes Salgado, 90 – Centro – Ribeirão Preto SP – Brasil – CEP: 14010-030
Tel: (16) 99296-3003 – (16) 99462-4382 – e-mail: anlhf.gola@gmail.com – CNPJ nº 72.916.612/0001-30

EQUIPE MÉDICA: Haverá uma Ambulância com motorista e Técnico de enfermagem disponíveis no local do evento para Primeiros Socorros. Sendo necessário atendimento médico emergencial será feita transferência para o Pronto Atendimento Municipal de Colina.

RECOMENDAÇÕES: Chegar no mínimo com 1 (uma) hora de antecedência do início das competições.

TERMO DE CONCENTIMENTO

Ao permitir a sua inscrição no 1º Copa Internacional de Li Tchuo Pa Kung Fu de Orlandia o atleta afirma estar ciente de todas as regras da competição do evento e concorda com os termos nele disposto, isentando os organizadores, realizadores, árbitros, promotores e juizes de toda a responsabilidade por qualquer acidente que possa ocorrer com a minha pessoa durante o 1º Copa Internacional de Li Tchuo Pa Kung Fu Orlandia.

Reconhece que este é um evento de artes marciais chinesas e como tal estará sujeito a riscos inerentes a todas as competições e se compromete seguir e respeitar as regras conhecidas para este evento e promover a arte do KUNG FU através de práticas seguras e respeitando os demais competidores.

Autoriza o uso de imagem em todo e qualquer material entre fotos, documentos e outros meios de comunicação, para ser utilizada em campanhas promocionais e institucionais, sejam essas destinadas à divulgação ao público em geral e/ou apenas para uso interno da entidade promotora do evento, desde que não haja desvirtuamento da sua finalidade.

A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem pessoal de cada atleta, competidor, dirigente ou técnico de equipe em todo território nacional e no exterior, em todas as suas modalidades.

. É proibido o uso de uniformes de outras modalidades, além destes conterem palavras que não façam referência as artes marciais chinesas, tais como Muay Thai, MMA etc. Os atletas que estiverem usando trajes diferentes do obrigatório durante as competições serão desclassificados, sem exceção.

Este evento é uma organização da Associação Serpente Dourada de Li Tchuo Pa Kung Fu da cidade de Orlandia – SP junto à Associação Nacional de Li Tchuo Pa Kung Fu situada na cidade de Ribeirão Preto – SP.