

V COPA DE KUNG FU GARRA DE ÁGUIA LILY LAU - 2018

Data: 20/11/2018 – inscrições Até o dia 01/11/2018

Horário: **10:00** horas

Local: Ginásio Poli Esportivo Ayrton Senna da Silva

Endereço: R. José Francisco dos Santos, 120 - Jd. Helena - T. da Serra S.P.

Convite

É com grande honra e satisfação que convidamos à todos os mestres, professores, alunos e amigos à participarem da V Copa de Kung Fu Garra de Águia Lily Lau - 2018, no intuito de unir as academias e promover cada vez mais a arte milenar Chinesa, com a presença da Grã Mestra Lily Lau (a maior autoridade de Kung Fu Garra de Águia no mundo), além de autoridades ilustres e convidados em mais esse grandioso evento.

REGULAMENTO GERAL

Prezados Sifus e Atletas, estamos à disposição para fornecer qualquer esclarecimento, caso haja dúvidas. Pedimos a colaboração de todos para que possamos realizar um evento agradável e com qualidade.

DISPOSIÇÕES GERAIS

- 1- São objetivos fundamentais da V Copa de Kung Fu Garra de Águia Lily Lau - 2018 “o desenvolvimento físico, mental e técnico dos alunos das escolas, academias e associações participantes, bem como a sua integração através das competições oferecidas”;
- 2- V Copa de Kung Fu Garra de Águia Lily Lau - 2018 será regida por regras do presente regulamento e seus anexos que deverão ser observados pelos atletas;
- 3- São princípios da V Copa de Kung Fu Garra de Águia Lily Lau - 2018, a lealdade, equidade e o respeito entre os participantes e presentes ao evento;
- 4- Caberá as escolas, academias e associações participantes a responsabilidade de divulgação do regulamento aos seus atletas participantes, assim como o fiel e total cumprimento das disposições nele contidas;
- 5- Cada 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 futuros;
- 6- A competição de Kung Fu será realizada de acordo com as regras oficiais da LILY LAU EAGLE CLAW KUNG FU FEDEARATION INTERNATIONAL;
- 7- Este evento é aberto, isto é, atletas de academias de Kung Fu filiadas ou não à Federação podem participar, desde que sejam convidadas pela organização do evento.

INSCRIÇÕES

- 1- As inscrições serão abertas a partir do dia **01/08/2018**, tendo o prazo máximo para recebimento das fichas de inscrições aos organizadores responsáveis pelo evento até o dia **01 de novembro de 2018**. Após essa data, não aceitaremos mais inscrições;
- 2- Não haverá devolução do valor das inscrições após a entrega das mesmas conforme esclarecimento abaixo:
 - A) Pelo não comparecimento do atleta no campeonato por qualquer motivo no momento de competição;
 - B) Ficha de inscrição preenchida erroneamente;
 - C) Desclassificação durante a competição.
- 3- Pedimos que cada professor responsável por sua equipe preencha as fichas de inscrição dos seus atletas com letra de forma de forma legível. As informações serão de suma importância para a perfeita realização do evento.

Obs.: A diretoria do evento se reserva no direito de combinar categorias, se estritamente necessário

- 4- 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 o técnico que assim fizerem, estarão sujeitos a punições segundo a organização do evento;
- 5- Técnicos e Dirigentes deverão checar as inscrições de seus atletas nas fichas enviadas no e-mail da escola ou da academia. Em caso de dúvidas ou correções nas inscrições, deverão contatar a organização do evento através do e-mail. Toda alteração nas fichas de inscrição dos atletas, deverá ser feita até o dia **01/11/2018**. **Durante o evento não serão aceitas reclamações.** Os atletas que estiverem inscritos em modalidades erradas, não serão remanejados e estarão sujeitos a desclassificação;
- 6- Cada escola, academia ou associação, poderá inscrever quantos competidores quiser em cada evento e cada competidor poderá competir em quantas categorias quiser em todo campeonato;
- 7- Cada escola, academia ou associação deverá trazer os equipamentos dos atletas, de acordo com sua categoria nas quais irá se inscrever. **A organização do evento não fornecerá e nem irá emprestar equipamentos;**
- 8- As fichas de inscrição são individuais para cada atleta participante, devendo constar a assinatura do professor ou mestre responsável pela entidade a que pertence;
- 9- Todo atleta deverá levar seu documento de identidade para ser apresentado na mesa de arbitragem (Taolus) na hora da competição;

- 10- É obrigatório que todos os atletas menores de 18 anos, tenham uma autorização assinada pelos pais para participarem desse evento anexada a sua ficha de inscrição, sem a mesma, esse atleta poderá perder o direito de competir no campeonato;
- 11- A chamada dos atletas será feita por 3 vezes através de um microfone na área de preparação. O atleta deverá comparecer na área de competição com 10 minutos de antecedência para que assim os árbitros possam ajustar a ordem de entrada dos atletas. O atleta poderá ser automaticamente desclassificado após sua categoria ter começado;
- 12- **IMPORTANTE:** O Taolu deve ser iniciado e terminado no mesmo lugar, com tolerância de 1 metro quadrado de tolerância. Caso o atleta exceda esse limite, subentende-se que ele errou e será punido em 0,5 pontos no final da média. **Não é permitido o reinício da forma na categoria avançada.** Se for necessário ao atleta reiniciar a forma, será permitido somente 1 vez e 1,0 ponto será reduzido na média final válida para as categorias iniciante e intermediário;
- 13- O atleta que for chamado para a área de competição e eventualmente estiver se apresentando em outra área simultaneamente, terá o direito de apresentar-se depois, conforme determinação da arbitragem responsável, desde que o chefe de sua delegação avise a mesa no momento de sua chamada;
- 14- Quando o nome do atleta for chamado para competir ele/ela deverá se aproximar da área e saudar o árbitro principal, aguardando assim o sinal de permissão do árbitro principal da área para começar. Ao receber o sinal para entrar na área de competição, deverá andar para a posição onde iniciará a forma;
- 15- Uma vez na posição inicial, o concorrente deve ficar perfeitamente imóvel e em atenção, mostrando aos árbitros e cronometristas que está pronto para começar. O cronometro será disparado no primeiro sinal de movimento a partir de sua posição. O relógio de tempo irá parar quando o competidor retornar a posição inicial, relaxado. O competidor deverá aguardar com atenção a pontuação. Depois de receber sua pontuação o competidor deverá saudar os árbitros e deixar a área;
- 16- É estritamente proibido que um atleta ou membro de delegação fale com qualquer árbitro durante o evento, e necessário, isso deve ser feito antes do início;
- 17- A organização do evento fornecerá camiseta (a ser devolvida no final do evento) e lanches aos árbitros. O árbitro deverá estar trajando calça, tênis ou sapatilha;
- 18- Esperamos contar com a colaboração de todos, para que possamos organizar um evento de bom nível, pedimos, por favor, que passem as informações para seus alunos, assim evitando inscrições de última hora ou que deixem de participar do evento.

ENVIO DE DOCUMENTOS

As fichas de inscrição ou autorização dos pais deverão ser enviadas por e-mail já devidamente preenchidas, juntamente com a cópia do comprovante de depósito bancário:

fbiolachi00@hotmail.com

Em seguida, você receberá um e-mail com a confirmação de sua inscrição

A lista com os atletas confirmados estará disponível no site da **(A.T.S.)**

FORMA DE PAGAMENTO DAS INSCRIÇÕES

Os valores das taxas de inscrição deverão ser depositados na conta corrente do:

Banco **Itaú: Agencia 5305 Conta poupança 01740-1/501**

Em nome de Fabio Andre Rodrigues Lachi

Atenção: Não aceitamos depósitos feitos com envelope em um caixa 24 horas. Só será aceito o comprovante de depósito feito diretamente com o caixa. Favor seguir corretamente esse critério para evitar o cancelamento das inscrições de seus atletas.

TAXA DE INSCRIÇÃO DE PARTICIPAÇÃO

O valor da inscrição para atletas será de acordo com a data prevista:

R\$ 60,00 para 1ª Inscrição e adicional R\$30 - até o Dia 01/11/2018

O VALOR DA INSCRIÇÃO PARA A CATEGORIA THREE STARS (TRÊS ESTRELAS)

R\$ 150,00 até o dia 01/11/2018

COMISSÃO DE ÉTICA DO CAMPEONATO

Haverá uma comissão de ética no evento de plantão durante todo o campeonato para julgar casos de conduta antidesportiva, desrespeito, mau comportamento e outras questões disciplinares que envolvam atletas, técnicos, dirigentes e árbitros. Em caso de dúvida. Entrar em contato com a Presidência ou a Diretoria da Federação.

RECLAMAÇÃO

ATENÇÃO PARA ESTE AVISO: Caso o atleta, técnico ou dirigente não concordar com o resultado dado pela arbitragem na hora da competição, deverá entrar com uma notificação por escrito através do técnico ou do chefe da delegação, em até 15 minutos após o ocorrido. A notificação

deverá ser entregue para o chefe de arbitragem e o protesto será analisado pela organização da competição. Por isso, faz-se necessário que o atleta e seu técnico conheçam as regras de competição do evento.

PREMIAÇÃO

Os atletas serão premiados durante a competição com medalhas personalizadas, de 1º., 2º. E 3º. Lugar. Serão fornecidos certificados de participação para todos os atletas, árbitros e representantes de delegação.

Para a categoria de Three Stars, premiação para 1º. Lugar um troféu, 2º. e 3º. Lugar medalhas personalizadas e certificados de participação para os atletas.

DIVISÕES

As categorias serão divididas por idade e tempo de pratica dos atletas.

LIMITES DE IDADE

Faixa etária:

Mirim: até 8 anos

Infantil: de 9 a 11 anos

Infanto-juvenil: de 12 a 14 anos

Juvenil: de 15 a 17 anos

Adulto: de 18 a 35 anos

Sênior: acima de 36 anos

TEMPO DE PRÁTICA

Iniciantes: até 1 ano de experiência;

Intermediários: de 1 a 3 anos de experiência;

Avançados: acima de 3 anos de experiência.

CATEGORIAS

Faixa etária:

Pré-mirim: até 6 anos

Mirim: de 6 até 8 anos

Infantil: de 9 a 11 anos

Infanto-juvenil: de 12 a 14 anos

Juvenil: de 15 a 17 anos

Adulto: 18 a 35 anos

Sênior: acima de 36 anos.

TEMPO DE PRÁTICA

Iniciante: até o 1 ano de experiência.

Intermediário: 1 a 3 anos de experiência.

Avançado: acima de 3 anos de experiência.

OBSERVAÇÃO SOBRE AS DIVISÕES:

Mirim: Nesta categoria teremos apenas a divisão de Mãos Livres (Iniciante)

* Mãos Norte (Iniciante)

* Mãos Sul (iniciante)

Formas em conjunto

Infantil: Nesta categoria teremos Mãos Livres (Iniciante), Armas (Iniciante e Intermediário), divididas das seguintes maneiras:

Mãos Norte

Mãos Norte

Mãos Sul

Mãos Sul

Armas

Armas

Formas Em Conjunto

Formas em Conjunto

Os desta divisão de formas que se inscreverem em armas curtas, médias ou longas ficarão na mesma chave.

*** Infanto-juvenil : Nesta categoria teremos Mãos Livres, Armas Médias, Armas Longas, (Iniciante e Intermediário), divididas da seguinte maneira:**

- Infanto-Juvenil (Iniciante)

Mãos Norte

Mãos Sul

Armas

Médias

Formas Em conjunto

- Infanto-Juvenil (Intermediário)

Mãos Norte

Mãos Sul

Armas

Médias

Armas Longas

Formas em

conjunto

Juvenil, adulto e Sênior teremos Mãos Livres com as divisões:

Norte e Sul / Armas Médias, Armas Longas, Armas Especiais / Toy Tchá de Mãos Livres e com Armas, Formas em Conjunto (Iniciante, Intermediário e Avançado).

Na divisão de formas em conjunto poderão ser inscritos no mínimo 3 atletas e no máximo 5 atletas.

Three Stars: Nesta categoria não haverá divisão por idade, sexo ou tempo de prática.

Esperamos contar com a colaboração e bom senso de todos, com a finalidade de realizarmos um ótimo evento, de nível e agradável a todos. Não esqueçam de passar as informações aos alunos, evitando assim, inscrições de última hora ou que deixem de participar do evento.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DE FORMAS

A avaliação será feita por três árbitros mesários.

Soma-se as 3 notas e as divide-se por 3.

No caso de erro, será permitido ao atleta o reinício da forma somente uma vez, com a nota de partida correspondente a categoria, com a redução 1,0 ponto válido somente para as categorias de iniciantes e intermediários, ou seja, **não será permitido reinício da forma a categoria avançado.**

* O atleta não poderá pisar fora da área de formas, podendo perder pontuação;

** Não será descontado ponto, se a arma passar a área de formas.

*** Área de formas será 8x6

AVALIAÇÃO DAS FORMAS DE MÃOS LIVRES E COM ARMAS:

Os atletas deverão entrar na área de competição pelo lado direito da mesa examinadora e sair pelo lado esquerdo. O atleta será avaliado de acordo com os seguintes critérios:

Sao - Mãos (Mãos, dedos e braços devem estar posicionados corretamente);

Fá - Técnica (Forma correta dentro dos parâmetros tradicionais**);

Sân - Corpo (Postura do corpo);

Ang - Olho (direção correta dos olhares);

Pou - Passos (movimentação das pernas);

Tin - Espírito (Espírito marcial com sentido);

San - Coração (vontade na execução e apresentação da forma);

Hei - Respiração (tranquila e controlada);

Lek - Força (expressão de força durante a forma);

Kon - Base (altura e padrão na base - posturas de pés e pernas);

Apresentação incompleta - em avaliação (desclassificação).

**contando no caso somente para as competições das categorias com formas tradicionais

Critério de avaliação considerado para a categoria de TAI CHI CHUAN também

CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Havendo empate na competição, serão avaliados os seguintes critérios:

1º. Uniforme: O traje de competição tradicional Norte: calça, blusão, faixa e sapatilhas (I fu) norte manga longa e botões trançados;

traje de competição do Sul: calça; colete, faixa e sapatilhas (I fu) colete ou meia manga com botões paralelos.

2°. **Maior Nota** da competição;

3°. **Menor Nota** da competição.

AS NOTAS SERÃO DADAS DE ACORDO COM OS SEGUINTE CRITÉRIOS

Iniciante: 6,5 a 7,5 – Nota de partida do Atleta;

Intermediário: 7,5 a 8,5 – Nota da partida do Atleta;

Avançado: 8,5 a 9,5 – Nota de partida do Atleta.

O julgamento é feito na ordem decrescente. Exemplo: Se começa com a nota máxima de cada categoria e ela é reduzida conforme aconteçam os erros durante a apresentação.

UNIFORMES DE COMPETIÇÃO

Os competidores deverão trajar roupas adequada e quem estejam dentro das características das artes marciais chinesas.

TRAJES OBRIGATÓRIOS PARA COMPETIÇÃO DE TAOLUS:

Taolu de estilo do norte devem ser competidos com blusão de manga comprida ou de meia manga e os Taolus de estilo do sul, com o colete e ambos com sapatilhas (Kung Fu Hai) chinesas (Fei Yue) de solado baixo.

CONSIDERAÇÕES DAS ARMAS TRADICIONAIS

LANÇA: deve ter uma ponta de metal e ser equipada com uma borla, estilo de crina. O comprimento da lança não deve ser menor do que a distância do chão, até a ponta do dedo do meio, quando o atleta está de pé com o braço estendido acima da cabeça.

BASTÃO: o comprimento do Bastão não deve ser menor do que a altura da sombrancelha do atleta.

ESPADA RETA COM DOIS CORTES: quando empunhada pela mão esquerda do atleta, a ponta deverá estar abaixo ao lóbulo de sua orelha. Pode se colocar uma borla no punho da arma. Para os eventos tradicionais de Kung Fu, a espada deve suportar o seu próprio peso quando apoiada com a sua ponta no chão.

FACÃO: deverá conter uma única lâmina, com uma ligeira curvatura convexa. Quando empunhado pela mão esquerda, a ponta deve estar abaixo ao lóbulo da sua orelha. Para os eventos tradicionais de Kung Fu, o Facão deverá suportar seu próprio peso quando apoiado com a sua ponta no chão, uma bandeira poderá ser anexada ao punho da arma.

CRITÉRIO DE DESEMPATE

Havendo empate na competição, serão avaliados os seguintes critérios:

1º - O traje de competição tradicional Norte: Calça, blusão, faixa e sapatilha (I fu) norte manga longa e botões trançado. O traje de competição tradicional do Sul: Calça, colete, faixa e sapatilha (I fu) colete ou meia manga com botões paralelos.

2º - Maior Nota da competição

3º - Menor Nota da competição

AS NOTAS SERÃO DADAS DE ACORDO COM OS SEGUINTE CRITÉRIOS

* Iniciante: 6,5 a 7,5

* Intermediário: 7,5 a 8,5

* Avançado: 8,5 a 9,5.

O julgamento é feito na ordem decrescente, por exemplo: Se começa com a nota máxima de cada categoria e ela é reduzida conforme aconteçam os erros durante a apresentação.

UNIFORMES DE COMPETIÇÃO

Os competidores deverão trajar roupas adequadas e que estejam dentro das características das artes marciais chinesas.

TRAJES OBRIGATORIOS PARA COMPETIÇÃO DE TAOLUS: * Taolus de estilo do Norte devem ser competidos com o blusão de manga comprida ou de meia manga e os Taolus de estilo do sul, com o colete e ambos com sapatilhas (Kung Fu Hai) chinesas ou tênis (Fei yue) de solado baixo.

Avaliação de Armas

- Coordenação dos movimentos do corpo com a arma;
- Aplicação correta da arma;
- Familiaridade com a arma;

Especificações para as Armas Padrão:

* **Lança (tcheon)** - Tradução em Cantonês.

(1) A lança deve ter uma ponta de metal e ser equipada com uma borla, estilo de crina.

(2) O comprimento da lança não deve ser menor do que a distância do chão, até a ponta do dedo do meio, quando ele fica em pé com o braço estendido acima da cabeça.

* **Bastão (Quan - Kuan)**

O comprimento do Bastão não deve ser menor do que a altura da sobrelha do atleta.

* **Espada (Kim)**

(1) A Espada Reta com dois cortes.

(2) Quando um competidor segura a espada na sua mão esquerda, a ponta deverá ser inferior ao lóbulo de sua orelha.

(3) Pode se colocar um Pingente no punho da arma.

(4) Para os eventos tradicionais de Kung Fu, a espada deve suportar o seu próprio peso quando apoiada com a sua ponta no chão.

ARMAS TRADICIONAIS

* FACÃO” (Tou)

(1) O Facão deverá conter uma única lâmina, com uma ligeira curvatura convexa.

(2) Quando um participante segura o facão na sua mão esquerda, a ponta deve ser inferior lóbulo da sua orelha.

(3) Para os eventos tradicionais de Kung Fu, o Facão deverá suportar seu próprio peso quando apoiado com a sua ponta no chão, uma bandeira poderá ser anexada ao punho da arma.

ESPECIFICAÇÕES DE ARMAS ESPECIAIS

As armas de categoria devem ser de origem chinesa.

Exemplo: **Armas Duplas, Armas Articuladas de Corrente, Chicote Simples, Tridente, Kwan Tou, Pá com Meia Lua, Pu Dao, Espada Longa, Facão Duplo, Espada Dupla, Punhal Duplo, Faca Borboleta Dupla, Ganchos Duplos, Leque, Facão, Escudo** e etc.

COMPETIÇÃO DE THREE STARS (SOMENTE AVANÇADOS)

Nesta modalidade, é obrigatório o atleta fazer 3 tipos de formas diferentes sendo as quais:

- Forma de mãos (taolu de qualquer estilo), uma forma com armas curtas/ médias/ articuladas/duplas e uma última forma com armas longas/ especiais, masculino ou feminino.

IMPORTANTE: Somente atletas de nível avançado podem entrar para essa competição.

As armas para essa modalidade serão definidas da seguinte forma:

Armas curtas, médias, duplas e articuladas: entrarão na mesma categoria, como por exemplo:

Punhal simples ou duplo, leque, flauta, facão, facão duplo, espada, espada dupla, bengala, bastão curto, tonfa simples ou dupla, punhais duplos, orelhas de Tigre, facão c/escudo, San Tien Kuan, Lien Te Kuan simples ou duplo, lança c/duas pontas, bastão longo c/nunchaku na ponta, corrente simples ou dupla, dardo etc.

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.

Para esse campeonato, os atletas irão fazer as formas alternadamente na ordem de posicionamento na chave como foi planejado.

GUARDAS E ESQUIVAS

A área de competição será de 3m X 3m de circunferência

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

- Com 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 conseguir 5 pontos primeiro, ou quem obtiver o maior número de pontos (menor que 5) até o final do tempo de 3 minutos, será o vencedor.

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.

IMPORTANTE: 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.

COMBATE - CASSETETE

A área de competição será de 5m x 5m. Esta competição tem como objetivo, tocar partes do corpo que valem ponto, com a utilização do cassetete.

Processo de classificação será por eliminatória simples:

Tempo de duração: Até 3 minutos.

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 de 3 minutos.

Em caso de empate será seguido o seguinte critério:

- 1 - Quem 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 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 o critério da equipe de arbitragem).

IMPORTANTE: Três pontos perdidos acarretarão em desclassificação.

Equipamento obrigatório:

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

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