

**Regras
de
Kuoshu Light**

**A.T.S. Kung Fu Garra
de Águia Lily Lau**

2018

CAPÍTULO 1 - REGRAS GERAIS

ARTIGO 1 - TIPOS DE COMPETIÇÃO

Equipe e Individual

ARTIGO 2 - SISTEMAS DE COMPETIÇÃO

2.1 Podem ser adotados os sistemas de campeonato, eliminatória simples ou eliminatória com repescagem. A competição será realizada no sistema de eliminatória simples.

2.2 É utilizado o sistema “melhor de três”. Quem ganhar dois rounds é o vencedor da luta. Cada round dura 2 minutos. Haverá intervalo de 1 minuto entre os rounds.

2.3 Na categoria Infanto Juvenil e Juvenil cada round terá 1 minuto entre os rounds.

ARTIGO 3 - REQUISITOS PARA INSCRIÇÃO

3.1 A categoria Infanto Juvenil deverá ser de 12 a 14 anos.

3.2 A categoria Juvenil deverá ser de 15 a 17 anos.

3.3 A categoria adulta deverá ser de 18 a 40 anos.

3.4 A categoria sênior a partir dos 41 anos

3.5 Serão de total responsabilidade das associações o recolhimento e arquivamento dos atestados médicos com no máximo vinte dias de registro que antecede à competição. Os atletas deverão apresentar os atestados médicos no dia da pesagem.

ARTIGO 4 - CATEGORIAS DE PESO

4.1 Infanto Juvenil Masculino

Categoria	39 kg	<39 kg
Categoria	42 kg	>39 kg - <42 kg
Categoria	45 kg	>42 kg - <45 kg
Categoria	48 kg	>45 kg - <48 kg
Categoria	52 kg	>48 kg - <52 kg
Categoria	56 kg	>52 kg - <56 kg
Categoria	60 kg	>56 kg - <60 kg

4.2 Infanto Juvenil Feminino

Categoria	39 kg	<39 kg
Categoria	42 kg	>39 kg - <42 kg
Categoria	45 kg	>42 kg - <45 kg
Categoria	48 kg	>45 kg - <48 kg

4.3 Juvenil Masculino

Categoria	48 kg	<48 kg
Categoria	52 kg	>48 kg - <52 kg
Categoria	56 kg	>52 kg - <56 kg
Categoria	60 kg	>56 kg - <60 kg
Categoria	65 kg	>60 kg - <65 kg
Categoria	70 kg	>65 kg - <70 kg
Categoria	75 kg	>70 kg - <75 kg
Categoria	80 kg	>75 kg - <80 kg

4.4 Juvenil Feminino

Categoria	48 kg	<48 kg
Categoria	52 kg	>48 kg - <52 kg
Categoria	56 kg	>52 kg - <56 kg
Categoria	60 kg	>56 kg - <60 kg

4.5 Adulto Masculino

Categoria	48 kg	48 kg
Categoria	52 kg	>48 kg - <52 kg
Categoria	56 kg	>52 kg - <56 kg
Categoria	60 kg	>56 kg - <60 kg
Categoria	65 kg	>60 kg - <65 kg
Categoria	70 kg	>65 kg - <70 kg
Categoria	75 kg	>70 kg - <75 kg
Categoria	80 kg	>75 kg - <80 kg
Categoria	85 kg	>80 kg - <85 kg

Categoria	90 kg	>85 kg - <90 kg
Categoria	Acima de 90 kg	>90 kg

4.6 Adulto Feminino

Categoria	48 kg	<48 kg
Categoria	52 kg	>48 kg - <52 kg
Categoria	56 kg	>52 kg - <56 kg
Categoria	60 kg	>56 kg - <60 kg
Categoria	65 kg	>60 kg - <65 kg
Categoria	70 kg	>65 kg - <70 kg
Categoria	75 kg	>70 kg - <75 kg

ARTIGO 5 - PESAGEM

5.1 O competidor deverá apresentar-se com a carteira de Identidade para a pesagem.

5.2 A pesagem será feita pelo registrador chefe juntamente com seu grupo e deverá ter a supervisão do chefe de arbitragem. O competidor que estiver acima do limite do peso da sua categoria terá até 1 hora após a primeira pesagem para adequar-se ao peso. Caso o atleta não atingir o critério de peso em sua categoria, não terá permissão para competir.

5.3 O competidor deverá estar com trajes adequados para a pesagem.

Masculino: calção ou sunga.

Feminino: biquíni completo ou bermuda e top.

5.4 A pesagem começará pelas categorias mais leves.

ARTIGO 6 - SORTEIO

6.1 O sorteio será realizado após a pesagem e se iniciará pelas categorias mais leves. Se algum competidor for o único inscrito em sua categoria, a sua categoria será cancelada.

6.2 O sorteio será feito pelo grupo de registro e será realizada em local e hora pré-determinados com a presença ou não dos técnicos e/ou chefes de delegações.

6.3 Nas categorias com três lutadores, todos os lutadores deverão se enfrentar exemplo: **2-3/1-3/1-2**

ARTIGO 7 - TRAJES E EQUIPAMENTOS DE PROTEÇÃO

7.1 Durante a luta o competidor deverá usar luva, capacete, protetor de tórax, protetor de boca, protetor genital, atadura/bandagens de 3,5 a 4,5 metros e protetor de pé.

7.2 A camiseta e o calção deverão ser da mesma cor dos equipamentos de proteção. As cores a ser usadas são:vermelho e preto.

7.3 Peso das luvas: 8 Oz (230 gramas) para todas as categorias do feminino e do juvenil e para as categorias até 65kg do adulto masculino: 10 Oz (280 gramas) para as categorias a partir de 70kg adulto masculino e todas as categorias do Infanto Juvenil(masculino e feminino) é sênior.

ARTIGO 8 - PROTOCOLO NA COMPETIÇÃO

8.1 Deverão cumprimentar o árbitro central que retribuirá o cumprimento;

8.2 Antes do início de cada round deverão se cumprimentar;

8.3 Por último, deverão cumprimentar o técnico adversário que também retribuirá o cumprimento.

ARTIGO 9 - DESISTÊNCIA

9.1 O competidor que for incapaz de continuar a luta devido a lesões será considerado desistente. Ele não estará apto a

continuar na competição, contudo suas colocações nas disputas anteriores serão respeitadas

9.2 No caso de grande disparidade técnica entre os lutadores, por segurança o técnico pode mostrar o sinal de desistência ou sinalizar com a placa apropriada de desistência que ficará no corner ou o próprio lutador pode levantar o braço para sinalizar desistência.

9.3 O competidor que ficou ausente na pesagem ou não apresentar-se após ter seu nome anunciado por três vezes antes da luta ou sair sem permissão e não retornar a área em tempo será considerado desistente, sem justificção.

9.4 O competidor que sair ou se ausentar sem se justificar será privado dos resultados obtidos nas lutas anteriores. Outro sim, qualquer decisão será tomada pela organização da arbitragem.

ARTIGO 10 - OUTRAS PROVIDÊNCIAS DURANTE A COMPETIÇÃO

10.1 Os árbitros deverão se concentrar na competição e não deverão conversar com outras pessoas. Deverão permanecer sentados nos seus respectivos lugares a menos que tenham autorização do árbitro chefe para sair.

10.2 Os competidores deverão ser fiéis e cumprir as regras da competição, respeitando os árbitros e obedecendo suas decisões. É estritamente proibido falar palavrões, jogar os protetores e reclamar ou discutir durante a luta.

10.3 O técnico e o assistente/médico da equipe permanecerão nos locais designados.

CAPÍTULO 2 - APELAÇÕES

ARTIGO 11 - PROCEDIMENTOS PARA APELAÇÃO

11.1 A equipe que tiver alguma objeção quanto à decisão tomada pela arbitragem poderá levantar a placa de apelo solicitando a avaliação do caso em questão. A formalização da apelação deverá ser feita através do chefe da delegação ou técnico, para o júri de apelação, com até 15 minutos após o ocorrido. A apelação deverá ser por escrito e entregue juntamente com a filmagem completa da luta, mais um pagamento de R\$300,00(trezentos reais) - taxa correspondente ao processo.

O júri de apelo irá avaliar a filmagem completa da luta e chegar a uma conclusão. A decisão será divulgada antes do início da próxima bateria. Se a apelação for considerada válida, o resultado será alterado e a taxa será devolvida. Se a apelação for considerada inválida, o resultado permanecerá inalterado e a taxa será mantida.

Todas as equipes deverão acatar as decisões finais tomadas pelo júri de apelação.

CAPÍTULO 3 - MÉTODOS DE LUTA, CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO E PUNIÇÕES

ARTIGO 12 - MÉTODOS DE LUTA

Todas as técnicas de socos, chutes de kuoshu light podem ser empregadas.

ARTIGO 13 - PARTES PROIBIDAS

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

ARTIGO 14 - PARTES VÁLIDAS (Para pontuação)

Cabeça, tronco e as pernas. Observação: será permitido atacar a cabeça do oponente com chute a nível de pontuação não nocaute, salvo no caso em que o oponente vier de encontro ao chute e com isso ocasionar um nocaute.

ARTIGO 15 - MÉTODOS PROIBIDOS

15.1.1 Atacar o oponente com o uso da cabeça, cotovelo, joelho, ou golpes contra as articulações. É proibido chutes sequenciados na cabeça do oponente

15.1.2 Não são permitidos os golpes de projeções que lancem o oponente ao solo (queda).

Parágrafo único

Nas categorias **Infanto Juvenil e Juvenil** não serão permitidos:

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

ARTIGO 16 - CRITÉRIO DE PONTOS

16.1 Ganho de pontos:

O competidor ganhará dois pontos quando:

- a) O oponente sair da plataforma pela primeira vez em um round.
- b) Atacar o oponente com chute no tronco e cabeça (não será permitido sequenciar chute na cabeça do oponente, é sim, um único ataque, tendo o oponente o direito de se recuperar do ataque para poder continuar no combate.
- c) Atacar o oponente com chute na cabeça (regra aplicada somente para categoria adulta).

- d) O árbitro abrir contagem para seu oponente uma vez.
- e) O oponente receber uma falta pessoal (cartão vermelho).

O competidor ganhará um ponto quando:

- a) Golpear o oponente no tronco ou na cabeça com técnica de mão.
- b) Atacar a coxa do oponente com técnica de perna.
- c) Se o oponente mostrar passividade de 5 segundos após o árbitro central ordenar ataque.
- d) O oponente receber uma falta técnica (cartão amarelo).

Os competidores não ganharão pontos quando:

- a) Nenhuma técnica clara ou bem definida é executada durante a luta.
- b) Os dois lados caem ou saem da plataforma ao mesmo tempo.
- c) Não será permitido agarrar durante o combate tendo em vista que não pode se aplicar queda no kuoshu light. Passivo de punição tais como: 1º advertência verbal, 2º cartão amarelo, 3º desclassificação.

ARTIGO 17 FALTAS E PUNIÇÕES

17.1 Faltas:

17.1.1 Faltas técnicas

- a) Segurar o oponente passivamente.
- b) Passividade por fuga.

- c) Pedir tempo quando estiver em situação de desvantagem.
- d) Atrasar a luta de propósito.
- e) Conduta antiesportiva ou desobediência as decisões do árbitro.
- f) Entrar na plataforma sem os equipamentos obrigatórios.
- g) Violar a ética e o protocolo na competição.

17.1.2 Faltas Pessoais

- a) Atacar o oponente antes do comando “kaishi” (iniciar) ou após “ting” (parar).
- b) Golpear o oponente em partes proibidas.
- c) Golpear o oponente usando qualquer método proibido.
- d) Ferir propositalmente o adversário.

17.2 Punições

- a) Cartão amarelo para faltas técnicas.
- b) Cartão vermelho para faltas pessoais.
- c) O competidor que receber três faltas pessoais será desqualificado do combate.
- d) O competidor que ferir intencionalmente seu oponente usando métodos proibidos será desqualificado da competição e seus resultados serão cancelados.

ARTIGO 18 - SUSPENSÃO DA LUTA

A luta será suspensa nos seguintes casos:

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

CAPÍTULO 4 - VENCEDOR E PERDEDOR

ARTIGO 19 - CRITÉRIOS PARA VITÓRIA E DERROTA

19.1 Vitória absoluta

- a) Quando houver grande disparidade técnica entre os dois lados, o árbitros central pode, com a aprovação do árbitro chefe, proclamar o lado mais forte vencedor da luta.
- b) Se em uma luta o competidor for fortemente golpeado (não por ação de falta pessoal) e for aberta contagem três vezes, seu oponente ganhará a luta.
- c) Se houver uma diferença de pontuação entre os dois lutadores, conferidos pelos árbitros laterais, o competidor com maior pontuação será declarado o vencedor da luta.

19.2 Vencedor ou perdedor de um round

- a) O resultado de cada round será decidido de acordo com o julgamento dos árbitros laterais.

- b) Durante um round, se um competidor for fortemente golpeado (não por ação de falta pessoal) e for aberta contagem 2 vezes, seu oponente ganhará o round.
- c) O competidor que sair da plataforma duas vezes no mesmo round será perdedor do round.

19.3 Se ambos os competidores obtiverem o mesmo número de pontos, o vencedor do round será decidido pelos seguintes critérios:

- a) O que recebeu menor número de cartões vermelhos (faltas pessoais) no round, será o vencedor do round.
- b) O que recebeu menor número de cartões amarelos (faltas técnicas) no round, será o vencedor do round.
- c) Se mesmo seguindo os critérios acima permanecer igual será decidido o critério de desempate por mais um round de trinta segundos, o primeiro que pontuar durante esse tempo será o vencedor do combate.

19.4 Vencedor ou perdedor da luta

- a) O competidor que ganhar primeiro, dois rounds, em uma luta será o vencedor.
- b) O competidor vencerá a luta se seu oponente for lesionado ou não estiver apto a continuar por decisão médica.
- c) Se durante a luta o competidor fingir ter sido lesionado por ações faltosas, o adversário será proclamado vencedor da luta depois do caso ter sido analisado pela equipe médica.
- d) Se durante a luta um dos lados for lesionado por ações faltosas de seu adversário e não estiver em condições de continuar na luta, **por ordens médicas**, o lesionado será o

vencedor da luta, mas não poderá participar da próxima luta.

19.5 Se os dois competidores obtiverem o mesmo número de rounds ganhos em uma luta o vencedor será proclamado pelo seguinte critério:

- a) O que recebeu menor número de cartões vermelhos (faltas pessoais) na luta será o vencedor da luta.

- b) O que recebeu menor número de cartões amarelos (faltas técnicas) na luta será o vencedor da luta.