



---

# REGULAMENTO DE WUSHU SANDA

---

Federação Portuguesa de Artes Marciais Chinesas



Regras da EWUF da Federação Europeia de Wushu  
Edição (2014)

Tradução e Adaptação



# Regulamento para Competição de Wushu SANDA

## CONTEÚDO

### **Capítulo 1 Regras Gerais**

- Artigo 1 Tipos de Competição
- Artigo 2 Sistemas de Competição
- Artigo 3 Qualificações e Requisitos
- Artigo 4 Categorias de Peso
- Artigo 5 Pesagens
- Artigo 6 Sorteio
- Artigo 7 Indumentária e equipamentos de proteção
- Artigo 8 Protocolo de competição
- Artigo 9 Desistências
- Artigo 10 Outras disposições da competição

### **Capítulo 2 Deveres dos Oficiais de Competição**

- Artigo 11 Oficiais da competição
- Artigo 12 Equipa de suporte (Staff)
- Artigo 13 Deveres dos Oficiais de Competição

### **Capítulo 3 Júri de Apelo e suas funções**

- Artigo 14 Composição do Juri de Apelo
- Artigo 15 Deveres do Júri de Apelo
- Artigo 16 Procedimentos e requisitos de recurso

## **Capítulo 4 Técnicas de Combate, Critérios de Pontuação e Penalizações**

Artigo 17 Técnicas de Combate

Artigo 18 Técnicas Proibidas

Artigo 19 Áreas Proibidas

Artigo 20 Métodos proibidos

Artigo 21 Critérios de pontuação

Artigo 22 Faltas e Penalizações

Artigo 23 Interrupção da prova

## **Capítulo 5 Vitória e Classificação**

Artigo 24 Vencedor e Vencido

Artigo 25 Classificação

## **Capítulo 6 Organização da Prova e Registo**

Artigo 26 Organização da Prova

Artigo 27 Registo

## **Capítulo 7 Chamadas e Gestos**

Artigo 28 Chamadas e gestos do juiz de plataforma.

Artigo 29 Gestos dos juizes de linha lateral

## **Capítulo 8 Área de competição e Equipamento**

Artigo 30 Área de competição

Artigo 31 Equipamento

## CAPÍTULO 1

### Regras Gerais

#### Artigo 1 - Tipos de Competição

A competição de sanda é dividida em evento de equipa e evento individual.

#### Artigo 2 - Sistemas de Competição

2.1 A competição de Sanda será realizada em sistema round-robin ou sistema de eliminação.

2.2 Cada combate consiste em três assaltos de dois minutos cada com descanso de um minuto entre eles. O vencedor é o atleta que ganhe dois dos três assaltos.

#### Artigo 3 - Qualificações

3.1 O atleta deve trazer o cartão de cidadão ou cartão emitido pela Federação Portuguesa de Artes Marciais Chinesas.

3.2 É considerado atleta sénior aquele que tenha entre 18 e 35 anos completos à altura da prova, e júnior aquele que tenha entre 15 e 17 anos completos.

3.3 O atleta deve apresentar seguro desportivo em dia.

3.4 O atleta deve apresentar um atestado médico, que inclua: eletroencefalograma (EEG) eletrocardiograma (ECG), pressão arterial e frequência cardíaca realizados no período de 20 dias anteriores à inscrição na competição.

**NOTA: Este ponto não será viável.**

#### Artigo 4 - Categorias de Peso

4.1 48kg Categoria ( 48kg)

4.2 52kg Categoria (> 48kg - 52kg)

4.3 56kg Categoria (> 52kg - 56kg)

4.4 60kg Categoria (> 56kg - 60kg)

4.5 65kg Categoria (> 60kg - 65kg)

4.6 70kg Categoria (> 65kg - 70kg)

4.7 75kg Categoria (> 70kg - 75kg)

4.8 80kg Categoria (> 75kg - 80kg)

4.9 85kg Categoria (> 80kg - 85kg)

4.10 90kg Categoria (> 85kg - 90kg)

4.11 Mais de 90Kg Categoria (> 90kg)

### **Artigo 5 - Pesagens**

- 5.1 A pesagem deverá ser realizada pelo chefe registrador em colaboração com o cronometrista, sob a supervisão do Júri de Apelo.
- 5.2 Apenas os atletas devidamente credenciados serão pesados e deverão apresentar a sua identificação na altura da pesagem.
- 5.3 Os atletas deverão ser pesados no local e hora designados, nus, ou em tronco nu. (As atletas femininas poderão fazer a pesagem em roupa interior).
- 5.4 A pesagem deve iniciar pelas categorias de peso mais leves, e terminar no período de uma hora. Um atleta que supere a categoria onde se encontra inscrito e não consegue reduzir o seu peso dentro do tempo estipulado, não serão autorizados a competir em qualquer uma das categorias seguintes.

### **Artigo 6 - Sorteio**

- 6.1 O sorteio deverá ser realizado pelo grupo de juizes registadores, na presença do presidente do Juiz de Apelo, o Juiz Chefe e os treinadores, ou chefes de equipa.
- 6.2 O sorteio deverá ter lugar após a primeira pesagem, começando pelas categorias de peso mais leves. Qualquer categoria, com apenas um concorrente deve ser excluída da competição.
- 6.3 Os treinadores da equipa ou chefes de equipa deverão proceder ao sorteio para os atletas das suas respetivas equipas.

### **Artigo 7 - Indumentária e equipamento de proteção**

- 7.1 Os atletas devem usar luvas de boxe, capacete, e coletes, homologados pela FPAMC, bem como usar boquilha e coquilha pessoais (dentro do calção). Devem possuir o seu próprio equipamento de proteção em vermelho e em preto.
- 7.2 Os atletas devem usar t-shirt caviada ou normal, da mesma cor que o seu equipamento de proteção. As competidoras femininas poderão usar roupa interior (calças e camisola de manga comprida).

- 7.3 O peso de luvas deve ser de 230 gramas (8 OZ) para categorias abaixo dos 65 kg (e também para as mulheres e juniores de todas as categorias), e 280 gramas (10 OZ) para a categoria acima dos 65 kg.

## **Artigo 8 - Protocolo de competição**

- 8.1 Os atletas devem fazer a saudação punho-palma quando se apresentam ao público.
- 8.2 Cada round deverá ter início com a saudação de punho-palma na plataforma aos respetivos treinadores, que deve responder com a mesma saudação.
- 8.3 Cada round deve começar com uma saudação punho-palma entre os dois atletas.
- 8.4 Para o anúncio do resultado, os dois concorrentes devem trocar suas posições. Após o anúncio, eles devem fazer a saudação de punho-palma entre si e, em seguida, simultaneamente, para o juiz da plataforma, o qual deve responder com a mesma saudação, e de seguida para o treinador do adversário, o qual deve responder com a mesma saudação.
- 8.5 Quando um juiz é substituído, deve fazer a saudação punho – palma a quem o substitui.

## **Artigo 9 - Desistência**

- 9.1 Um atleta que é incapaz de competir devido a lesão ou doença, (o que deve ser comprovado pelo Médico da prova), ou que não está qualificado para a competição devido ao excesso de peso, deve ser considerado desistência, e não deve ser autorizado a fazer parte dos combates seguintes. No entanto, os resultados obtidos em combates anteriores deverão ser considerados.
- 9.2 No caso de grande disparidade técnica entre os atletas, o treinador pode, por uma questão de segurança, manifestar intenção de desistência (atirar a toalha ao tapete). O atleta também pode levantar a mão para desistir.
- 9.3 O atleta que não comparece na pesagem, que não se apresenta depois de ser chamado três vezes antes de um combate, ou que sai depois da chamada sem permissão, ou não comparece a tempo na área de competição, será considerado desistência, sem justificação.
- 9.4 O atleta que sair ou se ausentar sem qualquer justificação será privado de todos os seus resultados obtidos durante os combates anteriores.

## **Artigo 10 - Outras regras durante a competição**

- 10.1 Os árbitros devem concentrar-se no seu trabalho, sem falar entre si. Nem devem deixar seus lugares sem a permissão do chefe de juízes.
- 10.2 Todas as equipas em competição deverão reger-se pelo Regulamento e respeitar e obedecer às decisões dos juízes. É proibido criar disputas, utilizar linguagem imprópria atirar as proteções, ou manifestar qualquer tipo de contestação durante o combate. Os atletas não estão autorizados a sair antes do anúncio do resultado do combate, exceto em casos de emergência médica.
- 10.3 O treinador da equipa e médico podem estar sentados no lugar que lhes é designado e estão autorizados a dar massagem ou orientação aos seus atletas durante os períodos de descanso entre os assaltos.
- 10.4 A Dopagem é estritamente proibida. É proibida a utilização de oxigênio durante os períodos de descanso entre os assaltos.

## CAPÍTULO 2

### Oficiais de Competição e Funções

#### Artigo 11 - Oficiais de Competição

- 11.1 Deverá haver um (1) juiz chefe e um (1) ou dois (2) juízes assistentes.
- 11.2 A equipa de juízes é composta por um (1) juiz principal, um (1) chefe de juízes, um (1) Juiz de plataforma, 1 (um) registador, um (1) cronometrista e três (3) ou 5 (cinco) juízes de linha lateral.
- 11.3 Um (1) chefe programador-registador
- 11.4 Um (1) chefe registrador

#### Artigo 12 - Auxiliares

- 12.1 Quatro (4) programador-registador
- 12.2 Três (3) a cinco (5) registradores
- 12.3 Dois (2) a três (3) médicos
- 12.4 Um (1) a dois (2) anunciadores

#### Artigo 13 - Funções dos Oficiais de Competição

##### 13.1 O Juiz Chefe deverá:

- 13.1.1 Incentivar todos os árbitros para estudar as Regras e Regulamentos da Competição e dominar os procedimentos dos oficiais.
- 13.1.2 Certificar-se de que tudo está pronto para iniciar a competição em relação a plataforma, equipamentos e materiais oficiais, pesagem, sorteio e horários.
- 13.1.3 Tomar decisões de acordo com as Regras e Regulamentos, mas sem o poder de modificá-los.
- 13.1.4 Dar orientação aos juízes na competição e substituí-los sempre que necessário.
- 13.1.5 Notificar o árbitro, chefe registrador e anunciadores, se existiu alguma alteração na ordem da competição, no que diz respeito à ausência de atletas.
- 13.1.6 Ter o direito de tomar a decisão final, quando surge um diferendo entre juízes.
- 13.1.7 Garantir que os juízes estão a aplicar corretamente as regras.

13.1.8 Analisar, assinar e anunciar os resultados da competição.

13.1.9 Enviar à Organização um relatório sumativo por escrito.

13.2 O assistente do Juiz Chefe deverá dar apoio ao Juiz Chefe e, na sua ausência, pode agir em seu nome.

**13.3 O juiz principal deverá:**

13.3.1 Orientar o seu painel juízes no desempenho das suas funções e estudo.

13.3.2 Supervisionar e orientar o trabalho dos juízes, cronometrista e registador.

13.3.3 Apitar como uma indicação para a correção, antes do resultado final ser anunciado, quando o juiz plataforma aparentemente cometeu um erro de avaliação, ou omissão.

13.3.4 Anunciar o resultado no final de cada combate para decidir o vencedor.

13.3.5 Tomar decisões sobre a vitória absoluta, saiu fora, faltas e contagem forçada, de acordo com o desempenho dos competidores e as notas dos registadores.

13.3.6 Analisar e assinar os resultados no final de cada combate.

13.4 O assistente do juiz principal deve dar apoio aos árbitros, e, simultaneamente executar outras tarefas oficiais de acordo com o necessário.

**13.5 O juiz de plataforma deve:**

13.5.1 Verificar o equipamento de proteção dos concorrentes e garantir a segurança do combate.

13.5.2 Orientar o combate através de avisos e gestos

13.5.3 Tomar decisões em questões como queda por cima, saída, penalizações, contagem forçada e chamar os primeiros socorros.

13.5.4 Anunciar o resultado de um combate.

**13.6 Os juízes de linha lateral devem:**

13.6.1 Atribuir pontos aos concorrentes de acordo com o Regulamento.

13.6.2 No final de cada assalto, exibir os resultados em simultâneo e de imediato após indicação do juiz chefe central.

13.6.3 Assinar a folha de registo no final de cada combate, para ser guardado para análise e verificação.

### **13.7 O Registador deve:**

13.7.1 Preencher cuidadosamente os formulários dos atletas antes de cada competição.

13.7.2 Participar na pesagem e registar os pesos dos atletas para estatísticas da competição.

13.7.3 Registar o número de avisos, advertências, contagens forçadas e saídas de acordo com os avisos e gestos do juiz de plataforma.

13.7.4 Decidir o vencedor de cada assalto de acordo com as decisões dos juízes de canto e reportar ao juiz principal.

### **13.8 O cronometrista deve:**

13.8.1 Antes da competição, verificar os dispositivos sonoros e cronómetros de forma a garantir que estão a registar o tempo e funcionar corretamente.

13.8.2 Manter o registo do tempo decorrido durante os combates, paragens e os períodos de descanso entre os assaltos.

13.8.3 Quando o sistema de pontuação eletrónico não está disponível, apitar dez (10) segundos antes do início de cada assalto e bater um gongo para anunciar seu fim.

13.8.4 Anunciar as decisões dos juízes laterais.

### **13.9 O Registador-chefe deve:**

13.9.1 Ser responsável pela verificação da documentação dos atletas e fichas de inscrição.

13.9.2 Organizar o sorteio e organizar o cronograma da competição.

13.9.3 Preparar os formulários a serem utilizados nas competições; controlar e verificar os resultados dos atletas e determinar as suas classificações.

- 13.9.4 Registrar e anunciar os resultados de todos os combates.
- 13.9.5 Recolher dados para estatísticas e compilação dos resultados.
- 13.10 **Os registadores** devem executar as tarefas que lhe forem atribuídas pelo registador-chefe.
- 13.11 **O chefe registrador deve:**
  - 13.11.1 Ser responsável pela pesagem dos atletas.
  - 13.11.2 Ser responsável pela preparação de equipamentos de proteção e da sua gestão durante a competição.
  - 13.11.3 Convocar os atletas vinte (20) minutos antes do início de uma competição.
  - 13.11.4 Reportar de imediato o juiz chefe para situações de ausência ou desistência durante a chamada.
  - 13.11.5 Verificar a indumentária dos atletas e equipamentos de proteção, conforme exigido pelo Regulamento.
- 13.12 Os **registadores** devem executar tarefas que lhes forem atribuídas pelo chefe registrador.
- 13.13 Os **anunciadores** devem:
  - 13.13.1 Dar ao público uma ideia geral das regras e regulamentos da competição.
  - 13.13.2 Apresentar os juízes e atletas ao público.
  - 13.13.3 Anunciar os resultados das competições.
- 13.14 **Os médicos** devem:
  - 13.14.1 Verificar os relatórios e exames médicos dos atletas.
  - 13.14.2 Realizar testes anti-doping em cooperação com os peritos.  
**NOTA: Este ponto é da responsabilidade do ADOP.**
  - 13.14.3 Realizar exames aleatórios aos atletas antes da competição.
  - 13.14.4 Durante a competição, providenciar os primeiros socorros aos atletas lesionados ou doentes.
  - 13.14.5 Avaliar os casos de ferimentos causados por faltas

- 13.14.6 Ser responsável pela supervisão médica e reportar ao juiz chefe para a necessidade de suspender da competição atletas feridos ou doentes o mais rápido possível.

## CAPÍTULO 3

### Juiz de Apelo e seus Deveres

#### Artigo 14 - Composição do Júri de Apelo

- 14.1 O Júri de Apelo deverá ser composto por um (1) presidente, um (1) vice-presidente e três (3) ou cinco (5) membros.

#### Artigo 15 - Deveres do Júri Apelo

- 15.1 O Júri de Apelo deve trabalhar sob a liderança do Diretor de Prova sendo responsável principalmente pela supervisão de assuntos tais como a verificação da área de competição e instalações, equipamentos, cronograma sorteio e pesagem dos atletas, organização dos juizes e respetivo trabalho.
- 15.2 O Júri de Apelo deve supervisionar o trabalho dos oficiais. Em caso de qualquer comportamento injusto ou julgamento incorreto, ele terá o direito de dar advertências aos oficiais em causa e, em casos graves, pode até propor ao Diretor de Prova para os destituir de funções, para garantir o bom funcionamento de competições.
- 15.3 O Júri de Apelo deve lidar as reclamações apresentadas pelas equipas participantes em desacordo com a decisão dos juizes, tendo em conta as Regras e Regulamentos da competição. As reclamações estão confinadas a decisões relacionadas com a equipa que interpõe recurso.
- 15.4 O Júri de Apelo deve lidar com os recursos imediatamente após os receber e comunicar às partes interessadas a sua decisão.
- 15.5 O Júri de Apelo deve analisar a reclamação e se necessário pode recorrer às gravações.  
Pode realizar reuniões de troca de impressões com entidades relevantes para a discussão, sendo encarados como conselheiros, sem direito a voto.  
Nestas reuniões, devem estar presentes mais de metade dos membros do Júri de Apelo.  
Somente decisões tomadas por mais de metade dos seus membros presentes na reunião devem entrar em vigor.  
Em caso de empate na votação, o presidente tem o poder de tomar a decisão final.

- 15.6 Os membros do Júri de Apelo devem retirar-se de discussões e votações sobre questões em que a sua equipa está envolvida.
- 15.7 Depois da avaliação cuidada e rigorosa do recurso, a decisão original permanecerá inalterada se for confirmado que está correta. Se for confirmado que está claramente incorreta, o Júri de Apelo deve solicitar ao Juiz Chefe e Juiz Principal que abordem os juízes em causa. No entanto, o resultado permanecerá inalterado. A decisão do Júri de Apelo é definitiva.

## **Artigo 16 - Procedimento e Requisitos de Recursos**

- 16.1 A equipe em desacordo com as decisões dos juízes deve apresentar o seu apelo sob a forma escrita através do seu representante ou treinador, ao Júri de Apelo no período de 30 minutos após a conclusão da prova, juntamente com uma taxa de 120 €. A taxa será devolvida se o recurso for aceite. Caso contrário, a decisão original permanecerá inalterada e o valor não será devolvido.
- 16.2 Todas as equipas devem respeitar as decisões finais tomadas pelo Júri de Apelo.  
Serão tomadas medidas rigorosas, de acordo com a gravidade de cada situação causada por desobediência às decisões tomadas.
- NOTA:** RPD FPAMC Artigo 20º (Comportamento disciplinar)

## CAPÍTULO 4

### Técnicas de Combate, Critérios de Pontuação e Penalizações

#### Artigo 17 - Técnicas de Combate

Todas as técnicas de defesa e ataque de sanda podem ser usadas nos combates.

#### Artigo 18 - Técnicas Proibidas

- 18.1 Atacar com a cabeça, o cotovelo ou o joelho, ou forçar as articulações do adversário.
- 18.2 Forçar o adversário a cair de cabeça para baixo, esmagar ou pressionar intencionalmente o adversário.
- 18.3 Bater na cabeça do adversário por qualquer meio ou forma, quando ele já está no chão.

#### Artigo 19 - Áreas Proibidas

A parte de trás da cabeça, do pescoço e os genitais.

#### Artigo 20 - Áreas de pontuação

A cabeça, o tronco e as coxas.

#### Artigo 21 - Critérios de Pontuação

##### **21.1 Serão atribuído dois (2) pontos ao atleta**

- 21.1.1 Quando o oponente cai ou sai da plataforma;
- 21.1.2 Quando ele permanece de pé, e o adversário cai;
- 21.1.3 Quando bate na cabeça do adversário ou no tronco com uma técnica de perna;
- 21.1.4 Quando o atleta faz uma técnica com apoio no solo intencionalmente, fazendo cair o adversário e retomando o combate de pé.
- 21.1.5 Quando é feita uma contagem forçada ao adversário.
- 21.1.6 Quando o oponente recebe um aviso.

##### **21.2 Um atleta receberá 1 (um) ponto**

- 21.2.1 Quando bate na cabeça ou tronco do adversário com a técnica de punho;

- 21.2.2 Quando ele bate na coxa do adversário com a técnica de perna;
- 21.2.3 Quando cai no chão depois de o adversário cair;
- 21.2.4 Quando o atleta faz uma técnica com apoio no solo intencionalmente, fazendo cair o adversário e não consegue retomando o combate de pé;
- 21.2.5 Quando o adversário não ataca oito (8) segundos após ser dada a ordem para o ataque;
- 21.2.6 Quando o adversário não consegue por-se de pé três (3) segundos depois de cair intencionalmente;
- 21.2.7 Quando o oponente recebe uma advertência,

### **21.3 Nenhum ponto será atribuído a um atleta**

- 21.3.1 Quando as técnicas que ele usa não são claras e eficazes;
- 21.3.2 Quando ambos os atletas caem na ou para fora da plataforma, ao mesmo tempo;
- 21.3.3 Quando o adversário cai de propósito como uma técnica de luta;
- 21.3.4 Quando ataca o adversário numa situação em que ambos estão agarrados

## **Artigo 22 Faltas e Penalizações**

### **22.1 Faltas**

#### **22.1.1 Um atleta comete uma falta técnica**

- 1) Quando ele agarra o adversário passivamente ou foge passivamente;
- 2) Quando ele levanta a mão para pedir para parar o combate em uma situação em que está em desvantagem;
- 3) Quando atrasa o combate intencionalmente;
- 4) Quando age de modo incorreto para com os juízes ou desobedece às suas decisões;
- 5) Quando ele não usa ou cospe a boquilha, ou solta o seu equipamento de proteção intencionalmente e quando não cumprir o protocolo.

#### **22.1.2 Um competidor comete uma falta pessoal**

- 1) Quando ataca o adversário antes da indicação "**Kaishi (Start)!**", ou após a chamada de "**Ting (Stop)!**"
- 2) Quando ele atinge o adversário em áreas proibidas;
- 3) Quando ele atinge o adversário com qualquer técnica proibida.

## **22.2 Penalizações**

- 22.2.1 Uma advertência será dada para uma falta técnica.
- 22.2.2 Um aviso será dado para uma falta pessoal.
- 22.2.3 Um atleta com três (3) faltas pessoais será desqualificado do combate.
- 22.2.4 O atleta que fere o adversário intencionalmente será desclassificado de toda a competição, com todos os seus resultados anulados.
- 22.2.5 O atleta que usa substâncias proibidas ou inale oxigénio durante o período de descanso será desclassificado de toda a competição, e todos os seus resultados anulados.

## **Artigo 23 - Paragem do Combate**

### **O Combate será interrompido:**

- 23.1 Quando um atleta cai dentro ou fora da plataforma (com exceção de uma queda propositada);
- 23.2 Quando um atleta é penalizado;
- 23.3 Quando um atleta está lesionado.
- 23.4 Quando os atletas se agarram por mais de 2 segundos sem realizar qualquer tentativa de ataque, ou ataques efetivos, ou se esquivam ao combate de forma passiva.
- 23.5 Quando um atleta cair de propósito e permanecer no tapete por mais de três (3) segundos;
- 23.6 Quando um atleta levanta a mão para pedir uma paragem do combate por razões concretas;
- 23.7 Quando o juiz chefe corrige um erro de juízo ou omissão.
- 23.8 Quando algum problema ou incidente perigoso ocorre na plataforma;
- 23.9 Quando a competição é interrompida por alguns problemas imprevistos com a iluminação ou a área de competição, e
- 23.10 Quando nenhum ataque é iniciado oito (8) segundos após a ordem para atacar.

## CAPÍTULO 5

### Vitória e classificação

#### Artigo 24 - Determinação das vitórias e derrotas

##### **24.1 Vitória absoluta**

- 24.1.1 Num combate desigual, o atleta tecnicamente mais forte será declarado o vencedor do combate pelo juiz plataforma com a aprovação Juízes.
- 24.1.2 Durante um combate, será declarado vencedor, o atleta cujo adversário tenha sido derrubado e não consegue pôr-se em pé no período de dez (10) segundos após receber golpes pesados (com exceção de faltas pessoais) ou que conseguiu ficar de pé, mas permanece em um estado anormal de consciência.
- 24.1.3 Durante um combate, será declarado vencedor o atleta cujo adversário foi alvo de contagem forçada três vezes depois de receber golpes pesados (com exceção de faltas pessoais).

##### **24.2 Determinação do vencedor de um assalto:**

- 24.2.1 O resultado de cada assalto será determinado pelos juízes de canto.
- 24.2.2 Durante um assalto, será declarado vencedor do assalto, o atleta cujo adversário foi alvo de contagem forçada duas (2) vezes depois de receber golpes pesados (com exceção de faltas pessoais).
- 24.2.3 Durante um assalto, será declarado vencedor do assalto o atleta cujo oponente cai da plataforma 2 (duas) vezes.
- 24.2.4 No caso de igual número de pontos atribuídos num assalto, o vencedor será decidido pela seguinte ordem:
  - 1) O atleta com menos avisos será declarado o vencedor.
  - 2) O atleta com menos advertências será declarado o vencedor.
  - 3) O atleta com um peso mais leve no dia do combate será declarado o vencedor.

**24.2.5 Se permanecerem empatados, o assalto será considerado empate.**

##### **24.3 Determinação do vencedor de um combate**

- 24.3.1 O atleta que ganha dois assaltos será o vencedor do combate.
- 24.3.2 Durante o combate, se um atleta está ferido ou doente e, é considerado pelo médico, incapaz de continuar a competição, o adversário será declarado o vencedor do combate.
- 24.3.3 Durante um combate, se um atleta finge lesões por uma falta cometida pelo adversário - um ferimento que seja validado como falso pela equipa médica – o atleta que provocou a falta, será considerado vencedor do combate.
- 24.3.4 O atleta que foi alvo de falta por parte do adversário e, sendo validado pela equipa médica como incapaz de continuar o combate, será considerado vencedor do combate mas será impedido de continuar os restantes combates.
- 24.3.5 Num sistema de round-robin, será considerado empate se houver o mesmo número de combates ganhos por ambos os atletas.
- 24.3.6 Num sistema de eliminação, um número igual de assaltos será decidido da seguinte forma:
- 1) O atleta com menos avisos será declarado o vencedor.
  - 2) O atleta com menos advertências será declarado o vencedor.
- Se o empate permanecer, um assalto adicional será realizado.

## **Artigo 25 - Classificação**

- 25.1 Classificação individual:
- 25.1.1 De acordo com o sistema de eliminação, a colocação será decidida diretamente a partir dos resultados.
- 25.1.2 No sistema round-robin, o atleta com o maior número de pontos terá a classificação mais alta. Em caso de empate entre dois ou mais concorrentes, os lugares serão determinados na seguinte ordem de precedência:
- 1) O atleta com menos assaltos perdidos terá a classificação mais alta.
  - 2) O atleta com menos avisos terá a classificação mais alta.
  - 3) O atleta com menos advertências terá a classificação mais alta.

- 4) O atleta com um peso mais leve na hora da pesagem terá a classificação mais alta.  
Se o empate permanecer, os atletas irão partilhar o lugar empate.

## 25.2 Classificação por equipas

### 25.2.1 Pontos para a classificação

- 1) Aos três primeiros lugares em cada categoria de peso será atribuído 5,3,1 pontos, quando compete pelo menos 3 atletas ou mais nessa categoria. Os dois primeiros recebem o título de **Campeão** e **vice-campeão nacional**, o terceiro atleta é 3.º classificado.

- 2) Aos dois primeiros lugares em cada categoria de peso serão atribuídos 5,3 pontos, quando compete pelo menos 2 atletas nessa categoria de peso. O primeiro recebe o título de **Campeão nacional**, o segundo atleta é 2.º classificado.

- 3) Quando um atleta não tem adversário na sua categoria de peso, é considerado 1.º classificado, **Vencedor** e não lhe é atribuído qualquer ponto para a equipa.

25.2.2 Se duas ou mais equipas têm pontos iguais, a classificação deverá ser determinada da seguinte ordem de precedência:

- 1) A equipa com mais campeões individuais terá a classificação mais alta.  
Se o empate permanecer, a equipa com mais vice-campeões terá a classificação mais alta, e assim por diante.

- 2) A equipa com menos avisos terá a classificação mais alta.

- 3) A equipa com menos advertências terá a classificação mais alta.

**Se o empate persistir, as equipas irão partilhar o lugar de empate.**

## CAPÍTULO 6

### Organização da competição e gravação

#### Artigo 26 – Organização da Competição

26.1 Preparativos para a organização.

26.1.1 Estudo dos regulamentos para um entendimento completo de

1) Os tipos e métodos de competição

2) O cronograma da competição

3) As categorias de peso

4) A elegibilidade de participação e número de participantes

5) Classificação e atribuição de prémios

26.1.2 Análise dos formulários de inscrição (Tabela 1)

26.1.3 Estatísticas de atletas em cada categoria de peso

#### 26.2 Orientações gerais

26.2.1 Todos os preparativos serão feitos de acordo com os regulamentos e com base em formulários de inscrição e cronograma geral da competição.

26.2.2 A distribuição das categoria do mesmo peso, devem ser organizados numa base de igualdade.

26.2.3 No máximo devem ser feitos dois combates por dia por atleta (em períodos do dia diferentes).

26.2.4 A competição deverá começar com as categorias de peso mais leves.

#### 26.3 Processo de Organização

26.3.1 Os combates devem de ser escalonados conforme o número de combates que cada categoria poderá ter.

26.3.2 Elaborar um cronograma da competição (Tabela 2).

26.3.3 Organizar os combates de cada categoria (Tabela 3).

26.3.4 Criar um programa para todos os combates

26.3.5 Sob o sistema de eliminação, o método de "sorteio para decidir o ângulo diferente" podem ser adotadas.

## **Artigo 27 Registo**

27.1 Os juízes de linha devem manter um registo dos pontos atribuídos a cada atleta de acordo com os critérios de pontuação e as decisões do juiz de plataforma. No final de cada competição os árbitros devem entregar os livros de registo. (Tabela 4).

27.2 O Registador deve manter um registo separado dos avisos, advertências, desqualificação, passividade e contagem forçada (Tabela 5).

27.3 No sistema round-robin, os registadores devem fazer o registo dos resultados dos combates na tabela de pontuações atribuindo, dois pontos para o vencedor, zero pontos para o perdedor e um ponto para ambos os atletas em caso de empate. A um vencedor por falta será atribuído dois pontos e o ao que comete a falta zero pontos.

## Competição de sanda formulário de inscrição (tabela 1.0) Individuais Esperanças



CAMPEONATO NACIONAL WUSHU/KUNG FU **SANDA ESPERANÇAS**

Felgueiras, 10 de Dezembro de 2016

### FICHA DE INSCRIÇÃO ATLETA

Associação:   
Nome:  Sócio n.º

### FAIXA ETÁRIA Regulamento SANDA da EWUF versão 2014, Artigo n.º 3

Juniiores (15 - 16 anos)  Cadetes (17 - 18 anos)   
Data de Nascimento  dia  mês  ano  Altura

### CATÉGORIAS / PESOS Regulamento SANDA da EWUF versão 2014, Artigo n.º 4

Menos de 48 Kgs  Menos de 75 Kgs   
Menos de 52 Kgs  Menos de 80 Kgs   
Menos de 56 Kgs  Menos de 85 Kgs   
Menos de 60 Kgs  Menos de 90 Kgs   
Menos de 65 Kgs  Mais de 90 Kgs   
Menos de 70 Kgs

Peso atual  Kgs  Gramas

Eu,  encarregado de educação do atleta acima identificado, declaro que autorizo a participação do meu educando em todos os vetores para este campeonato. Mais declaro que abduco de todos os direitos de imagem e que os mesmos são exclusivos da FPAMC.

Local:  dia,  mês  2016

(Encarregado de Educação - assinatura conforme BI ou CC)

A ficha deverá ser preenchida a computador, com exceção da Assinatura do E.E. Mod. FPAMC/CA FIKFSE 2016

## Competição de sanda formulário de inscrição (tabela 1.1) Equipas Esperanças



Campeonato Nacional de Wushu/Kung Fu **SANDA ESPERANÇAS**

Felgueiras, 10 de Dezembro de 2016

NOTA: O impresso deverá ser preenchido com letras maiúsculas e minúsculas.

	NOME	APELIDO	DATA DE NASCIMENTO			SEXO	ASSOCIAÇÃO	CATEGÓRIA	IDADE (Durante o presente ano)	Menos de 48 Kgs	Menos de 52 Kgs	Menos de 56 Kgs	Menos de 60 Kgs	Menos de 65 Kgs	Menos de 70 Kgs	Menos de 75 Kgs	Menos de 80 Kgs	Menos de 85 Kgs	Menos de 90 Kgs	Mais de 90 Kgs
			D	M	Y															
1								Inálido												
2								Inálido												
3								Inálido												
4								Inálido												
5								Inálido												
6								Inálido												
7								Inálido												
8								Inálido												
9								Inálido												
10								Inálido												
11								Inálido												
12								Inálido												
13								Inálido												
14								Inálido												
15								Inálido												
16								Inálido												
17								Inálido												
18								Inálido												
19								Inálido												
20								Inálido												

Treinador:  Nível treinador:  Adjunto:  Nível treinador:

Observações:

## Competição de sanda formulário de inscrição (tabela 1.2) Individuais Seniores



CAMPEONATO NACIONAL WUSHU/KUNG FU **SANDA SENIORES**

Felgueiras, 10 de Dezembro de 2016

### FICHA DE INSCRIÇÃO ATLETA

Associação:

Nome:  Sócio n.º

#### **FAIXA ETÁRIA** Regulamento SANDA da EWUF versão 2014, Artigo n.º 3

Seniores (19 - 35 anos)

Data de Nascimento  dia  mês  ano Idade  anos

#### **FAIXA ETÁRIA** Regulamento SANDA da EWUF versão 2014, Artigo n.º 4

Menos de 48 Kgs	<input type="checkbox"/>	Menos de 75 Kgs	<input type="checkbox"/>
Menos de 52 Kgs	<input type="checkbox"/>	Menos de 80 Kgs	<input type="checkbox"/>
Menos de 56 Kgs	<input type="checkbox"/>	Menos de 85 Kgs	<input type="checkbox"/>
Menos de 60 Kgs	<input type="checkbox"/>	Menos de 90 Kgs	<input type="checkbox"/>
Menos de 65 Kgs	<input type="checkbox"/>	Mais de 90 Kgs	<input type="checkbox"/>
Menos de 70 Kgs	<input type="checkbox"/>		

Peso atual  Kgs  Gramas

Eu, abaixo assinado, atleta acima identificado, declaro conhecer os regulamentos de competição, onde estou inserido.

Mais declaro que abduco de todos os direitos de imagem e que os mesmos são exclusivos da FPAMC.

Local:  dia,  mês  2016

(Assinatura conforme BI ou CC)

A ficha deverá ser preenchida a computador, a execução da Assinatura.

Mod. FPAMC/CA FIKFSS 2016

## Competição de sanda formulário de inscrição (tabela 1.3) Equipas Seniores



### Campeonato Nacional de Wushu/Kung Fu **SANDA SENIORES**

**Felgueiras, 10 de Dezembro de 2016**

**NOTA: O impresso deverá ser preenchido com letras maiúsculas e minúsculas.**

	NOME	APELIDO	DATA DE NASCIMENTO			SEXO	ASSOCIAÇÃO	CATEGORIA	IDADE (Durante o corrente Ano)	Menos de 48 Kgs	Menos de 52 Kgs	Menos de 56 Kgs	Menos de 60 Kgs	Menos de 65 Kgs	Menos de 70 Kgs	Menos de 75 Kgs	Menos de 80 Kgs	Menos de 85 Kgs	Menos de 90 Kgs	Mais de 90 Kgs
			D	M	Y															
1								Inválido												
2								Inválido												
3								Inválido												
4								Inválido												
5								Inválido												
6								Inválido												
7								Inválido												
8								Inválido												
9								Inválido												
10								Inválido												
11								Inválido												
12								Inválido												
13								Inválido												
14								Inválido												
15								Inválido												
16								Inválido												
17								Inválido												
18								Inválido												
19								Inválido												
20								Inválido												

Treinador:  Nível treinador:  Adjunto:  Nível treinador:

Observações:

## Sanda Cronograma de Competição (Tabela 2)

### Alinhamento da Competição

Período		Categoria de Peso	Round N°.	Assalto N°.	Notas
Data	Manhã	kg Categoria			
		kg Categoria			
		kg Categoria			
	Tarde	kg Categoria			
		kg Categoria			
		kg Categoria			
Data	Manhã	kg Categoria			
		kg Categoria			
		kg Categoria			
	Tarde	kg Categoria			
		kg Categoria			
		kg Categoria			
Data	Manhã	kg Categoria			
		kg Categoria			
		kg Categoria			
	Tarde	kg Categoria			
		kg Categoria			
		kg Categoria			

### Competição de Round Robin Simples (Tabela 3)

(3 pessoas) (Tabela 3)

**1st round**

**2st round**

**3st round**

1---0

1---3

1---2

2---3

0---2

3---0

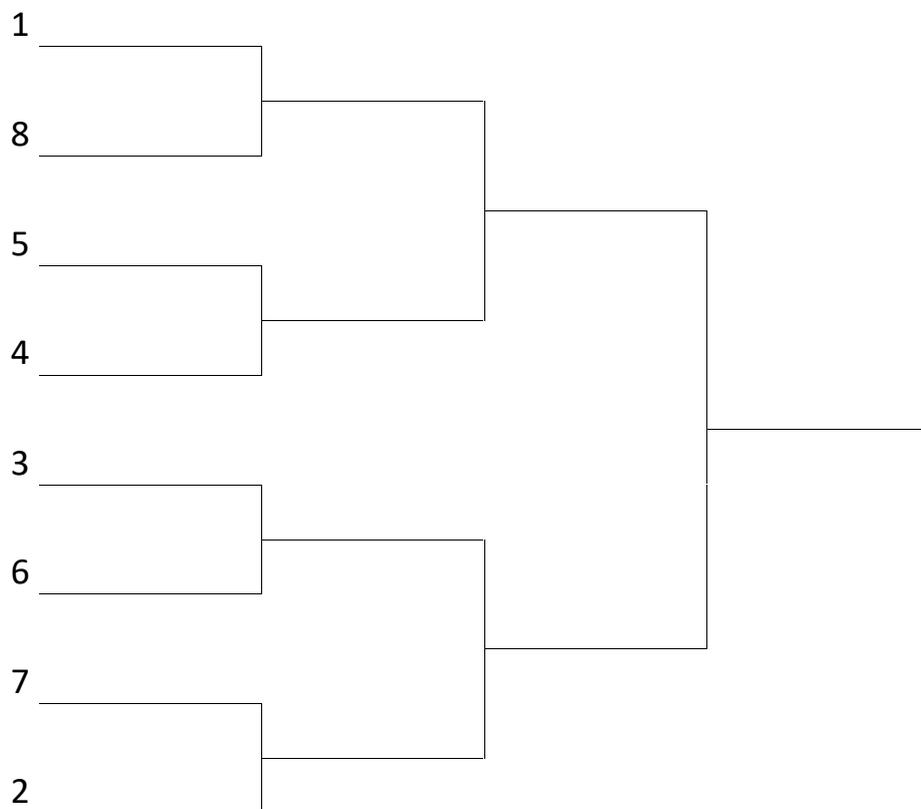
Atleta sorteado com o n.º 1, compete na segunda e terceira ronda.

Atleta sorteado com o n.º 2, compete na primeira e terceira ronda.

Atleta sorteado com o n.º 3, compete na primeira e segunda ronda.

### Competição por Knockout (8 pessoas)

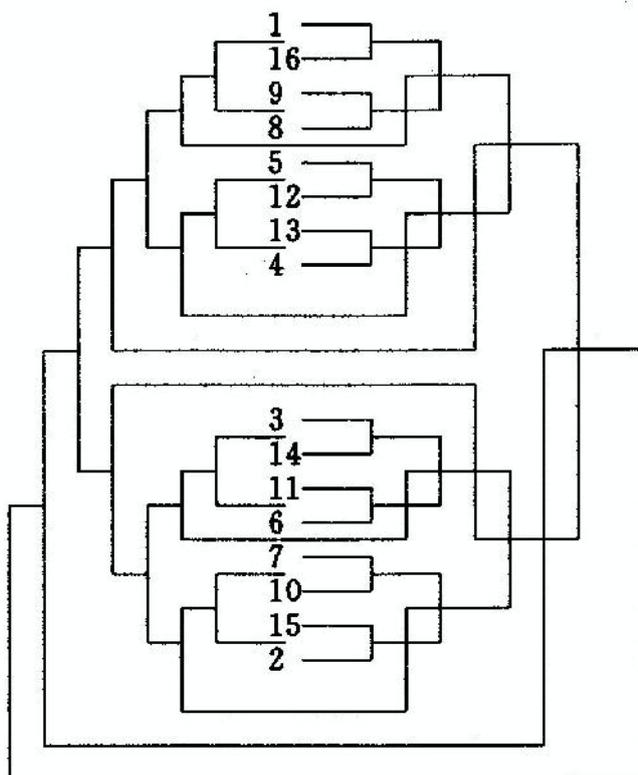
Número de combates =  $n - 1$  (n é o número de pessoas)



### Competição por Knockout com repescagem (16 pessoas)

Número de assaltos =  $2n$  (n é dois ao quadrado)

Número de combates =  $2n - 2$  (n é o número de pessoas)



## Tabela de pontuações de Juiz Lateral (Tabela 4)

Número de Combates =  $2n - 2$  (n E o Número de Pessoas)

Categoria: \_\_\_\_\_Kgs      Combate n.º \_\_\_\_\_      Juíz n.º \_\_\_\_\_

Cor / Canto	Nome	Associação	1.º Assalto	2.º Assalto	3.º Assalto
Vermelho					
Preto					
Observações					

Assinatura: \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ (dia/mês/ano)

## Tabela do registador (Tabela 5)

Categoria: \_\_\_\_\_ **Vermelho:** \_\_\_\_\_ Peso: \_\_\_\_\_ Kgs

**Preto:** \_\_\_\_\_ Peso: \_\_\_\_\_ Kgs

Penalidade	·	ᄇ	ᄇ	Off	Side-line Judge (1)	Side-line Judge 2	Side-line Judge 3	Side-line Judge 4	Side-line Judge 5	ᄇ	NOTAS
Nome	ᄇ	ᄇ	ᄇ							ᄇ	
Round											
Primeiro											
Segundo											
Terceiro											
Resultados											

Juiz Chefe: \_\_\_\_\_

Registador: \_\_\_\_\_

Data: \_\_\_\_\_ (ano) \_\_\_\_\_ (mês) \_\_\_\_\_ (dia) Combate n.º \_\_\_\_\_

## CAPÍTULO 7

### Chamadas e Gestos

#### Artigo 28 – Chamadas e Gestos do Juiz de Plataforma

##### 28.1 Saudação de Kung Fu Punho-Palma

Em pé com os pés juntos. Colocar a palma da mão esquerda contra o punho direito na frente a 20-30 cm de distância do peito (Figuras 1 e 2).



Figura 1



Figura 2

##### 28.2 Subida para a plataforma

Em pé no centro da plataforma, estender os braços para ambos os lados, palmas para cima e apontando para os concorrentes (Fig 3) Como uma chamada para subir à plataforma, dobrar ambos os braços com o cotovelo num ângulo reto, com as palmas voltadas uma para a outra (Fig 4).



Figura 3



Figura 4

### 28.3 Saudação dos atletas

Colocar a mão esquerda por cima do punho direito na frente do corpo como um sinal para ambos os atletas se saudarem (Fig 5).



### 28.4 Primeiro assalto

De frente para o juiz chefe, dar um passo em frente e assumir uma posição em que a perna fica em arco, levantar a mão com os dedos a indicar “um” (indicador para cima e polegar sobre os restantes dedos fechados em punho) e dar indicação verbal "**Diyiju (primeiro assalto)**" (Fig 6).



### 28.5 Segundo assalto

De frente para o juiz chefe, dar um passo em frente e assumir uma posição em que a perna fica em arco, levantar a mão com os dedos a indicar “dois” (indicador e médio para cima, afastados entre si, e polegar sobre os restantes dedos fechados em punho) e dar indicação verbal “Dierju” (Segundo assalto). (Fig 7).



### 28.6 Terceiro assalto

De frente para o juiz chefe, dar um passo em frente e assumir uma posição em que a perna fica em arco, levantar a mão com os dedos a indicar “três” (polegar, indicador e médio para cima, afastados entre si, e dar indicação verbal “Disanju” (Terceiro assalto) (Fig 8).



Posicionando-se entre os dois atletas, dar um passo em frente e assumir uma posição em que a perna fica em arco e dar a indicação verbal "Yubei (preparar)!" Estender os braços para os lados, com a palma virada para cima e apontando para os concorrentes (Fig 9). Então, enquanto chama "Kaishi (começar)!" cruzar as palmas em frente ao abdómen (Fig 10).



Figura 9



Figura 10

### 28.8 Ting (parar)!"

Dar um passo em frente e assumir uma posição em que a perna fica em arco, posicionando o braço estendido entre os dois atletas com os dedos a apontar para cima e dar a indicação para parar "Ting (parar)!" (figuras 11-12).



Figura 11

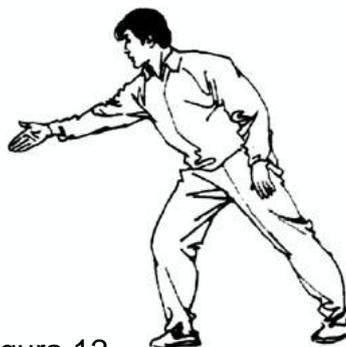


Figura 12

### 28.9 8 segundos passividade

Chamar "Hongfang (lado vermelho)!" ou "Heifang (lado preto)!" e, ao mesmo tempo levantar as mãos à frente do corpo, com todos os dedos de uma mão levantados e dobrar apenas o mindinho e anelar da outra (Figura 13).



### 28.10 Contagem

De frente para o concorrente caído, com ambos os braços dobrados pelo cotovelo e ambas as mãos fechadas em punhos na frente do corpo, com a palma virada para a frente, desdobrar os dedos, um por um a partir do polegar para o dedo mínimo, com um intervalo de 1 (um) segundo entre si (figuras 14-15).



Fig 14



Fig 15

### 28.11 Passividade

Dobrar os braços em frente ao corpo (Fig 16).



Figura 16



### 28.12 8 segundos contagem forçada

De frente para o juiz chefe, estender um braço com o polegar apontando para cima e os outros dedos cerrados (Fig 17)

Figura 17

### 28.13 Três segundos

Ao chamar "(lado vermelho) Hongfang!" Ou "Heifang (lado preto)!" Estender um braço obliquamente para cima com a palma para cima e apontando para o atleta. E a outra mão, ao longo do corpo, à altura do abdómen com o polegar e o dedo indicador e médio separados naturalmente e os outros dois dedos fechados em punho (Fig 18).



### 28.14 Ataque Nomeado

Estender um braço entre os dois concorrentes, com o polegar estendido e os dedos cerrados, com a palma para baixo. Ao chamar "Hongfang (lado vermelho)!" Ou "Heifang (lado preto)!" Mover a mão horizontalmente na direção do polegar como um sinal para o ataque nomeado (Fig 19).



### 28.15 Baixo

Ao chamar "Hongfang (lado vermelho)!" Ou "Heifang (lado preto)!" Estender um braço com a palma virada para cima e apontando para o competidor caído, enquanto o outro braço se move ao lado do corpo, dobrado pelo cotovelo e com palma virada para baixo (Fig 20).



### 28.16 Primeiro por baixo



Estender um braço para o atleta que é o primeiro a cair e, ao chamar "Hongfang (lado vermelho)!" Ou "Heifang (lado preto)!" cruzar os braços na frente do abdômen, com as palmas para baixo (Fig 21- 22).



Estender ambos os braços horizontalmente para a frente e recuá-los para pressionar ambas as palmas para baixo (Fig 23).



Fig 23

### 28.18 Um dos lados for a da plataforma

Estender um braço para o atleta que saiu fora da plataforma (Fig 24) e, ao chamar "**Hongfang** (lado vermelho)!" Ou **Heifang** (lado preto)!" dar um passo em frente e assumir uma posição em que a perna fica em arco, e empurrar a outra mão para a frente, com os dedos apontando para cima (Fig 25).

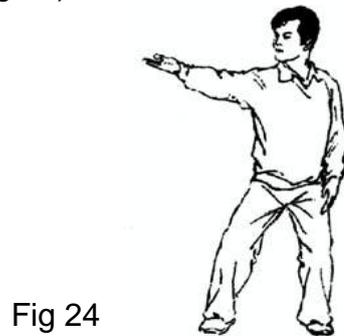


Fig 24



Fig 25

### 28.19 Ambos saem da plataforma

Dar um passo em frente e assumir uma posição em que a perna fica em arco, empurrar as palmas das mãos para a frente, os braços totalmente esticados e os dedos apontando para cima (Fig26).

Em seguida, dobrar ambos os braços pelo cotovelo ficando os braços para cima, ao longo do corpo, com as palmas das mãos voltadas para o tronco, ao mesmo tempo que recua e junta os pés ficando de pé (Fig 27).



Fig 26



Fig 27

### 28.20 Pontapé na virilha

Estender um braço para o atacante e, ao chamar "**Hongfang** (lado vermelho)!" Ou "**Haifang** (lado preto)!" por a outra mão ao nível da virilha, com a palma virada para dentro (Fig 28).



Fig 28

### 28.21 Atingir a parte trás da cabeça

Estender um braço para o atacante e, ao chamar "Hongfang (lado vermelho)!" ou "Haifang (lado preto)!" lugar da outra mão na parte de trás da cabeça (Fig 29).



Fig 29

### 28.22 Falta com o cotovelo

Dobrar os braços à frente do peito e, ao chamar "Hongfang (lado vermelho)!" ou "Haifang (lado preto)!" cobrir um cotovelo com a outra mão (Fig 30).



Fig 30

### 28.23 Falta com o Joelho

Levantar um joelho e, ao chamar "Hongfang (lado vermelho)!" Ou "Haifang (lado preto)!" Batendo com mão no joelho levantado (Fig 31).



Fig 31

### 28.24 Aviso

Estender um braço em direção ao agressor, com a palma para cima. Ao chamar "(lado vermelho) Hongfang!" Ou "Heifang (lado preto)!" Dobrar o outro braço pelo cotovelo formando um ângulo recto e com, os dedos apertados em um punho com o lado do polegar voltado para si (Fig 32).



Fig 32

### 28.25 Advertência

Estender um braço em direção ao agressor, com a palma para cima. Ao chamar "Hongfang (lado vermelho)!" Ou "Heifang (lado preto)!" Indicar a falta com a outra mão e dobrar o braço de cotovelo num ângulo reto à frente do corpo, com os dedos apontando para cima e palma da mão virada para trás (Fig 33).



Fig 33

### 28.26 Desqualificação

Ao chamar "(lado **vermelho**) **Hongfang!**" Ou "**Haifang** (lado **preto**)!" Fechar as mãos em punho e cruzar os braços na frente do corpo (Fig 34).



Fig 34

### 28.27 Não é válido

Estender ambos os braços e cruzá-los balançando-os à frente (Fig 35-37).



Fig 35



Fig 36



Fig 37

### 28.28 Tratamento de emergência

De frente para o o posto da equipa médica, cruzar os antebraços em frente ao peito, os dedos apontando para cima (Fig 38)



Fig 38

### 28.29 Descanso

Estender ambos os braços para os lados, palmas para cima, para apontar para os lugares de descanso dos atletas (Figura 39).



Fig 39

### 28.30 Troca de posições

Em pé no centro da plataforma, cruzar os braços ao longo do corpo (Fig 40)



Fig 40

### 28.31 Empate

Colocar-se entre os atletas e levantar os braços de ambos pelos pulsos. (Fig 41).



Fig 41

### 28.32 Vencedor

Colocar-se entre os atletas e levantar o braço do vencedor pelo pulso. (Fig 42).



Fig 42

## Artigo 29 Gestos dos Juizes de canto

### 29.1 Saída ou para baixo

Apontar para baixo com o dedo indicador, com os outros quatro dedos fechados em punho (Fig 43).



Fig 43

### 29.2 Não fora ou para baixo

Mover uma mão de lado a lado uma vez, os dedos apontando para cima (Fig 44).



Fig 44

### 29.3 Não visto claramente

Dobrar os dois braços pelo cotovelo com os antebraços ao lado do corpo com a palma da mão virada para cima. (Fig 45).



Fig 45

## CAPÍTULO 8

### Área de Competição e equipamento

#### Artigo 30 Área de Competição

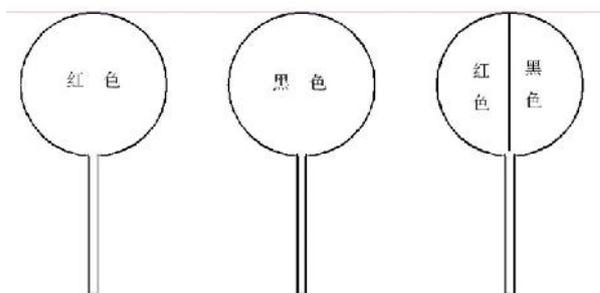
- 30.1 A área de competição deve ser uma plataforma de estrutura de madeira, 80 cm de altura, 800 cm de comprimento e 800 cm de largura, coberta com um tapete macio e uma superfície de lona. No centro da plataforma terá o logotipo da Federação Internacional de Wushu, com 120 cm de diâmetro. As arestas da superfície de plataforma são marcadas com uma margem vermelha de 5 cm de largura. A linha de alerta será amarela com, 10 cm de largura, a 90 cm da margem.
- 30.2 A plataforma está rodeada por tapetes de proteção de 30 centímetros de espessura e 200 cm de largura.

#### Artigo 31 Equipamento

##### 31.1 Placas Coloridas

Um total de 18 (dezoito) placas - seis (6) em preto, seis (6) em vermelho, e seis (6) metade em vermelho e metade em preto - são utilizados pelos juízes de canto para indicar respetivamente: o vencedor, o perdedor e um ataque empate. A placa é um disco de 20 cm de diâmetro, com um punho de madeira de 20 cm de comprimento (Figura 1).

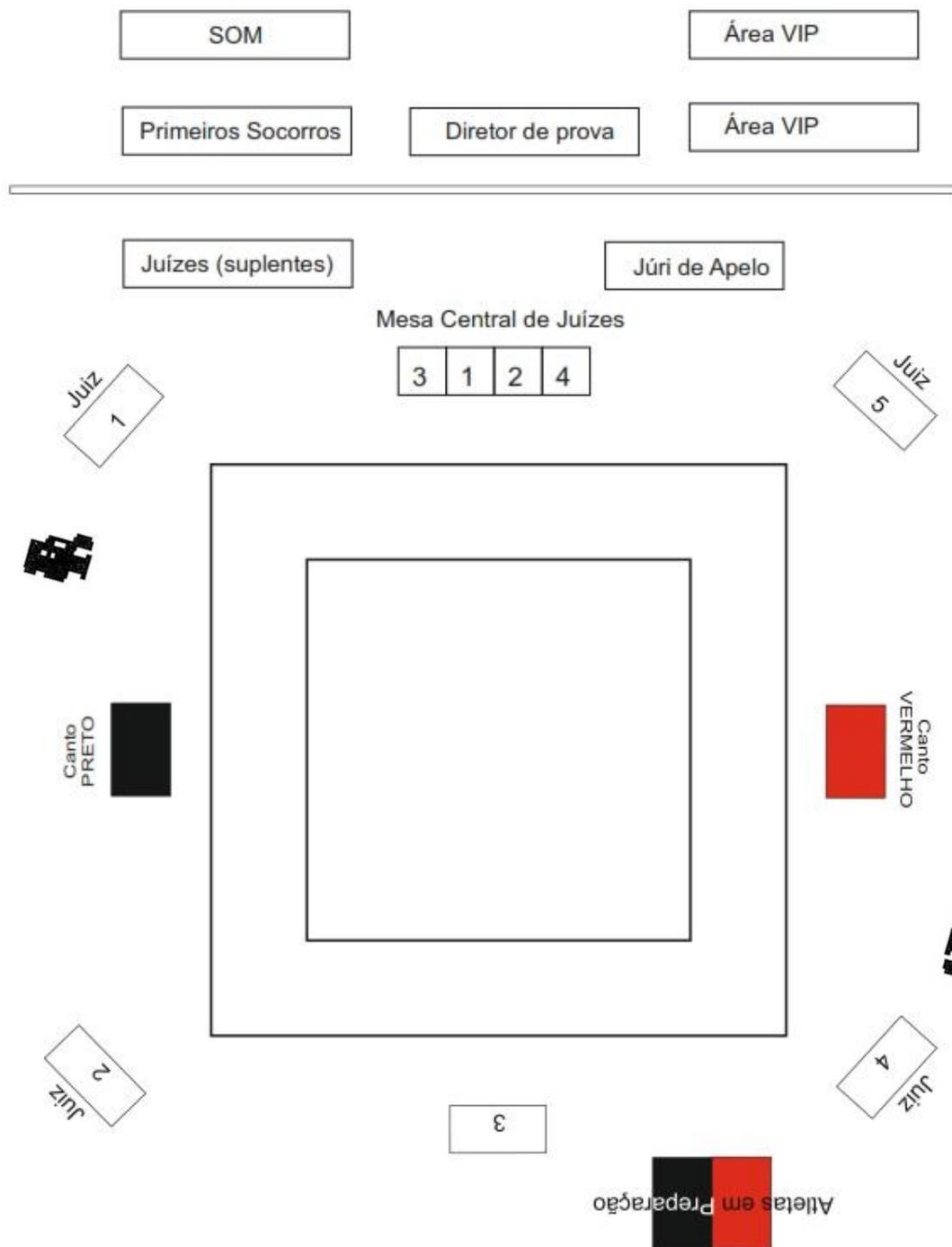
Nota: atualmente apenas indicamos o canto vencedor com a placa de cor de acordo com o canto vencedor e não o perdedor.



(图一)



## Planta da Área de Competição



### Mesa Central de Juízes:

1. Chefe de Juízes
2. Assistente de Chefe de Juízes
3. Cronometrista
4. Registador

### Mesas Laterais

Juízes, mesas da n.º 1 a n.º 5

### Mesa de Júri de Apelo

### Mesa de Juizes (suplentes)

### Canto Vermelho:

Treinador

### Canto Preto:

Treinador

### Primeiros Socorros

Médico

**Notas:** Os círculos com números são lugares para os juízes de linha lateral. A marca é um símbolo para o cameraman em funções para o Júri de Apelo.



### 31.2 Cartões de advertência

(12) Doze cartões amarelos 15cmX5cm são usados para advertência, com os caracteres chineses "警告" sobre eles (Fig 2).



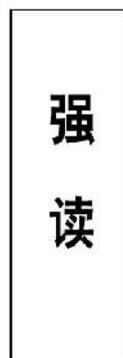
(图二)

Fig 2



(图三)

Fig 3



(图四)

Fig 4

### 31.3 Cartões de Aviso

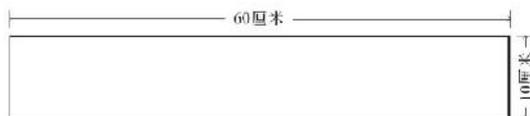
Seis (6) cartões vermelhos 15cmX5cm são usados para aviso, com os caracteres chineses "□" sobre eles (Fig 3).

### 31.4 Contagem forçada

Seis (6) cartões azuis de 15cmX5cm são usados para a contagem forçada, com os caracteres chineses sobre eles (Fig 4).

### 31.5 Cavalete de cartões

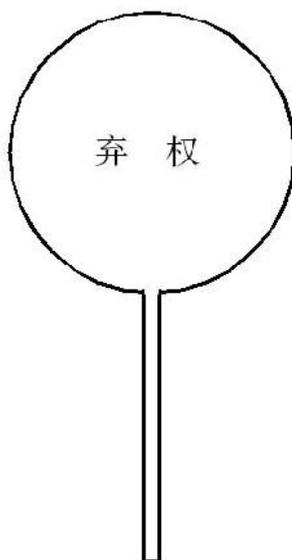
Dois (2) Cavaletes - um em preto e outro em vermelho - são utilizados para colocar os cartões. Eles são 60 cm de comprimento e 15 cm de altura (Fig 5).



(图五)

### 31.6 Placas de falta

Duas (2) placas amarelas são usadas para assinalar falta, com os caracteres chineses sobre eles - escritos na cor vermelha de um lado e na cor preta do outro lado. A placa é um disco de 40 cm de diâmetro, com um punho de madeira de 40 cm de comprimento (Figura 6).



(图六)

Fig 6

- 31.7 Dois (2) cronómetros (um como reserva).
- 31.8 Dois (2) apitos (um com um único tom, o outro com dois tons)
- 31.9 Três (3) megafones
- 31.10 Um (1) gongo, com um suporte e um martelo
- 31.11 Quinze a vinte (15-20) contadores
- 31.12 Duas (2) câmaras de vídeo
- 31.13 Duas (2) fitas métricas
- 31.14 Três (3) microfones sem fio (a ser preso ao peito do juiz de plataforma)
- 31.15 Um (1) conjunto de sistema de pontuação eletrónica