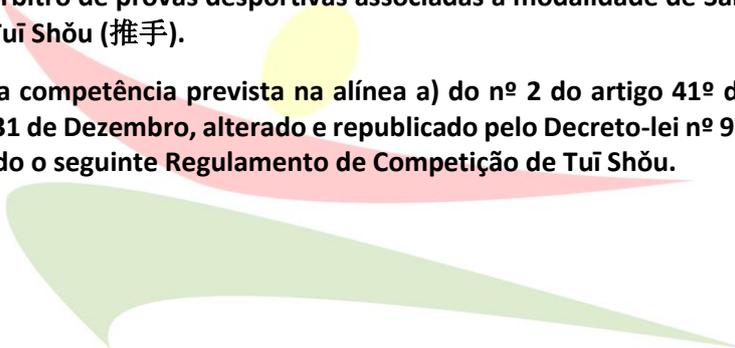


REGULAMENTO DE ARBITRAGEM TUĪ SHŌU (推手)

A Federação Portuguesa de Artes Marciais Chinesas – UPD tutela, em território nacional, por incumbência legal a prática, a promoção e o desenvolvimento técnico associados ao fenómeno desportivo em todas as vertentes de Artes Marciais Chinesas (AMC) e quaisquer desportos de combate, ou métodos de treino acoplados, com fundamentos histórico, geográfico e cultural em território chinês, do Wǔshù Moderno ao Kung Fu Tradicional, em transcrição oficial “Gōng Fu”, do Tàì Jí (Tai Chi) ao Bāguàzhǎng, do Shuāi Jiāo ao Qīn Na (Chin Na), do Qì Gong ao Nei Gong.

O presente regulamento pretende definir e regular tipológica, estrutural e funcionalmente a arbitragem e o árbitro de provas desportivas associadas à modalidade de Sǎndǎ na disciplina de combate de Tuī Shōu (推手).

Assim, no uso da competência prevista na alínea a) do nº 2 do artigo 41º do Decreto-lei nº 248-B/2008, de 31 de Dezembro, alterado e republicado pelo Decreto-lei nº 93/2014, de 23 de Junho, é instituído o seguinte Regulamento de Competição de Tuī Shōu.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE
ARTES MARCIAIS CHINESAS

Índice

Capítulo I – Generalidades	4
Artigo 1º (Estrutura Física das Provas)	4
Artigo 2º (Júri da Competição e oficiais de registo e documentação)	5
Artigo 3º (Deveres dos Árbitros e oficiais de registo)	5
Capítulo II – Regras gerais para competição	7
Artigo 4º (Divisões da competição)	7
Artigo 5º (Tipos de competição)	8
Artigo 6º (Limitações de participação)	9
Artigo 7º (Sorteios)	9
Artigo 8º (Presença para competição)	9
Artigo 9º (Protocolo)	9
Artigo 10º (Contagem de tempo e duração da prova)	10
Artigo 11º (Pesagem)	10
Artigo 12º (Divulgação de classificações)	11
Artigo 13º (Colocação dos atletas e clubes na classificação final)	11
Artº 14 (Vestuário e Equipamento de Proteção)	11
Artº 15 (Sinalização sonora e visual)	12
Artº 16 (Outras disposições durante a competição)	12
Capítulo III – Métodos de Avaliação para a competição	12
Artº 17 (Pontos possíveis)	12
Artº 18 (Apuramento de vencedores)	13
Artº 19 (Avaliação postural para início do combate)	14
Artº 20 (Técnicas)	14
Artº 20 (Faltas)	14
Capítulo IV – Gestuário e chamadas	15
Artº 21 (Chamadas e Gestos do Árbitro Central)	15
Capítulo V – Recursos	16
Artº 22 (Procedimentos de recurso)	16
ANEXO I	17
Estrutura Física para Tuī Shǒu Fixo	17
ANEXO II	18
Normas adicionais sobre protocolo	18
Saudação protocolar	18

Chamada de atletas à plataforma de competição.....	18
Sinalizar os assaltos	18
Preparar e iniciar combate	19
Parar o combate	19
Cinco segundos de passividade.....	19
Indicação de ataque após passividade	20
Queda, queda primeiro e queda simultânea	20
Saída de um atleta, saída simultânea e chamadas à plataforma	20
Falta grave, falta leve e desqualificação	21
Pedido de assistência médica, e descanso ou ordem de retorno aos cantos	21
ANEXO III	22
Grelhas de competição.....	22
Grelha até 8 atletas	22
Grelha para 3 atletas	23
Grelha de registo para Árbitros de Canto ou Mesa Central.....	24

Capítulo I – Generalidades

Artigo 1º (Estrutura Física das Provas)

1. Para as disciplinas de competição de Tuī Shǒu, de acordo com o nível de competição, são condição de realização das provas a existência das seguintes condições físicas:
 - a. Provas internacionais – condições decorrentes dos regulamentos, ou da aprovação, das instituições internacionais em que a FPAMC se encontrar filiada;
 - b. Campeonatos Nacionais:
 - i. Tuī Shǒu Fixo – as áreas de competição do Tuī Shǒu Fixo devem respeitar os diagramas e as condições físicas descritas no “Anexo I”;
 - ii. Tuī Shǒu com Deslocação - condições decorrentes dos regulamentos, ou da aprovação, das instituições internacionais em que a FPAMC se encontrar filiada.
 - c. Campeonatos Regionais, Taça de Portugal e outras competições de caráter regional:
 - i. Tuī Shǒu Fixo – as áreas de competição do Tuī Shǒu Fixo devem respeitar os diagramas e as condições físicas descritas no anexo I;
 - ii. Tuī Shǒu com Deslocação – sempre que por limitações de caráter logístico não for possível respeitar as condições decorrentes dos regulamentos, ou da aprovação, das instituições internacionais em que a FPAMC se encontrar filiada, cumprir-se-ão as seguintes condições mínimas:
 1. Área em tatami com 12 metros por 12 metros (144 m²) configurando uma área interior, para competição, de 8 metros por 8 metros (64 m²) e um perímetro de segurança com 2 metros de largura.
 - d. Provas promovidas por clubes, associações desportivas, estabelecimentos de ensino e entidades privadas carecem de condições de realização diferidas pelo Conselho de Arbitragem da FPAMC.
2. As provas de Tuī Shǒu podem ser realizadas em simultâneo com outras modalidades ou disciplinas de Artes Marciais Chinesas, num evento conjunto, que terá de reunir as condições físicas necessárias ao cumprimento conjunto dos regulamentos que tutelam a realização de cada modalidade, ou disciplina específica.
3. As provas têm de ser realizadas em instalações desportivas que garantam as seguintes condições:
 - a) Altura (mínima e livre de obstáculos de 4,5 metros) e demais dimensões que permitam a acomodação das áreas praticáveis de competição, com margens de segurança, espaços de circulação, instalação da logística de arbitragem e representação;
 - b) Área específica para acomodação do público;

- c) Áreas específicas para a acomodação de árbitros, técnicos de saúde e emergência médica, comunicação social e demais atores formais do evento;
- d) Existência de um plano de evacuação e condições para a sua realização dentro da lei;
- e) Acesso facilitado em tempo útil (15 minutos) a uma unidade hospitalar com serviço de urgência ativo.

Artigo 2º (Júri da Competição e oficiais de registo e documentação)

- 1. Um Árbitro Chefe de Tuī Shǒu.
- 2. Um registador por área de competição;
- 3. Um Árbitro registador/cronometrista por área de competição, sendo que na existência de uma única área, o Árbitro Chefe poderá cumprir essas funções;
- 4. Distribuição de outros Árbitros:
 - a. Um Árbitro Central por área de competição;
 - b. Tuī Shǒu Fixo:
 - i. Dois Árbitros Auxiliares por área de competição;
 - c. Tuī Shǒu com Deslocação:
 - i. 3 ou 5 Árbitros de Canto por área de competição;
- 5. Pelo menos um elemento do Conselho de Arbitragem da FPAMC;
- 6. Um Juiz de Apelo ou Recurso;
- 7. Um Júri de Apelo ou recurso constituído pelo Juiz de Apelo, por um representante do Conselho de Arbitragem e por um terceiro elemento, necessariamente juiz ou árbitro, nomeado pelo Conselho de Arbitragem em exclusividade de funções.

Artigo 3º (Deveres dos Árbitros e oficiais de registo)

- 1. O início dos trabalhos da equipa de arbitragem é definido pela comissão de organização da prova, toda a restante gestão de horários é determinação conjunta da equipa de arbitragem e da comissão organizadora, sendo salvaguardada sempre a adequada conclusão dos trabalhos de arbitragem.
- 2. O Árbitro Chefe deve:
 - a. Organizar e liderar o trabalho dos árbitros, certificando-se de que regulamentos e regras aprovados são adequadamente implementados;
 - b. Proceder à substituição de árbitros sempre que se verificarem, de forma repetida, irregularidades passíveis de deferimento em caso de recurso;
 - c. Relativamente à alínea anterior, não tendo árbitros de substituição, proceder à correção da contagem, ou da decisão de arbitragem, do árbitro em desvio;
 - d. Assegurar o comportamento dos atores da prova dentro das regras estabelecidas, propondo à comissão de organização, se necessário, medidas de penalização que podem chegar à suspensão da participação na prova e anulação de resultados obtidos;
 - e. Examinar e anunciar os resultados da competição;
 - f. Organizar, sempre que necessário, reuniões dos árbitros e oficiais de registo em prova, para planificação ou estabelecimento de pontos de situação no desenvolvimento do trabalho da equipa;

- g. Verificar, coadjuvando o árbitro central, se os equipamentos, dos atletas e todos os necessários ao desenrolar da prova estão de acordo com o que é estabelecido nos regulamentos;
- h. Decidir litígios na interpretação dos regulamentos por parte dos elementos da sua equipa;
- i. Anunciar as decisões dos assaltos e do combate;
- j. Parar a execução da prova:
 - i. Se se verificar a queda inadequada de qualquer peça de vestuário ou outro dano, impeditivo do prosseguimento da prova, nos equipamentos pessoais ou de uso geral;
 - ii. Lesão evidente ou risco evidente para a integridade física de qualquer atleta, requerendo a opinião do médico sobre a respetiva capacidade de continuar a competição;
 - iii. Se se verificar qualquer irregularidade comprometedora no exercício da equipa de arbitragem.

3. O Árbitro Central:

- a. No Tuī Shǒu Fixo deve:
 - i. Atribuir a pontuação dos atletas através de sinalética própria;
 - ii. Assinalar por sinalética própria as saídas das áreas de competição e as projeções, as técnicas nulas, as faltas (leves e graves) assim como a passividade e as desclassificações;
 - iii. Assinalar a necessidade de intervenção médica;
 - iv. Executar todas as decisões que visam fazer cumprir o protocolo da competição;
 - v. Anunciar as decisões dos assaltos e do combate;
- b. No Tuī Shǒu com deslocação:
 - i. Executar todas as decisões que visam fazer cumprir o protocolo da competição;
 - ii. Assinalar por sinalética própria as saídas da área de competição e as projeções, as técnicas nulas, as faltas (leves e graves) assim como a passividade e as desclassificações;
 - iii. Assinalar a necessidade de intervenção médica;
 - iv. Anunciar as decisões dos assaltos e do combate.

4. Os Árbitros Auxiliares do Tuī Shǒu Fixo devem:

- a. Controlar as saídas, totais ou parciais das áreas "A" e "B" designadas para apoio podal e assinalá-las ao Árbitro Central;
- b. Assinalar faltas ao Árbitro Central.

5. Os Árbitros de Canto (Tuī Shǒu com deslocação) devem:

- a. Registrar a pontuação atribuída pelo Árbitro Central;
- b. Em caso de empate o Árbitro de Canto deve decidir o desempate considerando pela ordem:
 - i. O atleta com menos faltas graves no assalto;
 - ii. O atleta com menos faltas leves no assalto;
 - iii. O atleta com menos saídas no assalto;
 - iv. O atleta com menos desequilíbrios no assalto.

6. O registador ou oficial de registo deve:

- a. Assegurar que o sistema de registo digital de dados e imagem está funcional;
- b. Iniciar e atualizar os sistemas de registo;

- c. Recolher e arquivar os registos e relatórios dos árbitros;
 - d. Informar o Juiz Chefe relativamente aos resultados;
 - e. Coadjuvar o Juiz Chefe nos anúncios e chamadas, sob supervisão do mesmo.
7. Juiz de Apelo, ou recurso, nomeado pelo Conselho de Arbitragem (CA), deve:
- a. Chefiar e votar a avaliação dos apelos ou pedidos de recurso, e de decisões relativas a omissões regulamentares;
 - b. Certificar-se de que estatutos e regulamentos federativos são cumpridos;
 - c. A pedido do CA, emitir parecer sobre atuação das equipas de arbitragem;
 - d. Integrar o Júri de Apelo.
8. O representante do Conselho de Arbitragem deve:
- a. Proceder à avaliação de desempenho de todos os elementos da equipa de Árbitros e oficiais de registo, tempo como objetivo a determinação de viabilidade de nomeação para provas futuras, ou recomendação de formação de requalificação para viabilização de nomeação;
 - b. Proceder à avaliação da adequação das regras estabelecidas ou regulamentos aprovados, à realidade competitiva;
 - c. Participar na constituição do Júri de Apelo.
9. O Júri de Apelo deve:
- a. Proceder à avaliação e votação das decisões relativas aos pedidos de recurso;
 - b. Tomar, em regime de votação maioritária, todas as decisões sobre omissões regulamentares que interfiram com o decurso da prova, criando um registo das mesmas decisões.

Capítulo II – Regras gerais para competição

Artigo 4º (Divisões da competição)

1. Segundo número de participantes:
- a. Individual:
 - i. Tuī Shǒu Fixo;
 - ii. Tuī Shǒu com Deslocação;
 - b. Associações:
 - i. Veteranos;
 - ii. Seniores Masculinos;
 - iii. Seniores Femininos;
 - iv. Esperanças Masculinos;
 - v. Esperanças Femininos;
 - vi. A divisão competitiva associativa de Esperanças poderá ser agrupada ou subdividida por decisão da Direção da FPAMC.
2. Segundo enquadramento etário, considerando também a divisão em género:
- a. Veteranos – mais de 35 anos;
 - b. Seniores – de 18 a 35 anos [18 – 35];
 - c. Esperanças – até aos 17 anos [11 – 17]:

- i. Juniores – dos 15 aos 17 anos [15 – 17];
- ii. Juvenis A – dos 13 aos 14 anos [13 – 14];
- iii. Juvenis B – dos 11 aos 12 anos [11 – 12];
- d. A idade é validada pela atingida até 31 de dezembro do ano em que decorre o evento competitivo;
- e. Poderão ser consideradas outras subdivisões etárias adicionais ou expansivas por decisão da Direção da FPAMC;

3. Categorias de peso – as categorias de peso dispõem-se de acordo com a seguinte tabela:

ESPERANÇAS		SENIORES E VETERANOS	
CATEGORIA	PESO	CATEGORIA	PESO
30kg	≤30kg	48kg	≤48kg
33kg	>30kg a ≤33kg	52kg	>48kg a ≤52kg
36kg	>33kg a ≤36kg	56kg	>52kg a ≤56kg
39kg	>36kg a ≤39kg	60kg	>56kg a ≤60kg
42kg	>39kg a ≤42kg	65kg	>60kg a ≤65kg
45kg	>42kg a ≤45kg	70kg	>65kg a ≤70kg
48kg	>45kg a ≤48kg	75kg	>70kg a ≤75kg
52kg	>48kg a ≤52kg	80kg	>75kg a ≤80kg
56kg	>52kg a ≤56kg	85kg	>80kg a ≤85kg
60kg	>56kg a ≤60kg	90kg	>85kg a ≤90kg
65kg	>60kg a ≤65kg	Mais de 90kg	>90kg
70kg	>65kg a ≤70kg		
Mais de 70kg	>70kg		

Artigo 5º (Tipos de competição)

1. Competição “Tuī Shǒu”:

- a) Tuī Shǒu Fixo;
- b) Tuī Shǒu com Deslocação;
- c) Por etapas:
 - i) Até aos quartos de final em regime “Fixo”;
 - ii) Semi-finais e finais em regime de Tuī Shǒu com Deslocação.

2. Aplicação dos tipos de competição – a decisão relativa ao tipo de competição a vigorar em cada prova cabe à Direção da FPAMC.

3. Sistemas de competição:

- a) Round-robin – apenas três atletas na grelha (Anexo III);
- b) Eliminatórias – quatro ou mais atletas na grelha de competição.

Artigo 6º (Limitações de participação)

1. Não é permitida a participação de atletas que envergarem roupagens conotadas com outros estilos ou sistemas de artes marciais que não as chinesas, por características físicas, insígnias, símbolos, padrões, cores, expressões timbradas ou bordadas, ou quaisquer outras;
2. Não é permitida a participação de atletas não inscritos na FPAMC;
3. Não é permitida a disputa de títulos nacionais ou regionais por atletas que não observem nacionalidade portuguesa.

Artigo 7º (Sorteios)

1. Os sorteios relativos à ordem de participação dos atletas, serão feitos com a presença de pelo menos um membro do Conselho de Arbitragem (CA), do Juiz Chefe nomeado pelo CA, e dos representantes creditados pelas respetivas associações, sendo sempre anteriores ao desfile de abertura do evento;
2. Os sorteios podem ser realizados recorrendo a meios informáticos;
3. Sempre que forem realizados com mecanismos físicos, os sorteios serão feitos com a presença ou participação dos representantes creditados pelas respetivas associações;
4. A ausência do representante de uma qualquer associação inscrita no evento competitivo implica a aceitação compulsiva, pela mesma, do sorteio realizado.

Artigo 8º (Presença para competição)

1. Os atletas devem estar presentes e prontos para competição 10 minutos antes do início da prova a participar, para verificação de presenças e da adequação dos equipamentos;
2. Atletas que não cumprirem o disposto na alínea anterior podem ser excluídos da competição, ou considerados faltosos, conservando a qualificação obtida até ao momento;
3. Um atleta que é incapaz de competir devido a lesão ou doença, deve ser encaminhado para o médico da competição e deve ser considerado como faltoso, podendo conservar a qualificação obtida até ao momento;
4. Um atleta que não responder a três chamadas, para verificação, de acordo com o disposto no número 1 deste artigo, ou para combate, ou se ausentar após as chamadas sem permissão, será considerado como tendo faltado;
5. Os atletas têm de cumprir os requisitos de pesagem, comparecendo às pesagens de verificação marcadas, ou serão considerados faltosos à competição.

Artigo 9º (Protocolo)

1. Os atletas representantes de cada associação inscrita no evento competitivo devem marcar presença nos desfiles de abertura e encerramento, de acordo com as diretrizes definidas pela organização da prova, trajando uniformemente e de forma representativa com fato de treino alusivo à sua “escola” e apenas às Artes Marciais Chinesas, ou com traje tradicional alusivo às mesmas;

2. Só podem subir ao pódio, para receção de troféus, ou outros prémios, atletas ou representantes que respeitem os protocolos dos desfiles;
3. Ao entrar na área de competição, o(s) árbitro(s) de plataforma marcham até se colocarem entre a plataforma e mesa central, virados para esta, saudando-a, à ordem do Chefe de Arbitragem, os Árbitros de Canto marcham até se colocarem à frente dos respetivos cantos, virados para a mesa central, saudando-a, também à ordem do Chefe de Arbitragem.
4. À entrada definida da plataforma, ou área de competição, os atletas, aguardarão a ordem de entrada dada pelo Árbitro Central, efetuando a saudação ao mesmo, antes de subirem à plataforma;
5. Cada assalto deve começar com os atletas de cada lado do Árbitro Central, de frente para a mesa central; ao serem apresentados, cada atleta deve primeiro fazer uma saudação para o público, para a mesa central e depois trocar uma saudação com o adversário;
6. No final do combate, após o anúncio do resultado, os atletas devem fazer uma saudação ao Árbitro Central, Árbitro Chefe e depois ao atleta adversário e ao seu treinador;
7. Saudação punho-palma: em pé, com pés juntos, colocar a palma esquerda contra o punho direito em frente ao peito, a uma distância de aproximadamente 20-30cm;
8. Demais normas protocolares encontram-se definidas no Anexo II deste regulamento.

Artigo 10º (Contagem de tempo e duração da prova)

1. Cada combate consiste num máximo de três assaltos de dois minutos com um descanso de um minuto entre os assaltos; um combate é vencido pelo melhor de dois dos três assaltos; se um atleta vence os dois primeiros assaltos, ele é o vencedor do combate e o terceiro assalto não é necessário;
2. A contagem do tempo de prova inicia quando o Árbitro Central dá voz de “Kāishǐ (Iniciar)!” a partir de uma posição de desempenho inicial, correspondente a exercício de Tuī Shǒu a duas mãos executando um pequeno círculo horizontal, iniciado com a voz de “Yubei (Pronto)!”; depois da saudação entre adversários.

Artigo 11º (Pesagem)

1. A pesagem será realizada pelo registador, em colaboração com a restante equipa de juizes ou árbitros;
2. Os atletas devem ser pesados em local a designar pela equipa de arbitragem antes pelo menos duas horas da competição; a pesagem deve terminar em uma hora; um atleta que não comparecer dentro do prazo estipulado será considerado desistente da prova;
3. A pesagem deve começar com as categorias de peso mais leves; um atleta que pesar abaixo da categoria em que se encontra inscrito será autorizado a competir na categoria inscrita; um atleta que superar o peso da categoria em que se inscreveu e não reduzir seu peso dentro do tempo estipulado para as pesagens não será autorizado a competir;
4. A cerimónia de retificação do sorteio terá lugar após a pesagem; qualquer decisão tomada, em circunstâncias especiais (por exemplo, categoria com apenas um atleta a ser fundida com a categoria de peso acima) deve ser aprovada pelo Júri de Apelo.

Artigo 12º (Divulgação de classificações)

As classificações dos atletas são publicamente divulgadas. Se o sistema digital existir e permitir devem sê-lo em tempo real.

Artigo 13º (Colocação dos atletas e clubes na classificação final)

1. Colocação individual, na competição – colocação ou posicionamento de acordo com a classificação obtida: a melhor classificação obtém o primeiro lugar, a segunda melhor o segundo, a terceira melhor o terceiro e assim por diante;
2. Colocação de clubes (associações) – mantém-se a regra da alínea primeira, sendo a classificação do clube determinada da seguinte maneira:
 - a. Tuī Shǒu/推手):
 - i. Cada primeiro lugar obtido, atribui ao clube (associação) 5 pontos;
 - ii. Cada segundo lugar, 3 pontos, cada terceiro 1 ponto;
3. Critérios de desempate:
 - a. Considera-se vitorioso o atleta com menos faltas graves no combate;
 - b. Se o empate permanecer considera-se o atleta com menos faltas leves no combate;
 - c. Se o empate permanecer considera-se o atleta com menos saídas no combate (Tuī Shǒu com Deslocação);
 - d. Se o empate permanecer considera-se o atleta com menos quedas no combate;
 - e. Se o empate permanecer considera-se o atleta com mais combates realizados;
 - f. Se o empate permanecer, vencerá o atleta que realizou iniciou a prova mais cedo, segundo a ordem de sorteio;
 - g. Na classificação por clubes, o desempate é feito com os seguintes critérios:
 - i. O clube com mais primeiros classificados vence o desempate;
 - ii. Se o empate permanecer, o clube com mais segundos classificados vence o desempate, sucedendo-se a avaliação de todas as classificações individuais até se esgotar a possibilidade de diferenciação;
 - iii. Se o empate permanecer, vence o clube cujo conjunto de atletas somou menos faltas graves;
 - iv. Se o empate permanecer, vence o clube cujo conjunto de atletas somou menos faltas leves;
 - v. Se ainda assim se verificar o empate, os clubes partilharão a classificação.

Artº 14 (Vestuário e Equipamento de Proteção)

1. Os atletas podem usar sapatilhas de Wushu/Kung Fu, ou permanecer descalços;
2. Os atletas devem vestir t-shirt e calça tradicional de Wushu/Kung fu apropriados para competição de cor vermelha ou azul (excepcionalmente preta), de acordo com o resultado do sorteio;
3. Os atletas poderão estar opcionalmente equipados com coquilha e protetor bucal.

Artº 15 (Sinalização sonora e visual)

1. Um som de apito, de gongo, ou outro som de aviso será emitido, cinco segundos antes de cada assalto do combate pelo cronometrista, e voltar-se-á a ouvir o gongo, ou outro som no final do assalto. Outras formas de sinalização podem ser usadas com o acordo prévio do Conselho de Arbitragem e da Direção da FPAMC.
2. O juiz de plataforma deve orientar os combates através de chamadas e gestos constantes dos regulamentos da modalidade de Sǎndǎ e disciplina de Tuī Shǒu.

Artº 16 (Outras disposições durante a competição)

1. Todos os atletas devem respeitar as regras e obedecer às decisões dos juízes. É proibido causar lesões intencionalmente.
2. O técnico e o médico da equipa devem estar sentados no local designado e têm permissão para dar assistência ou examinar os atletas durante os períodos de descanso entre os assaltos.
3. Os atletas não podem pedir pausas no combate, podendo, em caso de imprevistos com o equipamento, ou solicitação de desistência, levantar a mão para o Árbitro Central.
4. Atletas são proibidos de ter: unhas compridas, usar relógios ou qualquer item que possa ferir o oponente em concurso, iniciar a prova com os braços transpirados ou untados com qualquer substância que os torne escorregadios, podendo ser desclassificados se tal ocorrer.

Capítulo III – Métodos de Avaliação para a competição

Artº 17 (Pontos possíveis)

1. Tuī Shǒu Fixo – Ambos os atletas deverão empurrar-se mutuamente utilizando apenas Péng (棚), Lǚ (捋), jǐ (挤), Àn (按), Cǎi (採), Liè (掇), Zhǒu (肘) e Kào (靠), criando “raiz” aderindo e seguindo os movimentos um do outro, usando movimentos de “explosão energética” para fazer com que o adversário perca equilíbrio, ou caia, ganhando assim pontos:
 - a. Técnicas de um (1) ponto:
 - i. Reposicionamento do pé do adversário para fora (pisando a área “C” ou respetiva área circundante) da área de competição (áreas “A” e “B”); quando ambos os atletas reposicionam o pé para fora da área de competição, o ponto é atribuído ao último atleta a fazê-lo;
 - ii. Quedas “por cima” do adversário (ganha o ponto o último a tocar o solo com qualquer parte do corpo acima dos joelhos, inclusive);
 - b. Técnicas de dois (2) pontos – queda do adversário; é considerada queda quando qualquer parte do corpo acima dos joelhos (inclusive) toca no chão (as quedas têm

de preceder qualquer saída das áreas designadas “A” e “B” por parte do atacante ou ganhador dos pontos).

2. Tuī Shǒu com Deslocação – Ambos os atletas deverão empurrar-se mutuamente utilizando apenas Péng (棚), Lǚ (捋), jǐ (挤), Àn (按), Cǎi (採), Liè (掇), Zhǒu (肘) e Kào (靠), criando “raiz” aderindo e seguindo os movimentos um do outro, fixando posições ou deslocando-se em cima da plataforma, usando movimentos de “explosão energética” para fazer com que o adversário caia, ou saia da plataforma, ganhando assim pontos:
 - a. Técnicas de um (1) ponto:
 - i. Desequilíbrios;
 - ii. Quedas por cima do adversário (ganha o ponto o último a tocar o solo com qualquer parte do corpo acima dos joelhos, inclusive);
 - b. Técnicas de dois (2) pontos:
 - i. Quedas do adversário (ganha os pontos o atleta que permanece de pé em cima da plataforma);
 - ii. Saídas do adversário (ganha os pontos o atleta que permanece na plataforma).
3. Perda de pontos:
 - a. Faltas leves – 1 ponto (atribuído ao atleta que sofreu a falta);
 - b. Faltas graves – 2 pontos (atribuídos ao atleta que sofreu a falta).
4. Não atribuição de pontos:
 - a. Quando os atletas saem da área de competição em simultâneo;
 - b. Quando os atletas caem ao chão em simultâneo;
 - c. Quando os atletas se “colam” ou “abraçam” por mais de 3 segundos.

Artº 18 (Apuramento de vencedores)

1. Vence o combate o vencedor de dois dos três assaltos, ou o vencedor dos dois primeiros assaltos;
2. O atleta vence o combate se o seu adversário tiver sido penalizado com um total de mais de seis (6) pontos em faltas, acumuladas durante o combate, ou num assalto;
3. O atleta vence o assalto se o adversário tiver duas saídas de plataforma durante o mesmo (Tuī Shǒu com Deslocação);
4. Se durante o combate um atleta for lesionado por ações, sancionáveis com falta, e se estiver incapaz de continuar o combate, conforme opinião ou diagnóstico do médico, ou equipa médica designada, o atleta lesionado será o vencedor do combate, embora não possa prosseguir na prova;
5. Durante a competição, se um atleta se abster de a competição, o adversário será o vencedor;
6. Durante a competição, se o atleta ou seu treinador acompanhante solicitar desistência, o oponente será o vencedor.

Artº 19 (Avaliação postural para início do combate)

1. No início de cada assalto, o atleta deve cruzar o braço direito e pulso direito em contacto com os do adversário, deve colocar a palma esquerda em contacto com parte posterior do antebraço do adversário, proximal à articulação do cotovelo. Deve iniciar movimento típico circular horizontal de empurrar/avançar, desviar/recuar mantendo o contacto permanente nos dois pontos do antebraço adversário. Quando o juiz da plataforma ordena "Kāishǐ (iniciar)" os atletas podem iniciar o assalto;
2. Após cada interrupção, durante cada assalto, o procedimento anterior deve ser replicado.

Artº 20 (Técnicas)

1. Áreas permitidas para aplicação técnica:
 - a. tronco, abaixo do pescoço e acima do bordo superior da sínfise púbica, ou posteriormente acima do cóccix;
 - b. membro superior;
2. Áreas proibidas – todas as não consignadas nas alíneas anteriores, bem como a coluna vertebral;
3. Métodos Proibidos:
 - a. Atacar áreas proibidas;
 - b. Pisar, pontapear, golpear/bater com os punhos, cotovelos, anca, ombros, rasteirar o adversário;
 - c. Causar a queda do adversário utilizando as costas, ou as ancas ou pernas em projeções típicas do Shuāi Jiāo;
 - d. Causar a queda do adversário agarrando-o pela cintura ou pelas pernas;
 - e. Agarrar ou enganchar (não utilizando polegar em oposição) as roupas do adversário com uma ou ambas as mãos;
 - f. Agarrar o oponente firmemente com ambas as mãos, ou puxar o cabelo;
 - g. Utilizar chaves às articulações, típicas de Qin Na;
 - h. Atacar o adversário quando este já se encontra no chão;
 - i. Insultar (por meio de palavras ou ações) o adversário, os árbitros ou qualquer membro da competição, desobedecer a ordens ou sinais do árbitro, ou violar qualquer regra relevante para a competição;
 - j. Atacar antes de assinalado o início do combate "Kāishǐ (iniciar)", ou após fim do combate "Tíng (parar)" ter sido assinalado pelo Árbitro Central.

Artº 20 (Faltas)

1. Serão consideradas Faltas Leves:
 - a. Passividade atacante de cinco (5) segundos;
 - b. Uso de técnicas ofensivas e defensivas que não sejam Péng (棚/Expandir), Lǚ (捋/Rolar para Trás), Jǐ (挤/Pressionar), Àn (按/Empurrar), Cǎi (採/Puxar), Liè (捌/Separar), Zhǒu (肘/Cotovelo) e Kào (靠/Encontrão);
 - c. Perder deliberadamente o contacto do membro superior com o adversário;
 - d. Coaching abusivo por parte dos treinadores acompanhantes ao canto;

- e. Falar com os acompanhantes de canto durante o combate;
 - f. Deixar cair proteção bucal durante o combate;
 - g. Demorar o início do combate por incumprimento de regras, ou instruções do árbitro até um limite de trinta segundos.
2. Serão consideradas faltas graves:
- a. Utilização de métodos proibidos;
 - b. Demorar deliberadamente o retorno à competição após qualquer interrupção.

Capítulo IV – Gestuário e chamadas

Artº 21 (Chamadas e Gestos do Árbitro Central)

1. **Chamada à área de competição** – o Árbitro Central chama "Liǎng wèi yùndòngyuán/两位运动员 (atletas)" estendendo os dois braços para os lados, palmas para cima e apontando para os atletas; quando a chamada é feita para subir à plataforma, "Shàngchǎng/上场 (iniciar competição)", dobra ambos os braços pelo cotovelo, num ângulo reto, palmas voltadas uma para a outra;
2. **Sinalização dos assaltos** – o Árbitro Central assumirá uma postura de arco entre os dois atletas, enquanto eleva o braço direito, estendido, acima da cabeça mostrando, estendidos, o número de dedos a que corresponde o assalto, conservando os restantes dobrados, vocalizando "primeiro", "segundo", ou "terceiro assalto";
3. **Yùbèi/育备 (pronto) – "Kāishǐ/开始 (iniciar)"** – o Árbitro Central de plataforma assumirá uma postura de arco entre os dois atletas, enquanto pronuncia "Yùbèi (pronto)", estende ambos os braços para o lado, com a palma virada para cima e apontando para os competidores enquanto diz " Kāishǐ (iniciar)" emparelhando as palmas na frente do abdômen, com os dedos a apontar anteriormente;
4. **Tíng/停 (parar)** – ao pronunciar "Tíng (parar)", assume uma posição de arco e coloca um braço estendido entre os dois atletas, apontando os dedos para cima;
5. **Denúncia de passividade** – ao chamar "Hóng Fāng /红方 (lado vermelho)" ou "Lán Fāng/蓝方 (lado azul)" sinalizar o competidor passivo com um braço esticado e o centro da palma voltado para cima, levantando a outra mão acima da cabeça, braço estendido naturalmente e mão com os cinco dedos separados;
6. **Indicação de ataque após denúncia de passividade** – o Árbitro Central de plataforma assumirá uma postura de arco entre os dois atletas, estenderá um braço entre eles, com o punho fechado e o polegar estendido, palma da mão virada ao solo, ordenará o ataque ao atleta do lado oposto ao polegar, pronunciando "Hóng Fāng /红方 (lado vermelho)" ou "Lán Fāng/蓝方 (lado azul)";
7. **Queda** – ao chamar "Hóng Fāng /红方 (lado vermelho)" ou "Lán Fāng/蓝方 (lado azul)" estende um braço com a palma voltada para cima e aponta para o competidor caído, enquanto o outro braço se move para o lado do corpo, dobrado no cotovelo e com a palma voltada para baixo;
8. **Queda primeiro/ primeiro a tocar o solo** – o Árbitros Central estende um braço para o competidor que é o primeiro a tocar o solo e, chama-o pronunciando "Hóng Fāng /红方 (lado vermelho)" ou "Lán Fāng/蓝方 (lado azul)", cruzando os braços em frente ao abdômen, palmas voltadas para baixo;
9. **Queda simultânea** – o Árbitro Central estende os dois braços horizontalmente para frente e retira-os para pressionar ambas as palmas para baixo ao chamar "TongSiTaoTi";

10. Saída de um atleta da plataforma ou pisar da área "C" ou área circundante externa a esta – o Árbitro Central, em posição de arco, estende um braço com a palma da mão virada para cima na direção do atleta que saiu da plataforma e, pronuncia "Hóng Fāng /红方 (lado vermelho)" ou "Lán Fāng/蓝方 (lado azul)", enquanto empurra a outra mão para frente, com os dedos a apontar para cima e a palma da mão voltada anteriormente;
11. Saída simultânea dos dois atletas ou pisar simultâneo da área "C" ou área circundante externa a esta – o Árbitro Central, em posição de arco, estende os braços na direção da saída dos atletas com as palmas da mão viradas para a frente, e dedos virados para cima;
12. Chamada à plataforma depois de saídas – com o Árbitro a assumir a posição de "Bing Bu (pés juntos), estender ambos os braços na direção de saída, com palmas das mãos voltadas para cima e dedos a apontar horizontalmente e, de seguida dobrar ambos os braços a 90 graus com as palmas voltadas facialmente e os dedos das mãos voltados para cima;
13. Falta Leve – com o Árbitro a assumir a posição de "Bing Bu (pés juntos), estende um braço em direção ao ofensor, palma para cima pronunciando "Hóng Fāng /红方 (lado vermelho)" ou "Lán Fāng/蓝方 (lado azul)", indicando a falta com a outra mão, dedos apontando para cima e palma voltada para trás, após dobrar o cotovelo em ângulo reto à frente do corpo;
14. Falta Grave – com o Árbitro a assumir a posição de "Bing Bu (pés juntos), estende um braço em direção ao ofensor, palma para cima pronunciando "Hóng Fāng /红方 (lado vermelho)" ou "Lán Fāng/蓝方 (lado azul)", indicando a falta com o punho fechado, palma voltada facialmente, após dobrar o cotovelo em ângulo reto à frente do corpo;
15. Desqualificação – com o Árbitro a assumir a posição de "Bing Bu (pés juntos), ao pronunciar "Hóng Fāng /红方 (lado vermelho)" ou "Lán Fāng/蓝方 (lado azul)", cerra as duas mãos em punhos e cruza os antebraços em frente ao corpo;
16. Pedido de assistência médica – com o Árbitro a assumir a posição de "Bing Bu (pés juntos), de frente para o balcão de supervisão médica, cruzar antebraços em frente ao peito em forma de cruz, com as palmas das mãos abertas;
17. Indicação de descanso ou ordem de retornos aos cantos – com o Árbitro a assumir a posição de "Bing Bu (pés juntos), estender lateralmente os braços, palmas da mão voltadas para cima e dedos a apontar lateralmente;
18. Troca de posições para indicação de vencedor – com o Árbitro a assumir a posição de "Bing Bu (pés juntos), cruzar braços à frente do corpo, com palmas à altura da cintura voltadas para o Árbitro.

Capítulo V – Recursos

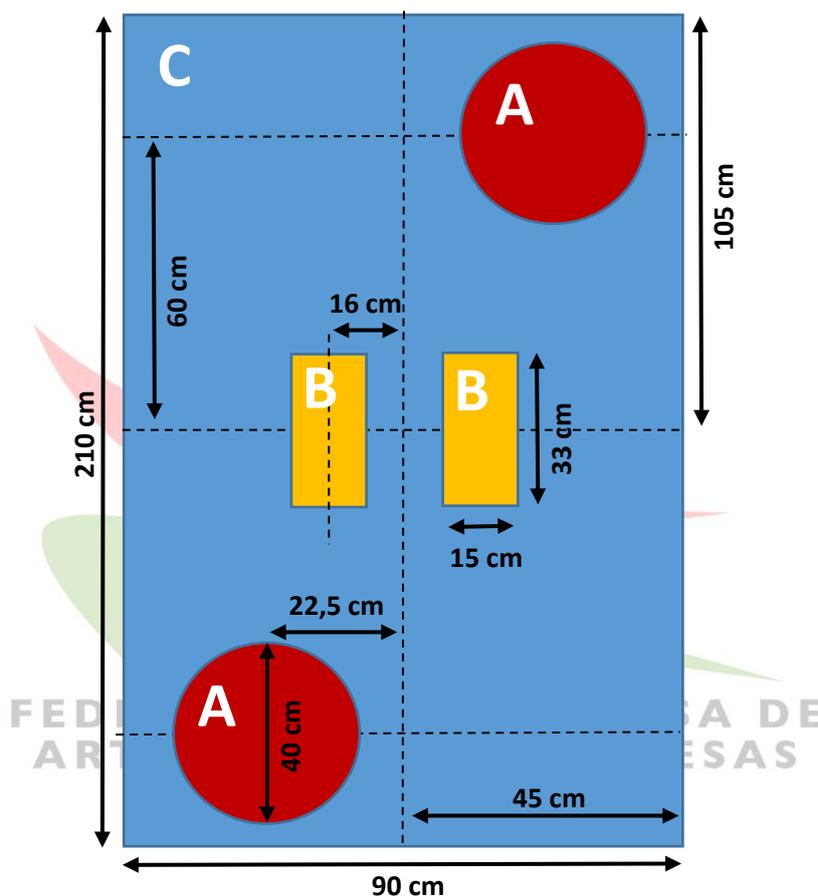
Artº 22 (Procedimentos de recurso)

1. O recurso apenas pode ser solicitado pelo treinador acompanhante do atleta ao canto;
2. O recurso é solicitado ao Juiz de Apelo e será decidido pelo Júri de Apelo, de forma definitiva;
3. A solicitação do recurso, é feita durante a prova, antes do início de um novo assalto, ou da publicitação do resultado final, por levantamento de placa de sinalética própria, acompanhada de 100 euros, quantia que será devolvida caso o recurso seja deferido pelo Júri de Apelo;
4. Sendo o recurso deferido, a decisão objeto do recurso será adequadamente anulada ou revertida, após o que prosseguirá a prova;
5. Cada associação ou clube participante tem apenas direito a um pedido de recurso por escalão competitivo (Seniores, Veteranos e Esperanças);
6. Os pedidos de recurso só podem ser efetuados sobre as decisões do Árbitro Central ou de Plataforma.

ANEXO I

Estrutura Física para Tuī Shōu Fixo

1. A área de combate para a competição de Tui Shou fixo deverá respeitar os dados presentes no diagrama seguinte:



2. O piso onde o diagrama anterior poderá ser implementado das seguintes maneiras:
- Liso por toda a sua superfície, tendo ao mesmo nível as áreas "A", "B" e "C", devidamente demarcadas;
 - Com as áreas "A" e "B" em relevo positivo, a 2,5 cm, sobre a área "C";
 - Sendo as áreas "A" e "B" elevadas sobre a "C", pelo menos a 40 cm;
 - A estrutura prevista na alínea anterior só pode ser aplicada à competição na divisão de "Seniores".

ANEXO II

Normas adicionais sobre protocolo

Saudação protocolar

Modo específico para saudação.



Chamada de atletas à plataforma de competição



Sinalizar os assaltos



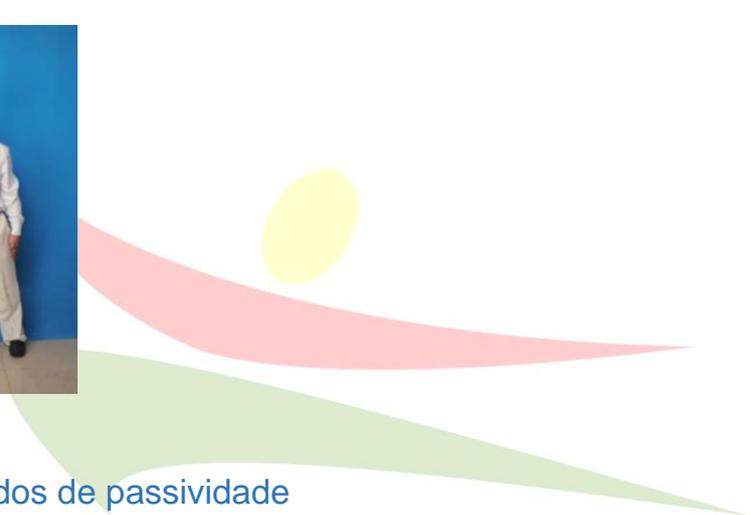
Preparar e iniciar combate



Parar o combate



Cinco segundos de passividade



ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA DE
MARTÍNIAS CHINESAS

Indicação de ataque após passividade



Queda, queda primeiro e queda simultânea



Saída de um atleta, saída simultânea e chamadas à plataforma



Falta grave, falta leve e desqualificação



Pedido de assistência médica, e descanso ou ordem de retorno aos cantos



ANEXO III

Grelhas de competição

Grelha até 8 atletas

1

2

3

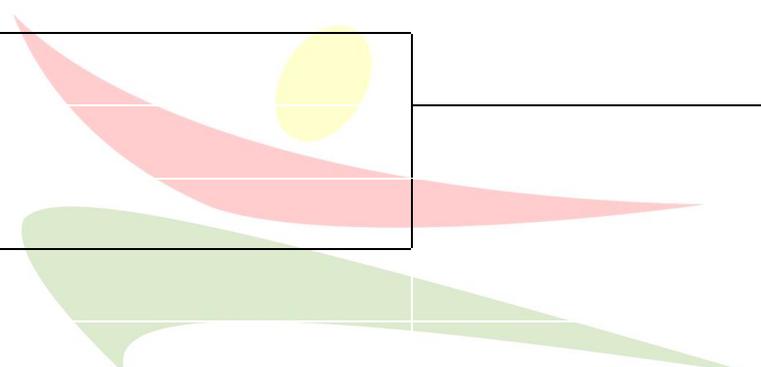
4

5

6

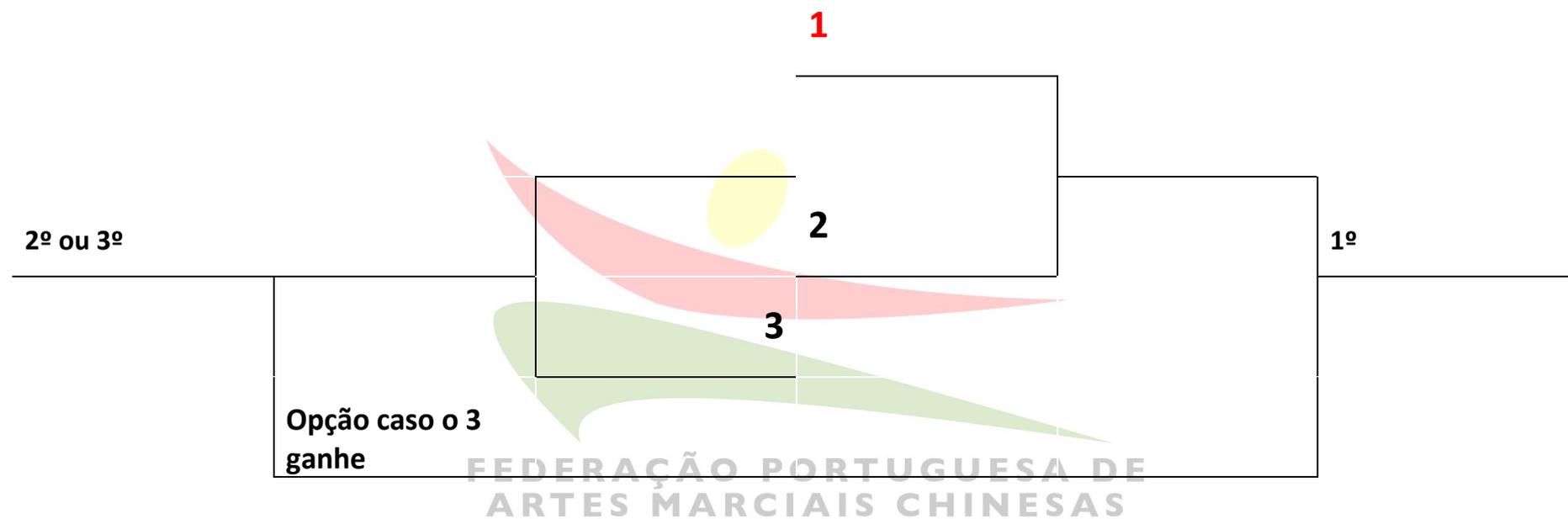
7

8



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE
ARTES MARCIAIS CHINESAS

Grelha para 3 atletas



Grelha de registo para Árbitros de Canto ou Mesa Central

TUI SHOU	CANTO VERMELHO ASSOCIAÇÃO: _____ Atleta: _____		CANTO AZUL ASSOCIAÇÃO: _____ Atleta: _____	
	Pontos no primeiro assalto	Faltas	Quedas	Faltas
	Saídas		Saídas	
Pontos no segundo assalto	Faltas	Quedas	Faltas	Quedas
	Saídas		Saídas	
Pontos no terceiro assalto	Faltas	Quedas	Faltas	Quedas
	Saídas		Saídas	
Atleta vencedor				