

2022



REGULAMENTO DE ARBITRAGEM DE KUNG FU

REGULAMENTO DE ARBITRAGEM WŪSHÙ/ KUNG FU TRADICIONAL

Tàolù/套路

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 Wŭshù Moderno ao Kung Fu Tradicional, em transcrição oficial “Gōng Fu”, do Tàì Jí (Tai Chi) ao Bāguàzhǎng, do Shuāi Jiāo ao Qín Na (Chin Na), do Qì Gong ao Nei Gong.

O presente regulamento pretende definir e regular tipológica, estrutural e funcionalmente a arbitragem e o juízo de provas desportivas associadas à modalidade de Wŭshù/ Kung Fu Tradicional, nas suas diversas disciplinas ou áreas disciplinares.

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 Wŭshù/ Kung Fu Tradicional.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE
ARTES MARCIAIS CHINESAS

Capítulo I – Generalidades

Artigo 1º (Estrutura Física das Provas)

1. Para as disciplinas de competição de Tào Lù, 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. Praticável com carpetes ou alcatifas de pelo solto, unidas, a perfazer 18 metros por 12 metros, colocadas sobre plataforma de espuma de alta densidade ou tatami com 14 metros por 8 metros, com limites marcados a branco a 14 metros por 8 metros;
 - ii. As condições da alínea anterior são satisfeitas com utilização de plataforma oficial de competição;
 - c. Campeonatos Regionais, Taça de Portugal e outras competições de carácter regional:
 - i. Praticável com carpetes ou alcatifas de pelo solto, unidas, a perfazer 18 metros por 12 metros, com limites marcados a branco a 14 metros por 8 metros;
 - ii. As condições da alínea anterior são satisfeitas com utilização de plataforma oficial de competição;
 - 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. Para as disciplinas de Tào Lù e Tào Lù com metas ou objetivos determinados, em Bonecos de Madeira (Mù Rén Zhuāng/木人樁), Estruturas de Troncos (Méihuā Zhuāng/梅花桩) ou outras estruturas (de construção clássica ou com materiais atuais), são condição de realização das provas a existência das seguintes condições físicas:
 - a) Existência de uma a quatro das estruturas consideradas;
 - b) Todas as estruturas consideradas, serem fisicamente distintas e de relevância técnica distinta, avaliada pelo Conselho de Arbitragem da FPAMC;
 - c) Todas as estruturas serem aprovadas pela Direção da FPAMC.
3. Para as disciplinas sujeitas a avaliação pelo júri de Tào Lù, não enquadradas nos números anteriores, são necessários os deferimentos conjuntos da Direção da FPAMC e do respetivo Conselho de Arbitragem.
4. As provas de Kung Fu (Wushu/Kung Fu Tradicional) 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.

5. 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 juízes, 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 Juiz Chefe de Tào Lù.
2. Um registador por área de competição;
3. Um Juiz registador/cronometrista por área de competição, sendo que na existência de uma única área, o Juiz Chefe poderá cumprir essas funções;
4. Um Árbitro/Juiz Fiscal de Equipamento;
5. Distribuição de outros Juízes segundo a tipologia da prova:
 - a. Campeonatos Nacionais – 6 Juízes de linha para cada área de Tao Lu de 18m por 12m, consistindo em dois painéis: «A» - 3 Juízes responsáveis pelo desempenho técnico específico (qualidade de movimentos), «B» - 3 Juízes responsáveis pela avaliação do desempenho global;
 - b. Outras provas – 4 a 6 Juízes de linha para cada área de Tao Lu de 18m por 12m, consistindo em dois painéis: «A» - 2 a 3 Juízes responsáveis pelo desempenho técnico específico (qualidade de movimentos), «B» - 2 a 3 Juízes responsáveis pela avaliação do desempenho global
 - c. Na impossibilidade de cumprimento da alínea “a”, “Campeonatos Nacionais”, serão respeitadas as condições consideradas na alínea “b”, “Outras provas”;
6. Pelo menos um elemento do Conselho de Arbitragem da FPAMC;
7. Um Juiz de Apelo ou Recurso;
8. 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 Juízes 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 Juiz Chefe deve:

- a. Organizar e liderar o trabalho dos juízes, certificando-se de que regulamentos e regras aprovados são adequadamente implementados;
- b. Proceder à substituição de juízes sempre que as classificações por eles atribuídas tenham desvios relativamente à média das classificações, iguais ou superiores a três décimas, produzindo também uma classificação de substituição;
- c. Relativamente à alínea anterior, não tendo juízes de substituição, proceder à correção da nota do juiz 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 juízes e oficiais de registo em prova, para planificação ou estabelecimento de pontos de situação no desenvolvimento do trabalho da equipa;
- g. Deduzir pontos de penalização associados ao não cumprimento, pelo atleta em prova, dos tempos estabelecidos para cada atuação (dedução única de 0,2);
- h. Deduzir um ponto por pausas superiores a 5 segundos durante o desempenho, ou superiores a 8 segundos antes de iniciar a prestação;
- i. Deduzir um ponto pela queda inadequada de qualquer peça de vestuário, durante a execução ou outros danos no mesmo, ou presença no praticável antes do início da prestação ou no fim da mesma;
- j. Deduzir 0,3 pontos pela queda no praticável de qualquer adereço relativo às armas, não impeditiva da execução, antes durante ou após a mesma execução;
- k. Deduzir 0,3 pontos pela queda no praticável da arma, durante a entrada para execução;
- l. Deduzir 0,3 pontos por cada saída da área de competição durante a execução (pisar as linhas limite da área ou fora da mesmas);
- m. Parar a execução da prova:
 - i. Se se verificar a queda inadequada de qualquer peça de vestuário ou outro dano impeditivo (dedução de um ponto, reposição da normalidade da indumentária no tempo limite de dois minutos e possibilidade de reinício da prova);
 - ii. Quebra de arma, queda da arma, ou outro dano suscetível de impedir a normal execução da prova (dedução de um ponto, substituição ou recuperação da arma e possível reinício da prova no tempo limite de dois minutos);
 - iii. Se se verificar qualquer irregularidade no praticável, impeditiva da prestação (correção da irregularidade, reposição da prova sem deduções).

3. Os Juízes do painel «A» devem:

- a. Manter registo detalhado das suas classificações de acordo com regulamentos;

- b. Avaliar a execução técnica e a qualidade de movimentos na totalidade da execução de cada prova.
4. Os Juízes do painel «B» devem:
 - a. Manter registo detalhado das suas classificações de acordo com regulamentos;
 - b. Avaliar a prestação global na totalidade da execução de cada prova;
 - c. Verificar se vestuário, adereços e armas estão em conformidade com os regulamentos;
 - d. Verificar a presença dos atletas para cada prova.
5. 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 juízes;
 - d. Informar o Juiz Chefe relativamente aos resultados;
 - e. Coadjuvar o Juiz Chefe nos anúncios e chamadas, sob supervisão do mesmo;
 - f. Gerir a atribuição de prémios – preparação dos prémios, trofeus, para distribuição e supervisão da mesma.
6. Árbitro Registador/Cronometrista deve:
 - a. Assegurar o registo documental dos tempos de prova – grelhas de registo individual dos tempos de prova, interrupções e reinícios, horário de início e de fim de prova, bem como outros considerados pertinentes;
 - b. Elaborar os documentos de registo – elaboração de grelhas segundo regulamentos, ou necessidades determinadas, planeadas;
 - c. Manter o arquivo documental – arquivar, após a prova, toda a documentação depois de rotulada;
 - d. Responsabilizar-se pela apresentação das grelhas de tempo – impressão, entrega de documentos ao chefe de juízes e ao juiz de recurso.
7. Assinalar inícios e fins de prova – utilizar sinais sonoros, e/ou sinalética apropriada, para avisos de tempo, início e fim de prova.
8. 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.
9. O representante do Conselho de Arbitragem deve:
 - a. Proceder à avaliação de desempenho de todos os elementos da equipa de Juízes 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.
10. 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. Punhos;
 - ii. Armas;
- b. Equipas (Dui Liàn/對練 e Jítǐ/集体):
 - i. Dui Liàn:
 - 1. Pares masculinos (Punhos e Armas);
 - 2. Pares femininos (Punhos e Armas);
 - 3. Pares Mistos (Punhos e Armas);
 - ii. Jítǐ:
 - 1. Grupos Sincronizados masculinos (4 a 6 elementos; Punhos e Armas);
 - 2. Grupos Sincronizados femininos (4 a 6 elementos; Punhos e Armas);
 - 3. Grupos Sincronizados mistos (4 a 6 elementos; Punhos e Armas);
- c. Associações:
 - i. Veteranos;
 - ii. Seniores Masculinos;
 - iii. Seniores Femininos;
 - iv. Esperanças Masculinos;
 - v. Esperanças Femininos;
 - vi. A divisão competitiva associativa de Esperanças poderá ser 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 [7 – 17]:
 - i. Júniores – 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];
 - iv. Infantis A – dos 9 aos 10 anos [9 – 10];
 - v. Infantis B – dos 7 aos 8 anos [7 – 8];
- 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.

Artigo 5º (Tipos de competição)

1. Competição “Tào Lù”:

- a) Tàijí/ 太极:
 - i) Chén Tàijí/ 陳式太極 – competição de formas ou coreografias tradicionais de punhos e armas;
 - ii) Yáng Tàijí/ 楊氏太極 – competição de formas ou coreografias tradicionais de punhos e armas;
 - iii) Outros estilos de Tàijí – competição de formas ou coreografias tradicionais de punhos e armas;
 - iv) Todos os estilos - competição de formas de grupos sincronizados (Jítǐ) e combates combinados (Dui Liàn) de Tàijí;
 - v) Notas gerais: 24, 48, 88, 42 e outras coreografias ou formas de competição individuais modernas não são permitidas. As coreografias de Dui Liàn têm de se manter em conformidade com as diretrizes técnicas dos estilos tradicionais correspondentes. O tempo limite para as coreografias de Quán Shu e Qi Xie é de 3 minutos, para as coreografias de Dui Liàn é de 1 minuto.
- b) Shàolín Quán/ 少林拳 (todos os estilos do sistema) – competição de formas ou coreografias tradicionais de punhos, armas longas, armas curtas;
- c) Nán Quán/ 南拳 (Bái Méi Quán/ 白眉拳, Hóng Jiā Quán/ 洪家拳, Wǔ Zǔ Quán/ 五祖拳, Huáng Jiā Quán/ 皇家拳, Mò jiā quán/ 莫家拳, Cài Lǐ Fú Quán/ 蔡李佛拳, Liú Jiā Quán/ 刘家拳, Yú Mén Quán Děng/ 鱼门拳等, entre outros) – competição de formas ou coreografias tradicionais de punhos, armas longas, armas curtas;
- d) Bāguà Zhǎng/ 八卦掌, Xíng Yì Quán/ 形意拳, Bā Zì Quán/ 八级拳 – competição de formas ou coreografias tradicionais de punhos, armas longas, armas curtas;
- e) Estilos de Imitação (Hóu Quán/ 猴拳, Yīng Zhǎo Pài/ 鷹爪派, Zuì Jiǔ Quán/ 醉酒拳 De Tàng Quán/ 地趟拳, Táng Láng Quán/ 螳螂拳, Hēi Hǔ Mén/ 黑虎門, Bái Hè Quán [Sù/ 宿, Míng/ 鳴, Shí/ 食, Fēi/ 飛, Zòng/ 縱]/ 白鶴拳, Bào Quán/ 豹拳, Hǔ Hè Shuāng Xíng Quán/ 虎鹤双形拳, e outros estilos) – competição de formas ou coreografias tradicionais de punhos, armas longas, armas curtas;
- f) Tōng Bèi Quán/ 通背拳, Fānzi Quán/ 翻子拳, Pīguà Quán/ 劈掛拳, Chuōjiǎo/ 戳腳 – competição de formas ou coreografias tradicionais de punhos, armas longas, armas curtas;
- g) Yǒng Chūn/ 咏春(Wing Chun) – competição de formas ou coreografias tradicionais de punhos, armas longas, armas curtas;
- h) Gōnglì Quán/ 功力拳, Tán Tuǐ/ 潭腿, Zhā Quán/ 查拳(Chāquán), Huá Quán/ 华拳 – competição de formas ou coreografias tradicionais de punhos, armas longas, armas curtas;
- i) Wǔdāng Quán/ 武当拳 (todos os estilos do sistema) – competição de formas ou coreografias tradicionais de punhos, armas longas, armas curtas;

- j) Outros estilos (estilos não incluídos nas divisões anteriores, reconhecidos por aceitação de filiação das associações que os representam) – competição de formas ou coreografias tradicionais de punhos, armas longas, armas curtas;
- k) Sem prejuízo do disposto, com exceção do Tàijí, a competição poderá ser tipologicamente dividida em Estilos do Sul, Estilos do Norte e Outros Estilos, ou ainda diversos tipos de competição considerados poderão ser agrupados sob novas nómimas, considerando os seguintes critérios:
- i) Número de inscrições reduzido por tipo, menos do que 4 elementos, agrupando-se com o tipo caracterologicamente mais próximo possível;
 - ii) Número de inscrições reduzido no evento, menos de 25 elementos no escalão competitivo (Veteranos, Seniores ou Esperanças);
 - iii) Tipologia do evento competitivo.
- l) Todos os estilos considerados da alínea b) em diante:
- i) Combates combinados (Dui Liàn/對練);
 - ii) Grupos sincronizados (Jítǐ/集体);
 - iii) Coreografias em estruturas de troncos (Méihuā Zhuāng/梅花桩);
 - iv) Coreografias em Bonecos de Madeira (Mù Rén Zhuāng/木人樁);
 - v) Provas individuais em “Armas duplas, Articuladas e Flexíveis”;
- m) Notas gerais para estilos e sistemas da alínea b) em diante: coreografias ou formas de competição individuais modernas criadas como standard para eventos de exibição em competições de Wushu, ou Duì Liàn de Wushu Moderno não são permitidas. As coreografias de Duì Liàn têm de se manter em conformidade com as diretrizes técnicas dos estilos tradicionais correspondentes. O tempo limite para as coreografias de Quán Shu e Qì Xie é de 2 minutos, para as coreografias de Duì Liàn é de 1 minuto.

Artigo 6º (Limitações de participação)

1. Não são permitidas quaisquer coreografias conotadas com o Wushu moderno, incluindo as coreografias de exibição (“exhibition events”);
2. Não são permitidos elementos de dificuldade exclusivos do Wushu moderno, ou outros não adequados aos estilos tradicionais em causa;
3. Não são permitidas coreografias de Duì Liàn que não preencham características técnicas associadas ao estilo a que supostamente pertencem, que possam ser conotadas com o Wushu moderno, ou incorporem movimentos teatrais sem qualquer objetivo marcial evidente ou exequível;
4. Coreografias de Duì Liàn Quán devem respeitar o conceito associado à expressão ou fórmula Tī Dǎ Shuāi Ná (踢打摔拿) para que possam ser inequivocamente identificadas como técnica tradicional;
5. Não são permitidas quaisquer coreografias não identificáveis como pertencentes às Artes Marciais Chinesas;
6. Não são permitidas coreografias de Qìgōng /气功, objeto de regulamento competitivo próprio;
7. Cada atleta poderá inscrever-se para competição de acordo com as seguintes limitações:

- a. Número máximo de inscrições em provas individuais (punhos, armas longas, armas curtas) – três (3) inscrições, com obrigatoriedade de pelo menos uma inscrição em punhos;
- b. Número máximo de inscrições em Dui Liàn – uma (1) em punhos e uma (1) em armas;
- c. Número máximo de inscrições em Jítǐ – uma (1) em punhos e uma (1) em armas;
- d. Número máximo de inscrições em Méihuā Zhuāng – uma (1);
- e. Número máximo de inscrições em Mù Rén Zhuāng – uma (1);
- f. Número máximo de inscrições em provas individuais (Armas duplas, Articuladas e Flexíveis) – uma (1).

Artigo 7º (Subdivisão por excesso de competidores num tipo específico)

1. Dentro de um enquadramento etário determinado (ex. Juniores Femininos), num tipo específico de competição (Ex. Nán Quán/ 南拳), se existirem mais de 18 atletas inscritos, haverá divisão do grupo considerando:
 - a. Subgrupos existentes;
 - b. Com 3 ou mais subgrupos viáveis (4 ou mais atletas) separam-se nos respetivos subgrupos (Ex. 7 em Hóng Jiā Quán/ 洪家拳; 8 em Càì Lǐ Fú Quán/ 蔡李佛拳; 4 Wǔ Zǔ Quán/ 五祖拳); (Ex. 8 em Pǔ Dāo/ 朴刀; 4 em Qiāng/ 枪; 9 em Gùn/ 棍);
 - c. Com 3 ou mais subgrupos mas apenas 2 viáveis, sorteia-se o agrupamento dos subgrupos não viáveis (Ex. 7 em Hóng Jiā Quán/ 洪家拳; 2 em Càì Lǐ Fú Quán/ 蔡李佛拳; 9 Wǔ Zǔ Quán/ 五祖拳 => 9 Nán Quán/ 南拳; 9 Wǔ Zǔ Quán/ 五祖拳); (Ex. 8 em Pǔ Dāo/ 朴刀; 2 em Qiāng/ 枪; 9 em Gùn/ 棍 => 9 em Gùn/ 棍; Outras Armas Longas);
 - d. Com apenas 1 grupo viável, sorteiam-se os participantes para a subdivisão adicional que incorporará o subgrupo não viável (menos de 4 atletas) (Ex. 18 em Càì Lǐ Fú Quán/ 蔡李佛拳; 2 Wǔ Zǔ Quán/ 五祖拳 => 10 em Nán Quán/ 南拳; 10 em Càì Lǐ Fú Quán/ 蔡李佛拳).

Artigo 8º (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 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 9º (Presença para competição)

1. Os atletas devem estar presentes para competição 10 minutos antes do início da prova a participar, para verificação de presenças e da adequação dos equipamentos;
2. Após verificação, e saída do praticável dos atletas presentes, os atletas faltosos estarão excluídos da prova.

Artigo 10º (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. À entrada definida do praticável, ou área de competição, o atleta ou a equipa, aguardará a ordem de entrada dada pelo Juiz Chefe, efetuando a saudação ao mesmo antes de se colocar para realizar a sua prestação;
4. Após a execução da prova, atletas ou equipas, aguardarão a chamada para atribuição da classificação, seguida à qual efetuarão nova saudação ao Juiz Chefe;
5. Demais normas protocolares encontram-se definidas no Anexo II deste regulamento.

Artigo 11º (Contagem de tempo)

A contagem do tempo de prova inicia quando o atleta inicia a sua performance a partir de uma posição estacionária inicial, assumida após entrada no praticável, terminando quando assume posição estática final de pé, pernas esticadas e pés juntos (calcanhares em contacto).

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 na classificação final)

1. Colocação individual, em Dui Liàn/對練 e Jítǐ/集体 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 individual nas competições “All-Around” – mantém-se a regra da alínea anterior, sendo a classificação do “All-Around” determinada pelo regulamento próprio à prova;
3. Colocação de clubes (associações) – mantém-se a regra da alínea primeira, sendo a classificação do clube determinada da seguinte maneira:
 - a. Tàolù/套路 (Qīng dǎ /轻打 e Tuī Shǒu/推手):
 - i. Cada primeiro lugar obtido, em prova individual ou por equipas, atribui ao clube (associação) 5 pontos;
 - ii. Cada segundo lugar, 3 pontos, cada terceiro 1 ponto;
 - iii. Em caso de eventos competitivos que prevejam o “All-Around”, por cada atleta que participe na totalidade das provas a contar para a classificação “All-Around” o clube ou associação recebe mais 1 ponto, a somar para a classificação por clubes;
4. Critérios de desempate:
 - a. O atleta com maior classificação na apreciação global (painel “B”) deve ser colocado acima do colega, com que contraiu o empate;
 - b. Se o empate permanecer, o atleta com menor dedução de pontos na qualidade de movimentos (painel “A”) deve ser colocado acima do colega, com que contraiu o empate;
 - c. Se o empate permanecer, vencerá o atleta que realizou a prova mais cedo, segundo a ordem de sorteio;
 - d. Nos eventos “All-Around”:
 - i. Vence o empate o atleta que tiver mais vitórias, ou melhor classificação, nas provas previstas;
 - ii. Se o empate permanecer, vence o atleta com mais segundas classificações obtidas nas provas previstas;
 - iii. Em caso de prevalência do empate é seguido o critério das alíneas anteriores avaliando as classificações subsequentes, até que se esgote a possibilidade de diferenciação;
 - iv. Em caso de igualdade absoluta de classificações, os atletas partilharão a colocação classificativa;
 - e. Nos eventos que prevejam a classificação por clubes, o desempate é feito com os seguintes critérios:
 - i. O clube com maior pontuação nas provas de participação individual vence o desempate;
 - ii. Se o empate permanecer, o clube com mais primeiros classificados nas provas individuais vence o desempate;
 - iii. Se ainda assim o empate prevalecer, vence o desempate o clube com mais primeiros lugares nas provas por equipas;
 - iv. Se o empate permanecer, o clube com mais segundos classificados nas provas individuais vence o desempate, sucedendo-se a avaliação de todas as classificações individuais até se esgotar a possibilidade de diferenciação;

- v. Se ainda assim o empate prevalecer, vence o desempate o clube com mais segundos lugares na competição por equipas, e assim sucessivamente até se esgotar a possibilidade de diferenciação;
- vi. Se ainda assim se verificar o empate, os clubes partilharão a classificação.

Artº 14 (Armas)

1. As armas usadas nas competições obedecerão a características sujeitas a regulamento próprio, sempre que este existir, não podendo ser afiadas, ou conter danos que possam constituir um risco para a integridade física de quaisquer atores do evento, ou ainda observar um estado não consonante com a sua boa preservação e adequada manutenção;
2. As armas observarão os standards definidos internacionalmente sempre que existam.

Capítulo III – Métodos de Avaliação para a competição tradicional

Artº 15 (Pontos possíveis)

Cada atleta parte para a prova com um total de 10 pontos, 5 para a qualidade de movimentos (painel «A») e 5 para a apreciação global (painel «B»).

Artº 16 (Deduções possíveis)

1. Qualidade de movimentos – quando um atleta comete um erro respeitante à qualidade de movimentos (anexo I, tabela 2), 0,1 a 0,3 pontos serão deduzidos por cada erro, pelo painel «A» de juízes, e 0,2 a 0,3 ou a 0,5 pontos serão deduzidos por dois ou mais erros num movimento;
2. Apreciação global – inclui a avaliação da conformidade com o estilo e princípios básicos do mesmo, aplicação da força específica (Fā lì/发力, Fā jìn/发劲), espírito marcial e ritmos adequados. 0,1 pontos devem ser deduzidos (pelo painel «B») por cada erro e 0,2 a 0,5 pontos devem ser deduzidos por inconformidades graves (anexo I, tabela 3);
3. Considerando os critérios definidos para a Apreciação Global, esta será dividida em 3 níveis (anexo I, tabela 4): Nível Superior (3,51 a 5,00 pontos), Nível Médio (2,91 a 3,50), Nível Inferior (1,01 a 2,90);
4. Ao atleta é requerido um desempenho que respeite a conformidade de posições (Bù Xíng -步型), movimentos, plena e correta aplicação da força (Fā lì/发力, Fā jìn/发劲), boa coordenação, trabalho corporal preciso (Shēn Fǎ/身法), deslocações, passos (Bù Fǎ -步法), coordenação entre armas e corpo e ritmos diferenciados de execução.

ANEXO I - Tabelas de dedução

Tabela 1 - Juiz Chefe		
Erro	Critérios	Dedução
Execução fora dos tempos limite.	Exceder os 3 minutos de execução em Tàijí, os 2 minutos de execução noutros estilos, ou 1 minuto no caso das coreografias de Duì Liàn.	0,2 (sobre classificação geral)
Paragem na execução.	5 segundos durante a execução; 8 segundos antes de iniciar a execução.	1,0 (sobre classificação geral)
Queda de peças de vestuário no praticável e outros danos reparáveis no tempo limite de 2 minutos.	Antes, durante ou após a execução (faixas, braceletes, botões, abertura de casacos, coletes, rasgões visíveis, perdas de calçado, cordões desapertados, ou outros danos que ofereçam riscos de continuidade, ou exposição e apresentação indevida).	1,0 (sobre classificação geral)
Quebra de arma, queda da arma, ou outro dano suscetível de impedir a normal execução da prova.	Durante a execução da prova.	1,0 (sobre classificação geral)
Queda no praticável de qualquer adereço relativo às armas.	Presença no praticável.	0,3 (sobre classificação do painel «B»)
Queda no praticável da arma.	Durante a entrada para execução.	0,3 (sobre classificação do painel «B»)
Saídas da área de competição.	Durante a execução (pisar as linhas limite da área ou fora da mesmas).	0,3 (sobre classificação geral)

Tabela 2 – Painel «A», Qualidade de Movimentos				
Tipo de técnica	CrITÉRIOS	Erros para dedução	Um erro	Dois ou mais erros num movimento (min – max)
Equilíbrios Píng Héng (平衡).	Equilíbrio em posturas: Alta, média e Baixa.	Duração inferior a 2 segundos (0,1), oscilação do corpo (0,1), oscilação do membro de apoio (0,1), deslocação do apoio ou perda de fixação (0,1), apoio extra (0,2), queda (0,3).	0,1 0,2 0,3	0,2 – 0,3
Assumir, definir ou fixar uma posição específica.	Posições (Bù Xíng -步型)	Posições não em conformidade com o estilo*. Posições instáveis, Inclinações de troncos (mais de 45 graus) ou pernas. Não fixação dos pés ou deslocamento inadequado dos mesmos. (0,1)	0,1	0,2 – 0,5
	Passos (Bù Fǎ -步法)	Deslocações incorretas, com trajetórias inadequadas (não em conformidade com o estilo*). Ausência de fixação do passo.		
Técnicas de Mão ou do Membro Superior Shǒu Fǎ (手法)	Forma incorreta da mão ou movimento incorreto. Shǒu Xíng (手形)	Forma da mão ou movimento não conforme com o estilo*.	0,1	0,2
	Técnicas incorretas Shǒu Xíng (手形)	Técnicas do membro superior não conformes com o estilo*.	0,1	0,2 – 0,3
Técnicas com o membro inferior Tuǐ Fǎ (腿法)	Pontapés altos com perna esticada (em elevação da perna) Zhí Bǎi Xíng Tuǐ Fǎ (直摆形腿法) Zhèng Tī Tuǐ (正踢腿), Wài Bǎi Tuǐ (外摆腿), Lǐ Hé Tuǐ (里合腿).	Perna de apoio dobrada na articulação do joelho. Perna de execução do pontapé dobrada na articulação do joelho. Pontapé abaixo do nível do ombro do executante.	0,1	0,2 – 0,3
	Frontais, Laterais, Circulares, Rotativos Dàn Tuǐ (弹腿), Dēng Tuǐ (蹬腿), Cè Chuài Tuǐ (侧踹腿), Héng bǎi tī tuǐ (横摆踢腿) e outros.	Perna de execução do pontapé dobrada na articulação do joelho na fase final da execução (0,1).		
	Técnicas de varrimento Sǎo Zhuǎn Tuǐ fǎ (扫转腿法) Qián Sǎo Tuǐ (前扫腿), Hòu Sǎo Tuǐ (后扫腿)	Perna que realiza o varrimento dobrada. Pé da perna que executa o varrimento perde o contacto com o solo.		
Técnicas com Armas Bān Bīngqì Fǎ (般兵器法)	Movimentos incorretos com a Arma.	Técnicas de manejo da Arma não conformes com o estilo*.	0,1	0,2 – 0,5
	Contacto indevido da Arma.	Toque com a Arma no solo, fora da área de competição (0,2). Toque indevido da Arma no solo (0,2). Toque indevido da Arma no corpo do Atleta (0,3). Guarda ou porte da Arma com lâmina em contacto com o corpo (0,3).	0,2 0,3	

* Podem ser definidas tabelas de requisitos técnicos para estilos específicos.

Tabela 3 – Painel «B», Apreciação Global					
Tipo	Movimento	Erros para dedução*	Em um movimento	Em toda a coreografia	Total
Conformidade com o estilo.	Ritmo.	Ritmo inadequado.	0,1	0,5 – 1,0	0,1 – 1,2
	Aplicação da força.	De forma desadequada ou inexistente.	0,1	0,5 – 1,0	0,1 – 1,3
	Espirito ou atitude Marcial.	Ausência.	0,1	0,2 – 0,3	0,1 – 0,3
Coordenação	Coordenação corporal. Coordenação entre corpo e membros, corpo e membros e armas.	Ausência de coordenação.	0,1	0,5 – 1,0	0,1 – 1,2

* Os tipos de erros podem ser objeto de tabela de descritores para clarificação.

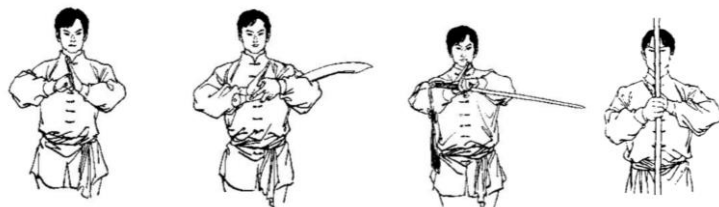
Tabela 4 – Painel «B», Níveis de Apreciação Global	
Nível Superior	5,00 – 4,01
Nível Médio	4,00 - 3,01
Nível Inferior	3,00 - 1,51

Tabela 4 – Painel «B»			
Níveis	Parâmetros	Deduções	Enquadramento
Nível Superior	Ritmo.	0,1 – 0,4	5,00 – 4,01
	Aplicação da força.	0,1 – 0,4	
	Espirito ou atitude Marcial.	0,1 – 0,2	
	Coordenação	0,1 – 0,5	
Nível Médio	Ritmo.	0,4 – 0,6	4,00 - 3,01
	Aplicação da força.	0,4 – 0,6	
	Espirito ou atitude Marcial.	0,2	
	Coordenação	0,5 – 0,7	
Nível Inferior	Ritmo.	0,6 – 1,2	3,00 - 1,51
	Aplicação da força.	0,6 – 1,3	
	Espirito ou atitude Marcial.	0,2 – 0,3	
	Coordenação	0,7 – 1,2	

ANEXO II - Considerações adicionais sobre protocolo

Saudação protocolar

Modo específico para saudação em punhos armas curtas e armas longas.



Vestuário

Sistemas e Estilos do Sul

Considera-se válido, conforme figuras, o colete sem ou com mangas e sem gola, como elemento diferenciador fundamental.



Sistemas e estilos do Norte

Considera-se válido, conforme figura, o casaco com gola como elemento diferenciador.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE
ARTES MARCIAIS CHINESAS

Tàijí

Considera-se válido, conforme figura, o casaco com manga comprida como elemento diferenciador.



Índice

Capítulo I – Generalidades	3
Artigo 1º (Estrutura Física das Provas)	3
Artigo 2º (Júri da Competição e oficiais de registo e documentação)	4
Artigo 3º (Deveres dos Juízes e oficiais de registo)	4
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 (Subdivisão por excesso de competidores num tipo específico)	10
Artigo 8º (Sorteios)	10
Artigo 9º (Presença para competição)	11
Artigo 10º (Protocolo)	11
Artigo 11º (Contagem de tempo)	11
Artigo 12º (Divulgação de classificações)	11
Artigo 13º (Colocação dos atletas na classificação final)	11
Artº 14 (Armas)	13
Capítulo III – Métodos de Avaliação para a competição tradicional	13
Artº 15 (Pontos possíveis)	13
Artº 16 (Deduções possíveis)	13
ANEXO I - Tabelas de dedução	14
Tabela 1 - Juiz Chefe	14
Tabela 2 – Painel «A», Qualidade de Movimentos	15
Tabela 3 – Painel «B», Apreciação Global	16
Tabela 4 – Painel «B», Níveis de Apreciação Global	16
Tabela 4 – Painel «B»	16
Níveis	16
Parâmetros	16
Deduções	16
Enquadramento	16
ANEXO II - Considerações adicionais sobre protocolo	17
Saudação protocolar	17
Vestuário	17

Sistemas e Estilos do Sul	17
Sistemas e estilos do Norte.....	17
Tàijí	17

