



Regulamento QINGDA

Índice

INTRODUÇÃO	4
REGRA 1 – ÂMBITO DE PARTICIPAÇÃO	4
REGRA 2 – MÉTODO DE COMPETIÇÃO	4
REGRA 3 – DURAÇÃO DO COMBATE	5
REGRA 4 – ÁREA DE COMBATE.....	5
REGRA 5 – CATEGORIAS DE PESO.....	5
REGRA 6 – PROCEDIMENTOS MÉDICOS E ADMINISTRATIVOS.....	6
REGRA 7 – SORTEIO	6
REGRA 8 – SISTEMA DE COMPETIÇÃO.....	7
REGRA 9 – PROTOCOLO PARA ENTRADA E SAÍDA DA ÁREA DE COMPETIÇÃO.....	7
REGRA 10 – SAUDAÇÃO	7
REGRA 11 – EQUIPAMENTO.....	7
REGRA 12 – VESTUÁRIO	8
REGRA 13 – SINAIS DURANTE A COMPETIÇÃO	8
REGRA 14 – MÉTODO DE ATAQUE	9
REGRA 15 – PARTES VÁLIDAS PARA PONTUAR	9
REGRA 16 – MÉTODOS DE DEFESA	9
REGRA 17 – SUSPENSÃO DE UM COMBATE	9
REGRA 18 – TÉCNICAS PROIBIDAS.....	9
REGRA 19 – ÁREAS DE ATAQUE PROIBIDO.....	10
REGRA 20 – FALTAS, AVISOS E PENALIDADES	10
REGRA 21 – VITÓRIA ABSOLUTA	12
REGRA 22 – OS CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO	12
REGRA 23 – DESCLASSIFICAÇÃO.....	13
REGRA 24 – DECISÕES	13
REGRA 25 – RECURSOS	13
REGRA 26 – ANTIDOPING.....	13
REGRA 27 – INSCRIÇÃO NA PROVA	14
REGRA 28 – OUTROS ASSUNTOS.....	14
ANEXO I	15
NORMAS ADICIONAIS SOBRE PROTOCOLO.....	15
<i>Saudação protocolar.....</i>	15
<i>Chamada de atletas à plataforma de competição</i>	15
<i>Sinalizar os assaltos</i>	15
<i>Preparar e iniciar combate</i>	16
<i>Parar o combate</i>	16
<i>Cinco segundos de passividade.....</i>	16

<i>Indicação de ataque após passividade simultânea de 8 segundos</i>	17
<i>Queda, queda primeiro e queda simultânea</i>	17
<i>Saída de um atleta, saída simultânea e chamadas à plataforma</i>	17
<i>Falta grave, falta leve e desqualificação</i>	18
<i>Pedido de assistência médica, e descanso ou ordem de retorno aos cantos</i>	18
ANEXO II	19
GRELHAS DE COMPETIÇÃO	19
<i>Grelha até 8 atletas</i>	19
<i>Grelha para 3 atletas</i>	20
<i>Grelha de registo para Árbitros de Canto ou Mesa Central</i>	21

Regulamento QINGDA

(combate ao toque)

“Light Contact”

Introdução

QINGDA (que significa luta de semi-contacto) é projetado para atender a maioria dos atletas iniciados em Portugal. Sendo uma disciplina de combate de transição para o SANDA.

Regra 1 – Âmbito de participação

- a) Destina-se a todos os atletas femininos e masculinos filiados na FPAMC desde os 7 até aos 40 anos de idade.
- b) Os atletas só podem participar quando integrados numa equipa de uma associação filiada e com um treinador credenciado pela Federação Portuguesa de Artes Marciais Chinesas (FPAMC).

Regra 2 – Método de competição

2.1 Os atletas (masculinos e femininos) competem em provas definidas por categorias sendo elas as seguintes:

- (A) menores de 14 anos (a idade mínima é 7 anos)
- (B) 14 e 15 anos
- (C) 16 e 17 anos
- (D) maiores de 18 anos (a idade máxima é 35 anos)
- (E) opcional: categoria de cadetes 17 e 18 anos
- (F) opcional: categoria sénior dos 36 aos 45 anos

As subcategorias são definidas pela organização da prova, depois de aprovadas pela Direção da FPAMC, usualmente em incrementos de 2 anos.

Exemplo de distribuição:

- Grupo 1 - 07 e 08 anos = (menores de 9 anos)
- Grupo 2 - 09 e 10 anos = (menores de 11 anos)
- Grupo 3 - 11 e 12 anos = (menores de 13 anos)
- Grupo 4 - 13 e 14 anos = (menores de 15 anos)
- Grupo 5 - 15 e 16 anos = (menores de 17 anos)
- Grupo 6 - 17 e 18 anos = (menores de 19 anos)
- Grupo 7 – maiores de 18 anos (19 até 35 anos)

2.2 Para menores de 15 e 18 anos (A, B e C)

- (A) Para atletas com menos de 48 kg podem ser criadas categorias com intervalos de 3 kg.
- (B) Para atletas com mais de 48 kg aplicam-se as categorias dos maiores de 18 anos.

2.3 Em caso de número insuficiente (mínimo de 2) de competidores nas categorias, o chefe de juízes pode reagrupar o atleta num escalão acima.

Regra 3 – Duração do combate

1. O combate é disputado em dois assaltos.
2. Em caso de empate (quando os dois atletas têm uma vitória cada) haverá um terceiro assalto.
3. Cada assalto tem a duração de 2 minutos. Não contando as pausas impostas pela arbitragem.
4. O tempo de descanso entre assaltos é de 1 minuto.
5. Caso a competição tenha um elevado número de combates, a organização pode decidir que cada combate só tem um assalto.

Regra 4 – Área de combate

A área de combate é quadrada e têm 8 metros quadrados com zonas de segurança de 2 metros (marcação de cor distinta) em torno dele.

Regra 5 – Categorias de peso

(A) Menores de 15 anos

(B) menores de 18
anos

c) Maiores de 18 anos



Permite a menos de 48 kg cada categoria ser em incrementos de 3 kg	Menos de 52 kg Menos de 56 kg Menos de 60 kg Menos de 65 kg	(mas não inferior a 48 kg) 52 kg a 56 kg 56 kg a 60 kg 60 kg a 65 kg
Mais de 48 kg aplica-se Cat.B	Menos de 70 kg Menos de 75 kg Menos de 80 kg Menos de 85 kg Menos de 90 kg Mais de 90 Kg	65 kg a 70 kg 70 kg a 75 kg 75 kg a 80 kg 80 kg para 85 kg 85 kg para 90 kg

Provas: categorias de peso serão decididas antes do início da prova e devem permitir no máximo:

5.1. No grupo A, variância entre o mais leve e o mais pesado por categoria, no máximo, 3 kg.

5.2. No grupo A, deverá sempre ter em conta a diferença de alturas dos atletas, e quando a mesma for demasiado grande, por decisão do chefe de juizes, o atleta mais alto subirá de categoria. O inverso não se aplica.

5.3. No grupo B, um máximo de 8kg de variância entre o mais leve e o mais pesado por categoria.

Regra 6 – Procedimentos médicos e administrativos

- 6.1 Todos os atletas devem estar disponíveis para inspeção médica, incluindo exames *antidoping* quando exigido pela FPAMC.
- 6.2 Os concorrentes só podem participar na categoria indicada pelo regulamento em categorias de peso (regra n.º 5).
- 6.3 Os atletas devem apresentar o comprovativo de identidade nas pesagens e sempre que solicitado pela FPAMC.
- 6.4 Os atletas, obrigatoriamente, têm de possuir atestado médico válido para a época desportiva.
- 6.5 Antes do início da competição, em cada evento competitivo, os atletas, ou associações, devem ter entregue as inscrições individuais na prova, devidamente assinadas pelos respetivos encarregados de educação.
- 6.6 A ausência de documento de identificação como cidadão, ou da respetiva inscrição assinada pelo encarregado de educação, ou pelo próprio quando maior, implicam a exclusão da competição.
- 6.7 Caso o atleta, durante a prova, não se apresente nas melhores condições de saúde poderá ser, para sua segurança, impedido de competir pelo médico da prova e/ou pelo chefe de juizes.

Regra 7 – Sorteio

1. O sorteio será realizado antes da prova com a presença de elementos responsáveis das equipas inscritas e por responsáveis federativos.
2. Em caso de não comparência dos elementos responsáveis das equipas o sorteio será efetuado pelos responsáveis federativos nomeados para o efeito, não podendo este ser colocado em causa.



Regra 8 – Sistema de competição

Serão três os principais tipos de competição: **Eliminação direta**, **Eliminação dupla** e **Liga** (também conhecida como *Round Robin*).

- 8.1 **Eliminação direta** - Sob este método, dois atletas competem e o vencedor do combate segue em frente para lutar com o concorrente mais próximo na mesma categoria, e, assim sucessivamente, até à final e à declaração do vencedor.
- 8.2 **Eliminação dupla** - Semelhante à eliminação direta, no entanto, o perdedor do primeiro combate luta novamente (usada em particular no apuramento de terceiros classificados).
- 8.3 **Liga** - Sob este método, cada membro do grupo de atletas compete com todos os outros. É declarado vencedor o que mais vitórias obtiver. Método usado essencialmente quando só existem três competidores na categoria.

Regra 9 – Protocolo para entrada e saída da área de competição

- 9.1 Competidores, treinadores e assistentes médicos deverão estar no local designado para verificação. Ambos os competidores vão para a área de combate ao sinal do árbitro.
- 9.2 O mesmo procedimento será repetido no sentido inverso ao sair da área.
- 9.3 Os competidores podem ter no máximo dois acompanhantes na lateral da área de combate. Os acompanhantes podem ser um treinador, o chefe de equipa, ou outro membro com creditação da sua equipa, ou ainda um médico assistente.

Regra 10 – Saudação

- 10.1 Quando chamados, os competidores devem ficar de pé e saudar (punho e palma) o público e o juiz chefe.
- 10.2 Antes do início do combate e após o seu termo, os competidores deverão saudar-se mutuamente e ao árbitro.

Regra 11 – Equipamento

Os competidores serão responsáveis por possuir todos os equipamentos obrigatórios para a prova.

- 11.1 Equipamentos obrigatórios: protetor de cabeça sem proteção de queixo (capacete), proteção de canela e peito do pé para ambas as pernas (caneleiras), luvas de Sanda 10oz para os adultos, 8oz para menores de 15 anos com 48kg ou menos, colete protetor do peito, protetor de boca, protetor da área genital masculina ou protetor de “virilha” feminino.
- 11.2 São proibidas peças de metal ou plástico rígido nos equipamentos de proteção.
- 11.3 A Direção da FPAMC poderá decidir pela disponibilização total, ou parcial, dos equipamentos de proteção, com exceção da proteção bucal e da proteção genital, bem como pela colocação dos mesmos nos atletas, de parte deles, ou mera supervisão da sua aplicação.

Regra 12 – Vestuário

12.a) Atletas

O não cumprimento desta regra implica a desqualificação do competidor da prova.

- 12.a) 1. Os concorrentes devem usar as suas próprias roupas (t-shirt e calções), que devem estar limpas e bem apresentadas. Só é permitido o uso de publicidade da associação que representa, da FPAMC e das federações EWuF e IWuF.
- 12.a) 2. Qualquer designação de uma outra modalidade que não seja tutelada pela FPAMC é proibida.
- 12.a) 3. O uso de publicidade de patrocinadores das equipas no equipamento de combate carece de autorização da FPAMC, que deverá ser solicitada por escrito à FPAMC com, pelo menos, 10 dias de antecedência, indicando o nome do patrocinador bem como o local e tamanho da publicidade a colocar no equipamento.
- 12.a) 4. Óculos, lentes de contacto duras e dentaduras não são permitidos.
- 12.a) 5. É proibido o uso de todo o tipo de joias, incluindo itens tais como: anéis, brincos, pregos, pulseiras, pingentes, colares, piercings e outros que devem ser removidos. O chefe dos juízes terá a palavra final em caso de dúvida.
- 12.a) 6. Quaisquer cortes ou lacerações devem ser cobertos com um penso, medicamente aprovado, que irá proteger tanto o atleta como outros de contacto com sangue.
- 12.a) 7. Atletas lesionados durante a prova não estão autorizados a continuar. Em caso de dúvida o juiz chefe solicita avaliação médica.
- 12.a) 8. Higiene pessoal. Os competidores estão obrigados a manter o corpo limpo, sem odor, com todas as unhas das mãos e dos pés cortadas curtas e limadas.

12.b) Juízes

- 12.b) 1. Juízes em todos os momentos apresentam-se com aparência limpa e arrumada.
- 12.b) 2. Juízes devem usar o traje indicado pelo conselho de arbitragem. Caso contrário, o código de vestimenta padrão deve ser sapatos pretos, meias pretas, calça azul, cinto preto, camisa branca (manga curta ou comprida).
- 12.b) 3. Juízes árbitros centrais, ou de plataforma, podem usar calçado apropriado para a área de competição, em branco ou preto.
- 12.b) 4. Juízes árbitros centrais são obrigados a usar luvas de borracha para proteção contra o contacto com sangue.
- 12.b) 5. Juízes árbitros centrais, chefes, de mesa central, podem usar um apito com uma fita adequada para ser usada ao redor do pescoço.
- 12.b) 6. Todos os juízes devem ser portadores do material necessário ao desempenho das suas funções.

Regra 13 – Sinais durante a competição

- 13.1. Um sinal de início será dado 5 segundos antes de cada assalto.
- 13.2. Os atletas e os seus acompanhantes obedecerão às chamadas e sinais do árbitro incondicionalmente.
- 13.3. O juiz chefe pode interromper o assalto, se houver qualquer problema durante o mesmo.
- 13.4. Quando um competidor recebe 6 pontos negativos, a pontuação será anunciada



pelo juiz chefe.

- 13.5. Ao final de cada assalto, o juiz chefe solicita aos juizes de canto que tornem visível a pontuação no assalto, sinalizando vitória para um dos competidores ou empate. Todos os juizes devem apresentar seus resultados em simultâneo. Os resultados podem ser apresentados manualmente ou informaticamente consoante a organização da prova. Se for utilizado um sistema informático este tem de ser aprovado pela Direção da FPAMC.
- 13.6. O juiz chefe pode usar apito para interromper o combate sempre que entenda necessário.
- 13.7. Os sinais utilizados pelos árbitros e juizes são normalizados, conforme prescrito pelos regulamentos das disciplinas de combate da FPAMC.

Regra 14 – Método de ataque

- 14.1. Qualquer tipo de técnica de Wushu (salvo as que sejam explicitamente proibidas no presente regulamento) pode ser usado para atacar o adversário nas partes válidas.
- 14.2. Todas as técnicas são ao toque (com impacto controlado e leve).

Regra 15 – Partes válidas para pontuar

Laterais da cabeça e zona frontal protegida pelo capacete, o tronco e laterais, frente e parte de trás das pernas.

Regra 16 – Métodos de Defesa

Movimentos de qualquer estilo ou sistema de Wushu (salvo os que sejam explicitamente proibidos no presente regulamento) podem ser usados para defesa.

Regra 17 – Suspensão de um combate

O árbitro poderá suspender o combate, obrigando a pausa no tempo do combate, quando:

- 17.1. O competidor cai ou sai fora da área de competição.
- 17.2. O competidor é penalizado com uma falta.
- 17.3. O competidor se lesiona.
- 17.4. Existe contacto contínuo entre os competidores por mais de 3 segundos.
- 17.5. Existe passividade.
- 17.6. O chefe de juizes encontra razão para interromper o combate.
- 17.7. Existe qualquer perigo perceptível durante o combate.

Regra 18 – Técnicas proibidas



- 18.1. É proibido o KO. As seguintes técnicas são estritamente proibidas:
- 18.1.1. Golpe à face, quer haja contacto quer seja uma finta.
 - 18.1.2. Ataques aos membros superiores e às articulações (ver regra 15).
 - 18.1.3. Ataque com a cabeça, cotovelo ou joelho.
 - 18.1.4. Ataques perigosos - qualquer ataque que é suscetível de causar lesões graves.
 - 18.1.5. Projeção por cima do ombro, ou outras, que possam gerar dano grave ao adversário (projeções em que o atleta projetado caia com uma parte vulnerável da sua anatomia, nomeadamente cabeça, pescoço, coluna, ombro, joelhos ou outra articulação). Projeções a partir do nível do peito do atacante.
 - 18.1.6. Gastar tempo sem atacar (5 segundos de passividade).
 - 18.1.7. Técnicas de asfixia ou estrangulamento.
 - 18.1.8. Agarrar por mais de 3 segundos.
 - 18.1.9. Combater no chão do tapete.
 - 18.1.10. Chaves de braço e qualquer tipo similar de técnicas de bloqueio de articulações.
 - 18.1.11. Agarrar um adversário e golpear.
 - 18.1.12. Morder, arranhar, puxar cabelos, cuspir.
 - 18.1.13. Golpes contínuos a qualquer parte do corpo (mais de 4 golpes sem contar com técnicas de projeção).
 - 18.1.14. Empurrar o adversário em contacto por mais de 1 metro.
- 18.2. Todas as técnicas que são deliberadamente para magoar o adversário ao invés de marcar pontos são proibidas. Mesmo que a técnica não tenha atingido o adversário. A mesma será julgada sobre o que teria acontecido se o golpe se efetivasse.
- 18.3. É proibido o uso de força máxima. É considerado ataque com força máxima todo o golpe que não seja aplicado com menos de 10% da energia potencial para qualquer categoria, mais do que isso será considerado excessivo e leva a advertências e/ou desqualificação (com ou sem aviso prévio). A determinação final de uso de força máxima é efetuada pelo árbitro e juiz chefe.

Regra 19 – Áreas de ataque proibido

As seguintes partes do corpo são proibidas para qualquer tipo de ataque.

- 19.1. Face.
- 19.2. Nuca.
- 19.3. Olhos e garganta.
- 19.4. Virilhas.
- 19.5. Coluna.
- 19.6. Rins.
- 19.7. Joelhos, cotovelos e outras articulações.

Regra 20 – Faltas, avisos e penalidades

Se é cometida uma falta, ou outros atos proibidos, para com o árbitro, juiz chefe ou outro juiz da área de competição tal pode implicar advertências ou penalizações. As penalizações acumulam entre assaltos. Quando a soma das sanções impostas atingir, ou



exceder, 6 pontos no combate origina perda automática do combate. As penalizações não acumulam para o combate seguinte, todos os combates iniciam com a folha de pontuações limpa. Contudo o chefe de juizes pode desclassificar um competidor em qualquer ponto de um evento se considera que este comete repetidas faltas para obter vantagem, mesmo que os 6 pontos de penalização ainda não tenham sido registados.

- 20.1. Quando um competidor comete um ato proibido (com ou sem causar ferimentos graves), o árbitro central avalia a gravidade do ato e consoante o seu juízo pode assinalar:
 - a) Uma advertência oral (sem pontos de penalização).
 - b) Uma falta menor (1 ponto) – advertência gestual
 - c) Uma falta grave (2 pontos) – aviso
 - d) A desqualificação.
- 20.2. Treinador que repetidamente ofenda o espírito da competição, ignorando a ética e o comportamento adequado, recebe sanção (1 ou 2 pontos) contra o seu atleta ou este é desclassificado. Neste último caso, ambos devem abandonar a área de competição ou a sua equipa é desclassificada pelo chefe de juizes e o relatório da ocorrência é feito e enviado para o conselho de disciplinar da FPAMC. O mesmo se pode aplicar aos espectadores.
- 20.3. Atacar um adversário antes de o árbitro dar o sinal para começar.
- 20.4. Atacar o adversário após o árbitro dar o sinal para parar.
- 20.5. Desobedecer a instrução ou decisão de árbitros.
- 20.6. Atacar de forma cruel ou maliciosa.
- 20.7. Agarrar continuamente um adversário.
- 20.8. Não lutar e virar as costas para o adversário.
- 20.9. Atacar áreas proibidas.
- 20.10. Simular dor ou lesão para ganhar vantagem.
- 20.11. Desrespeitar o adversário ou outros elementos oficiais da prova.
- 20.12. Cuspir a proteção de boca ou descartar outros equipamentos, para ganhar tempo de descanso ou desperdiçar tempo.

O árbitro anuncia a falta, oral ou gestualmente, ao competidor quando este cometer alguma infração acima mencionada e este irá receber uma advertência oral (0 pontos), uma advertência gestual (1 ponto) ou aviso (2 pontos), cujos pontos serão adicionados às pontuações dos seus adversários.

Considera-se que:

1. Faltas acidentais: técnicas, que sem intenção, repetição sistemática de utilização, e sem lesão ou ocorrência de sangramento, entram em contacto com zonas proibidas do adversário e são consideradas como acidentais pelo árbitro central e juiz chefe, não havendo lugar a penalização.
2. Falta deliberada: utilização de técnicas proibidas ou ataques intencionais a partes proibidas do corpo é considerada deliberada e está sempre sujeita a pena sem aviso prévio.
3. São faltas: golpes onde existe a violação das regras, tais como técnicas proibidas ou ataques a locais proibidos ou faltas consideradas técnicas, bem como a simulação de ataques a zonas proibidas.



Regra 21 – Vitória absoluta

- 21.1. Quando há uma grande disparidade técnica entre os dois competidores, o árbitro poderá, com a aprovação do juiz chefe, anunciar o atleta mais forte como vencedor do combate.
- 21.2. Quando um competidor acumulou 6 pontos de penalização, o adversário será declarado automaticamente vencedor do combate.
- 21.3. Quando um competidor sai fora da área de combate 3 vezes num assalto, o adversário será declarado automaticamente vencedor do assalto.
- 21.4. Quando um competidor obtém duas vitórias.
- 21.5. Quando, em dois assaltos, um competidor têm uma vitória e um empate.

Regra 22 – Os critérios de pontuação

22.1

2 PONTOS serão concedidos quando:

- a) Um competidor é forçado a sair da área de combate, por si ou forçado pelo seu adversário.
- b) O competidor empurra o adversário para fora da área de combate, permanecendo em pé dentro da área, sem contacto com o adversário.
- c) O competidor executa um ataque válido, que derruba o adversário.
- d) O competidor executa um pontapé que atinge a área válida do tronco ou da cabeça.
- e) O adversário do competidor comete uma falta grave e recebe um aviso.
- f) O adversário do competidor, ao fazer uma tentativa de ataque contra si, escorrega e cai (exceto numa técnica onde a sua execução obrigue a colocar a mão no chão).

22.2

1 PONTO será concedido quando:

- a) É executado um ataque de punho válido a uma parte permitida do corpo.
- b) É executado um pontapé para as pernas, atingindo áreas válidas acima do joelho (salvo se a perna do adversário estiver levantada do chão, caso em que é considerado que está a ser usada como técnica de defesa e não é atribuída pontuação).
- c) O adversário do competidor comete falta leve e recebe uma advertência.
- d) Um dos competidores aplica uma técnica de projeção, caiem ambos e o competidor que atinge o solo em último lugar terá um ponto.
- e) Se ambos os competidores não conseguem atacar durante 8 segundos, o árbitro deverá indicar um concorrente para o ataque. Se depois de mais 8 segundos o competidor indicado não atacar um ponto será atribuído ao outro concorrente.

22.3

SEM PONTUAÇÃO será concedido quando:

- a) Por pontuação em simultâneo (troca de técnicas em simultâneo).
- b) Técnicas do joelho para baixo.
- c) Tentativas de execução técnicas de projeção sem efeito quando agarrados.
- d) Qualquer técnica que não é aplicada de forma clara ou limpa.
- e) Ambos os competidores caem fora da área de combate.
- f) Executar uma técnica de projeção sem efeito por mais de 3 segundos.



- g) Pontapé lateral em salto, ou pontapé tornado, onde o corpo toca chão (o toque no chão não é pontuado).
- h) Executar um ataque fora da área de competição, golpear enquanto agarrado e outras técnicas que constituem faltas.

Regra 23 – Desclassificação

- 23.1. A desqualificação aplica-se automaticamente se um competidor acumula um total de 6 pontos de penalização durante um combate.
- 23.2. Um árbitro pode, com o acordo do juiz chefe, desqualificar um competidor, sem aviso prévio ou sanções. Sempre que considerar que uma infração cometida o justifique.

Regra 24 – Decisões

- 24.1. O árbitro deve tomar as decisões que entender para garantir a condução segura do combate.
- 24.2. A decisão do vencedor do combate será efetuada pela adjudicação da maioria dos juízes de canto que estão a pontuar o combate.
- 24.3. Toda a vez que o árbitro, ou os juízes, tem uma pergunta a respeito do combate pode consultar o juiz chefe, que tomará a decisão.
- 24.4. A decisão do juiz chefe será final e vinculativa, em todos os aspetos, excluindo recursos.

Regra 25 – Recursos

- 25.1. O recurso apenas pode ser solicitado pelo treinador acompanhante do atleta ao canto e esse recurso deve ser entregue por escrito
- 25.2. O recurso é solicitado ao Juiz de Apelo e será decidido pelo Júri de Apelo, de forma definitiva.
- 25.3. 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.
- 25.4. Sendo o recurso deferido, a decisão objeto do recurso será adequadamente anulada ou revertida, após o que prosseguirá a prova.
- 25.5. Cada associação ou clube participante tem apenas direito a um pedido de recurso por escalão competitivo (Seniores, Veteranos e Esperanças).
- 25.6. Os pedidos de recurso só podem ser efetuados sobre as decisões do Árbitro Central ou de Plataforma.
- 25.7. A decisão do júri de apelo será final, é vinculativa e não passível de recurso.

Regra 26 – Antidoping

Todos os participantes estão sujeitos às regras, adotadas e implementadas pela FPAMC, da Autoridade Antidopagem de Portugal (ADoP) relativas ao antidoping.



Regra 27 – Inscrição na prova

Só é permitida a inscrição de atletas integrados em equipas de associações filiadas na FPAMC e dirigidas/orientadas por um treinador reconhecido pela FPAMC.

Regra 28 – Outros assuntos

Situações omissas serão decididas pelo júri de apelo, sendo as respetivas decisões definitivas.

ANEXO I

Normas adicionais sobre protocolo

Saudação protocolar



Chamada de atletas à plataforma de competição



Sinalizar os assaltos



Preparar e iniciar combate



Parar o combate



Cinco segundos de passividade



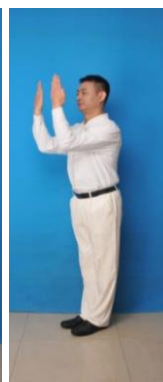
Indicação de ataque após passividade simultânea de 8 segundos



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 II

Grelhas de competição

Grelha até 8 atletas

1

--

2

3

--

4

5

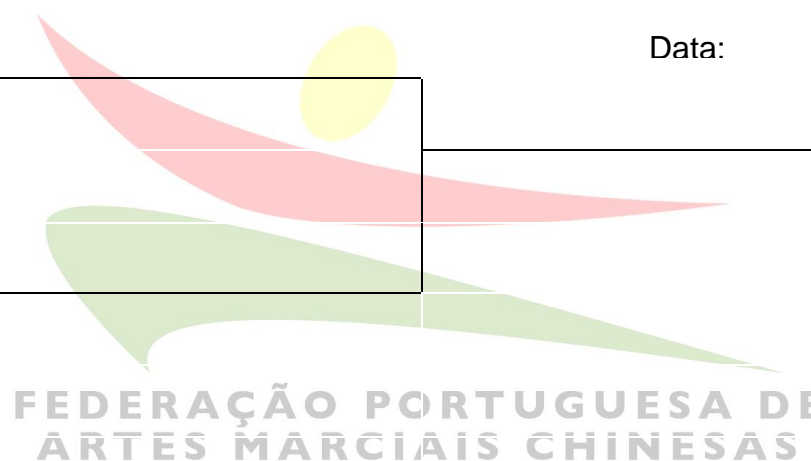
--

6

7

--

8



Juiz Tipo: _____

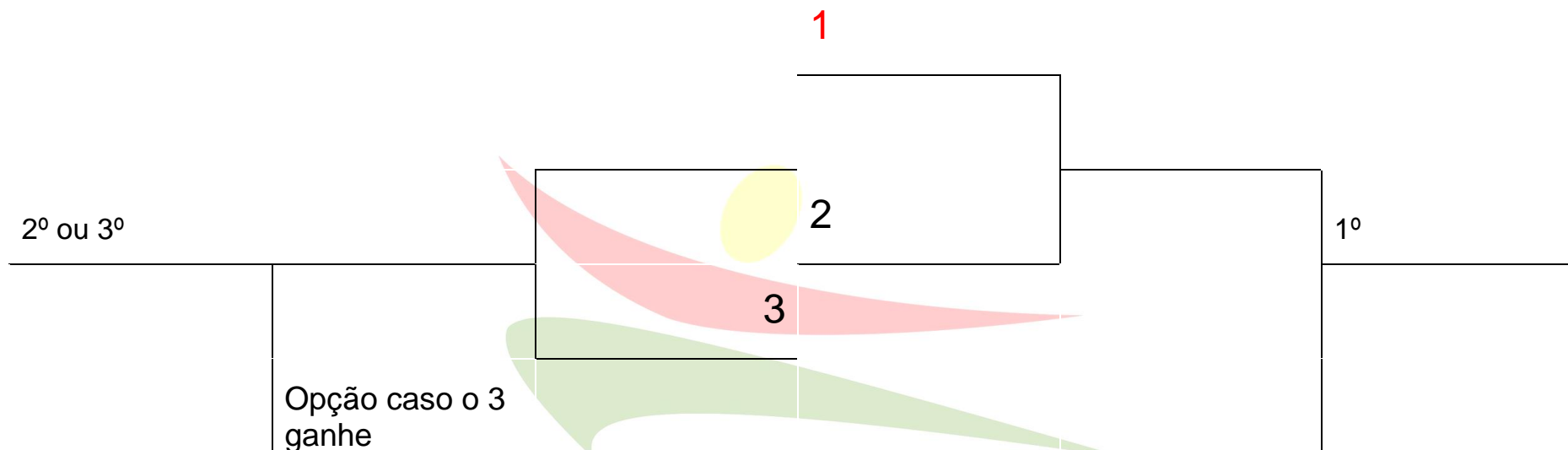
Classe: C / B / A (Riscar o que não interessa)

Prova Categoria: _____ Género: _____

Designação: _____

Data: / /

Grelha para 3 atletas



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE
ARTES MARCIAIS CHINESAS

Juiz Tipo: _____

Classe: C / B / A (Riscar o que não interessa)

Prova Categoria: _____ Género: _____

Designação: _____

Data: / /

Grelha de registo para Árbitros de Canto ou Mesa Central

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

Juiz Tipo: _____; N° _____; Classe: C / B / A (Riscar o que não interessa); Prova Categoria: _____;

Género: _____; Designação: _____; Data: / /