ADITAMENTO AO REGULAMENTO DE ARBITRAGEM DE SHUAI JIAO – SHUAI NA – TI DA SHUAI NA

REGRAS OFICIAIS DE XIANG BO - 2023 FISB

Este regulamento rege as competições de Xiang Bo: (sem golpes de mãos ou pernas, com as mãos coladas e sem agarrar a roupa - Dalian).

Artigo 1: Generalidades

1.1: Competição individual e por equipas

O resultado após cada combate é utilizado para estabelecer tanto a classificação individual do atleta como a classificação da sua equipa.

Em relação à classificação da equipa:

- O par de atletas (caso sejam da mesma equipa) ou o atleta que ficar em primeiro lugar na sua categoria ganha 7 pontos para a sua equipa.
- O 2º ganha 5 pontos para a sua equipa.
- O 3º ganha 4 pontos para sua equipa.
- Os seguintes, respetivamente: 3, 2, 1 de acordo com sua classificação.

1.2: Tipos de competição

1. Eliminação direta.
2. Repescagem: um atleta é eliminado se perder 2 combates.
3. Torneio Round Robin: categoria de 2 a 4 atletas. Cada atleta enfrenta, por sua vez, todos os outros da mesma categoria.

1.3: Categorias de peso

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE ARTES MARCIAIS CHINESAS

Masculinos:	Femininos:
Menor ou igual a 56 kg	Menor ou igual a 52 kg
Menor ou igual a 60 kg	Menor ou igual a 56 kg
Menor ou igual a 65 kg	Menor ou igual a 60 kg
Menor ou igual a 70 kg	Menor ou igual a 65 kg
Menor ou igual a 75kg	Menor ou igual a 75kg
Menor ou igual a 80 kg	Mais de 75 kg
Menor ou igual a 85 kg	
Menor ou igual a 90 kg	
Menor ou igual a 105 kg	
Mais de 105kg	

Se houver apenas um atleta numa categoria, este poderá passar para a categoria superior, mas não para a inferior. Caso o atleta não consiga passar para a categoria superior, não haverá competição.

Escalões Etários (Xiang Bo):
As categorias para os atletas não seniores estão divididas entre Masculinos e Femininos de acordo com as suas faixas etárias, respeitando as categorias de peso.

- Sub-7 anos
- Sub-9 anos
- Sub-11 anos
- Sub-13 anos
- Sub-15 anos
- Sub-17 anos
- Seniores

1.4: Pesagem

1. A pesagem é realizada por:
- Um árbitro
- Um anotador
- O chefe de equipa

2. Cada atleta deverá, antes da pesagem, apresentar o seu cartão de federado atualizado o que implica um atestado médico que certifique a sua aptidão para a competição de Xiang Bo e respetivo seguro de acidentes pessoais para a prática desportiva de competição.

1.5: Sorteio

Após a pesagem é feito um sorteio para cada categoria de competição, sob o controle de:
- Um árbitro
- Um anotador
- O chefe de equipa

1.6: Área de competição

A área de combate é um círculo de 4 metros de diâmetro, rodeado por uma borda de segurança vermelha de 50 centímetros de largura.

1.7: Duração dos combates

- Masculino: 2 rounds de 2 minutos, intercalados com 1 minuto de descanso.
- Feminino: 2 rounds de 2 minutos, intercalados com 1 minuto de descanso.
- Combates dos escalões Sub-13 ou inferiores, a duração dos rounds poderá ser de 1 minuto e 30 minutos.

Entre dois combates, os atletas beneficiam de pelo menos 15 minutos de descanso.

1.8: Equipamento dos atletas

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE ARTES MARCIAIS CHINESAS

Nas competições de Xiang Bo, os atletas vestem t-shirt ou casaco (Daliang), calças e sapatilhas de luta livre.

1.9: Protocolo do atleta e saudação

No início e no final de cada luta, os atletas devem saudar o atleta adversário utilizando a saudação de Bao Quan Li, em seguida, saudar o árbitro do tapete que também os saúda.

Artigo 2: Protocolo dos Combates

2.1: Posicionamento dos atletas

Os atletas cumprimentam o corpo de arbitragem e depois cumprimentam-se entre si.

Para a competição de Xiang Bo: O primeiro round começa com a mão direita à frente. O segundo round começa sempre com a mão oposta à do primeiro round.

2.2: Interrupção de um combate

O árbitro interrompe o combate quando:

- Um atleta cai (membro ou corpo toca no chão).
- Há uma saída de um dos atletas da área de competição.
- Existe uma falta ou inatividade dos atletas para atribuição de um aviso.

O cronómetro faz uma pausa em caso de lesão de um atleta ou para uma reunião de árbitros.

2.3: Curso do combate

- É proibido agarrar as seguintes partes: cabelos, rosto, orelhas, garganta, dedos, genitais e calças.

Na competição de Xiang Bo:

- As mãos do atleta devem permanecer sempre coladas às do adversário.
- O atleta deve manter o corpo reto e só pode inclinar-se ao executar uma técnica.
- Não deve haver nenhuma pega com uso de força, nenhuma rigidez e nenhuma pega com intenção de bloquear o adversário.
- Uma pega deve ser imediatamente seguida pela execução de uma técnica. Se este último falhar, as mãos devem retornar imediatamente ao contato com as do adversário.
- Taotui, Baotui, Goutui: as técnicas de agarrar as pernas devem ser rápidas e contínuas. Caso contrário, o árbitro separa os dois atletas e continua imediatamente o combate.
- O combate não deve ser bloqueado. O atleta não deve permanecer inativo por mais de 5 segundos. Se esta inatividade for repetida 3 vezes, recebe um aviso.
- As projeções verticais não são permitidas em competições Sub-13 ou de escalão inferior.

Artigo 3: Espírito da Competição

3.1: Os Atletas devem:

- Demonstrar espírito desportivo e desenvolver as características do Xiang Bo, nomeadamente velocidade, elegância, autocontrolo, sem brutalidade, sem agressividade, uso da força do adversário e ser ativo.
- Ter o equipamento limpo.
- Respeitar a competição, o seu adversário e o corpo de arbitragem.

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE ARTES MARCIAIS CHINESAS

3.2: Durante o combate:

- Os combates são realizados sempre em pé, as técnicas devem ser realizadas permanecendo em pé.
- O atleta não deve tentar utilizar projeções para esmagar o adversário.
- Não são permitidos golpes de punhos ou pernas nas competições de Xiang Bo
- Não são toleradas chaves ou estrangulamentos.

3.3: No que diz respeito ao regulamento, à arbitragem e ao andamento da luta:

- Os atletas e treinadores não devem influenciar o corpo de arbitragem durante os combates.
- Caso haja protesto, os lutadores e treinadores poderão consultar o corpo de arbitragem após a luta.
- Qualquer violação dos regulamentos e do espírito de Xiang Bo poderá resultar em advertência ou até mesmo desclassificação.

Artigo 4º: Pontuação das Técnicas

4 pontos:

- Cair com os dois pés fora do chão e completar a rotação no ar através de uma técnica realizada em equilíbrio.

3 pontos:

- Cair sobre o corpo ou nádegas sem rotação no ar por uma técnica realizada em equilíbrio.

2 pontos:

- Tocar o chão com vários membros (mão, joelho ou cotovelo).
- Alerta para má conduta grave.

1 ponto:

- Tocar o chão com apenas um membro (mão, joelho ou cotovelo)
- Saída da área de competição, ou seja, fora da fronteira vermelha.
- Queda por técnica executada sem equilíbrio, perdendo o executante o equilíbrio após a queda.
- Se os atletas caírem juntos, aquele que atingir o solo primeiro perde um ponto.
- Aviso para negligência leve.
- Se o "Xiao De" não tiver sucesso, o atacante deve levantar-se rapidamente ou corre o risco de perder 1 ponto.
    - Se após 15 segundos nenhuma técnica for executada, o lutador que perde 1 ponto é:
        - Aquele que não executou nenhuma técnica.
        - Aquele que era mais rígido nos gestos e movimentos.
        - Aquele que tem a posição inclinada.
        - Aquele com a menor variedade de pegas.
        - Aquele que resistir ao adversário pela força.

0 pontos:

- Quando os dois lutadores caem simultaneamente, sem que seja possível distinguir qual caiu primeiro ou qual caiu sobre o outro.
- Quando um lutador executa uma técnica sem procurar ficar em equilíbrio.

Artigo 5: Validade das técnicas

- Quem executar a técnica dentro da área de competição enquanto o seu adversário cai fora da área de competição, ganha pontos.
- Quem executar uma técnica fora da área de competição não ganha pontos.
- Quando a técnica é executada dentro da área de competição e o adversário cai fora desta área, se a pessoa que executou a técnica sai da área após a queda do oponente, a técnica é validada.
- Quando a técnica é executada ao mesmo tempo que o gongo do árbitro cronometrista soa, a técnica é validada.
- Quando a técnica é executada após o gongo do árbitro cronometrista ter soado, a técnica não é validada.
- Se uma falta for cometida antes ou ao mesmo tempo que a técnica, esta não é válida.

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE ARTES MARCIAIS CHINESAS

Artigo 6: Ganhar um combate

Um combate decorre no máximo em dois rounds.

No início de um combate, os dois atletas têm um crédito de dez pontos cada:

- O atleta que perdeu os dez pontos dá a vitória ao adversário.
- O atleta que perder menos pontos ao final dos dois rounds vence o combate.

Em caso de empate o vencedor será:

- O atleta que recebeu menos advertências.
- O atleta que fez maior pontuação nas projeções (4 pontos, depois 3, etc..).
- O atleta de menor peso.

Artigo 7: Corpo de Árbitros

São atribuídos a cada área de competição:

- Um árbitro chefe
- Um árbitro de tapete
- Dois árbitros de canto
- Um anotador
- Um cronometrista

Árbitro Chefe:

É responsável pela área de competição e pelo combate.
Caso observe alguma anomalia, pode interromper o combate e consultar o árbitro de tapete e os árbitros de canto. Se houver desacordo entre o árbitro de tapete e os árbitros de canto, é o árbitro chefe quem decide.

Árbitro de Tapete:

É responsável pelo combate no tapete: iniciar, parar, etc. No final do combate, declara o vencedor. Atribui os pontos e faltas, mas não as contabiliza.

Árbitro de Canto:

Avalia as técnicas independentemente do árbitro de tapete e auxilia as decisões do árbitro de tapete. Relata qualquer anomalia que decorra ao árbitro do tapete.

Anotador:

Anota e totaliza na súmula todos os pontos e advertências dados pelo árbitro do tapete. É responsável por notificar o árbitro chefe e o cronometrista, quando num round ou num combate, haja um atleta que tenha vencido.

Cronometrista:

É responsável por sinalizar o início e o fim de um round ou combate. Controla o tempo de cada round e as paragens do cronómetro devido a anomalias a pedido do árbitro chefe.

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE ARTES MARCIAIS CHINESAS

Vocabulário dos árbitros
(Português – Chinês)

Saudação - Li
Preparados - Yu Bei
Começar - Chi
Parar - Ting

Azul (faixa) - Lan Da
Vermelho (faixa) - Hong Da

1 ponto - Yi Fen
2 pontos - Liang Fen
3 pontos - San Fen
4 pontos - Si Fen