Regulamento QINGDA FPAMC

2024

Índice

INTRODUÇÃO **4**

CAPÍTULO I – REGRAS GERAIS **5**

ARTIGO 1º ÂMBITO DA PARTICIPAÇÃO 5
ARTIGO 2º DIVISÕES DA COMPETIÇÃO 5
ARTIGO 3º DURAÇÃO DO COMBATE 6
ARTIGO 4º ÁREA DE COMBATE 6
ARTIGO 5º CATEGORIAS DE PESO 6
ARTIGO 6º PROCEDIMENTOS MÉDICOS E ADMINISTRATIVOS 7
ARTIGO 7º SORTEIO 7
ARTIGO 8º PRESENÇA PARA COMPETIÇÃO 7
ARTIGO 9º SISTEMA DE COMPETIÇÃO 8
ARTIGO 10º PROTOCOLO 8
ARTIGO 11º PESAGENS 8
ARTIGO 12º DIVULGAÇÃO DE CLASSIFICAÇÕES 9
ARTIGO 13º COLOCAÇÃO DOS ATLETAS E CLUBES NA CLASSIFICAÇÃO FINAL 9
ARTIGO 14º LIMITAÇÕES DE PARTICIPAÇÃO 10
ARTIGO 15º EQUIPAMENTO 10
ARTIGO 16º VESTUÁRIO 10
ARTIGO 17º OUTRAS DISPOSIÇÕES DURANTE A COMPETIÇÃO 11

CAPÍTULO II – DA ARBITRAGEM **12**

ARTIGO 18º JÚRI DA COMPETIÇÃO, OFICIAIS DE REGISTO E DOCUMENTAÇÃO 12
ARTIGO 19º DEVERES DOS ÁRBITROS E OFICIAIS DE REGISTO 12
ARTIGO 20º SINALIZAÇÃO SONORA E VISUAL 14
ARTIGO 21º CHAMADAS E GESTOS DO ÁRBITRO CENTRAL (ANEXO I) 15

CAPÍTULO III – MÉTODOS DE AVALIAÇÃO E OUTRAS DISPOSIÇÕES PARA A COMPETIÇÃO **17**

ARTIGO 22º ORIGEM E CARATERIZAÇÃO DAS TÉCNICAS OFENSIVAS 17
ARTIGO 23º PARTES VÁLIDAS PARA PONTUAR 17
ARTIGO 24º ORIGEM E CARATERIZAÇÃO DAS TÉCNICAS DEFENSIVAS 17
ARTIGO 25º TÉCNICAS PROIBIDAS 17
ARTIGO 26º ÁREAS DE ATAQUE PROIBIDO 18
ARTIGO 27º SUSPENSÃO DE UM COMBATE 18
ARTIGO 28º ADVERTÊNCIAS E PENALIZAÇÕES 18
ARTIGO 29º TIPOS DE PENALIZAÇÕES 19
ARTIGO 30º VITÓRIA ABSOLUTA 20
ARTIGO 31º OS CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO 20
ARTIGO 32º DESCLASSIFICAÇÃO 21
ARTIGO 33º DECISÕES 21
ARTIGO 34º EMPATES 22

CAPÍTULO IV – DISPOSIÇÕES FINAIS DA COMPETIÇÃO **23**

ARTIGO 35º RECURSOS 23
ARTIGO 36º ANTIDOPING 23
ARTIGO 37º INSCRIÇÃO NA PROVA 23
ARTIGO 38º OUTROS ASSUNTOS 23

CAPÍTULO VI – SELEÇÃO PARA NACIONAIS **24**

ARTIGO 39º ELEMENTOS SELECIONÁVEIS 24

REGRA 30 – PROCESSO DE SERIAÇÃO **24**
ANEXO I **25**
NORMAS ADICIONAIS SOBRE PROTOCOLO 25
SAUDAÇÃO PROTOCOLAR 25
CHAMADA DE ATLETAS À PLATAFORMA DE COMPETIÇÃO 25
SINALIZAR OS ASSALTOS 25
PREPARAR E INICIAR COMBATE 26
PARAR O COMBATE 26
CINCO SEGUNDOS DE PASSIVIDADE 26
INDICAÇÃO DE ATAQUE APÓS PASSIVIDADE SIMULTÂNEA DE 8 SEGUNDOS 27
QUEDA, QUEDA PRIMEIRO E QUEDA SIMULTÂNEA 27
SAÍDA DE UM ATLETA, SAÍDA SIMULTÂNEA E CHAMADAS À PLATAFORMA 27
FALTA GRAVE, FALTA LEVE E DESQUALIFICAÇÃO 28
PEDIDO DE ASSISTÊNCIA MÉDICA, E DESCANSO OU ORDEM DE RETORNO AOS CANTOS 28
ANEXO II **29**
Grelhas de competição *29*
Grelha 2, 4, 8, 16 (replicar), 32 (replicar) atletas *29*
Grelha para 3 atletas *30*
Grelha para 6, 12, 24 atletas (replicar) *31*
Grelha de registo para Árbitros de Canto ou Mesa Central *32*
ANEXO III **33**
Equipamentos – proteção de tronco *33*
Equipamentos – proteção de cabeça *33*
Equipamentos – proteção de membros inferiores *33*
Equipamentos – luvas *34*
Equipamentos – calças e camisolas *34*

Regulamento QINGDA

(combate ao toque)

Introdução

QINGDA (que significa luta de semi-contacto) é projetado para atender a maioria dos atletas iniciados em Portugal, bem como atletas que optem pela especialização na disciplina, e seleções nacionais. Sendo uma disciplina de combate de transição para o SANDA, é composta por três grandes tipos de técnicas: técnicas de pernas (Tui Fa), técnicas de punhos (Quán Fa) e técnicas de projeção (Shuai Fa) considerando a fórmula de combate "Ti Da Shuai" das Artes Marciais Chinesas (AMC). Ataques efetuados por punhos e pernas são em regime de "toque" ou impacto ligeiro. As técnicas de projeção, com limitações à natureza das técnicas aplicáveis, são em regime de contacto total.

A necessidade de adaptação à realidade nacional já provida de três décadas de experiência federativa, sem descurar a representatividade internacional, justifica o tratamento específico de provas desportivas e regras adequadas àquela realidade. Assim, no uso da competência regulamentar 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 Qingda

Capítulo I – Regras Gerais

Artigo 1º Âmbito da participação

a) Destina-se a todos os atletas femininos e masculinos filiados na FPAMC com idades compreendidas entre os 6 e os 60 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), dotado de Título Profissional de Treinador de Desporto - TPTD de “Sanda” válido.

Artigo 2º Divisões da competição

a) Os atletas competem em provas definidas por género e categoria, conforme:

(A) menores de 14 anos (a idade mínima é 6 anos);
(B) 14 e 15 anos;
(C) 16 e 17 anos;
(D) Seniores 18 aos 40 anos;
(E) (OPCIONAL)
- Veteranos A 41 aos 50 anos;
- Veteranos B 51 aos 60 anos.

b) As subcategorias são definidas pela organização da prova, depois de aprovadas pela Direção da FPAMC, usualmente em incrementos de 2 anos. Conforme a seguinte distribuição:

Grupo 1 - 06 e 07 anos
Grupo 2 - 08 e 09 anos
Grupo 3 - 10 e 11 anos
Grupo 4 - 12 e 13 anos
Grupo 5 - 14 e 15 anos
Grupo 6 - 16 e 17 anos
Grupo 7 - 18 aos 40 anos
Grupo 8 - 41 aos 50 anos
Grupo 9 - 51 aos 60 anos

c) A direção poderá criar uma categoria sub 21, caso o número de atletas em prova o justifique.

d) Para menores de 18 anos, esperanças, considera-se que:

(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.

e) Em caso de número insuficiente (mínimo de 2) de competidores nas categorias, o chefe de juízes pode reagrupar o atleta numa categoria ou, alternativamente, escalão acima, com a concordância do treinador acompanhante.

Artigo 3º Duração do combate

a) Cada combate consiste num máximo de três assaltos de dois minutos (1 minuto e meio para júniores), com um descanso de um minuto entre os assaltos; um combate é vencido pelo melhor 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.
b) A contagem do tempo de prova inicia quando o Árbitro Central dá voz de "Kāishǐ (Iniciar)!", depois da saudação entre adversários.
c) Caso a competição tenha um elevado número de combates, a organização pode decidir que cada combate só tem um assalto.

Artigo 4º Área de combate

a) Área de combate, quadrada, em tatami com 12 metros por 12 metros (144 m^2) configurando uma área interior, para competição, de 8 metros por 8 metros (64 m^2) e um perímetro de segurança com 2 metros de largura em cor distinta (as cores deverão ser tanto quanto possível vermelho para o perímetro de segurança e azul para a área de competição).
b) O piso das áreas de combate e segurança pode ser composto por blocos ou placas de tatami com uma espessura mínima de 2,5 centímetros, ou superior, dependente do piso de assentamento.
c) A área de combate prevista nas alíneas anteriores fica satisfeita com a utilização de uma plataforma de combate com medidas e materiais standard, ou plataforma oficial segundo IWUF – International Wushu Federation.
d) Provas de carater local promovidas por clubes, associações desportivas, estabelecimentos de ensino e entidades privadas carecem de condições de realização diferidas pelo Conselho de Arbitragem da FPAMC.

Artigo 5º Categorias de peso

Sem prejuízo dos artigos anteriores a seguinte tabela resume as categorias de peso.

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		
75kg	>70kg a ≤75kg		
80kg	>75kg a ≤80kg		
85kg	>80kg a ≤85kg		
90kg	>85kg a ≤90kg		
Mais de 90kg	>90kg		

Artigo 6º Procedimentos médicos e administrativos

a) Todos os atletas devem estar disponíveis para inspeção médica, incluindo exames *antidoping* quando exigido pela FPAMC.
b) Os concorrentes só podem participar na categoria indicada pelo regulamento em categorias de peso.
c) Os atletas devem apresentar o comprovativo de identidade nas pesagens e sempre que solicitado pela FPAMC, bem como o cartão comprovativo de filiação.
d) Os atletas, obrigatoriamente, têm de possuir atestado médico válido para a época desportiva.
e) 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.
f) 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.
g) 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 juízes.

Artigo 7º Sorteio

a) 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;
b) Os sorteios podem ser realizados recorrendo a meios informáticos;
c) Sempre que forem realizados com mecanismos físicos, os sorteios serão feitos com a presença ou participação dos representantes creditados pelas respetivas associações;
d) 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

a) 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;
b) Atletas que não cumprirem o disposto na alínea anterior podem ser excluídos da competição, ou considerados faltosos, conservando a qualificação obtida até ao momento;
c) 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;
d) Um atleta que não responder a três chamadas, para verificação, de acordo com o disposto alínea a) deste artigo, ou para combate, ou se ausentar após as chamadas sem permissão, será considerado como tendo faltado;
e) Os atletas têm de cumprir os requisitos de pesagem, comparecendo às pesagens de verificação marcadas, ou serão considerados faltosos à competição

Artigo 9º Sistema de competição

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

a) **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.
b) **Eliminação dupla** - Semelhante à eliminação direta, no entanto, o perdedor do primeiro combate luta novamente (usada em particular no apuramento de terceiros e quartos classificados).
c) **Liga ou Round Robin** - Sob este método, cada membro do grupo de atletas compete com todos os outros. É declarado vencedor o que mais vitórias obtiver. Método usado quando só existem três competidores na categoria.

Artigo 10º Protocolo

a) 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;
b) Só podem subir ao pódio, para receção de troféus, ou outros prémios, atletas ou representantes que respeitem os protocolos dos desfiles;
c) 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.
d) 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;
e) Cada assalto deve começar com os atletas de cada lado do Árbitro Central, de frente para a mesa central; cada atleta deve primeiro fazer uma saudação para o seu treinador, para o público, para a mesa central e depois trocar uma saudação com o adversário à ordem do árbitro central.
f) 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;
g) 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;
h) Demais normas protocolares encontram-se definidas no Anexo I deste regulamento.

Artigo 11º Pesagens

a) A pesagem será realizada pelo registador, em colaboração com a restante equipa de juízes ou árbitros, em hora designada pela organização;
b) Os atletas devem ser pesados em local a designar pela equipa de arbitragem antes da competição; a pesagem deve terminar em uma hora; um atleta que não comparecer dentro do prazo estipulado será considerado desistente da prova;
c) 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;

d) 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

a) 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;

b) Colocação de clubes (associações) em Taças de Portugal – mantém-se a regra da alínea primeira, sendo a classificação do clube determinada da seguinte maneira:

(A) Cada primeiro lugar obtido, atribui ao clube (associação) 5 pontos;
(B) Cada segundo lugar, 3 pontos, cada terceiro 1 ponto.

c) 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;
(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.

Artigo 14º Limitações de participação

a) Não é permitida a participação de atletas que enverguem 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;
b) Não é permitida a participação de atletas não inscritos na FPAMC, ou no caso de competições de âmbito internacional, não devidamente inscritos na prova e dotados de seguro desportivo adequado;
c) Não é permitida a disputa de títulos nacionais ou regionais por atletas que não observem nacionalidade portuguesa.

Artigo 15º Equipamento

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

a) 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 e esperanças, considerando 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.

b) Os equipamentos de proteção devem, sem exceção, observar as cores vermelha e azul, tendo cada atleta à sua disponibilidade um equipamento integral de cada cor, para colocação de acordo com o canto atribuído: vermelho ou azul.

c) São proibidas peças de metal ou plástico rígido nos equipamentos de proteção.

d) A Direção da FPAMC poderá decidir pela disponibilização total, ou parcial, dos equipamentos de proteção, com exceção da proteção bocal e da proteção genital, bem como pela colocação dos mesmos nos atletas, de parte deles, ou mera supervisão da sua aplicação.

Artigo 16º Vestuário

a) Atletas:
   (A) Os concorrentes têm de usar as suas próprias roupas (t´shirt com mangas e calças, podendo a direção optar pelo uso de calções), de cor vermelha ou azul, adequados consoante o canto atribuído, que devem estar limpas e bem apresentadas, só sendo permitido o uso de publicidade à associação que representa, à FPAMC e às federações europeia e internacional ou mundial.
   (B) Qualquer designação de uma outra modalidade ou disciplina que não seja tutelada pela FPAMC é proibida.
   (C) 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.

(D) Óculos, lentes de contacto duras e dentaduras não são permitidos.

(E) 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.

(F) Quaisquer cortes ou lacerações, de pequena dimensão e não impeditivas da adequada condição para combate, devem ser cobertos com um penso, medicamente aprovado, que irá proteger tanto o atleta como outros de contacto com sangue.

(G) Atletas cuja roupa seja danificada durante a prova, de forma impeditiva, não estão autorizados a continuar. Em caso de dúvida o juiz chefe tomará a decisão final.

(H) 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.

(I) Ligaduras articulares, fitas de apoio e outros elementos estranhos à indumentária de combate permitida, que atestem falta de condição de saúde ideal para participação numa prova de combate, não são permitidos na primeira fase de seriação (primeiros combates), levando à desclassificação do atleta, ou à chamada do médico (caso a prova ainda não tenha dado início) para reavaliação da condição do competidor.

a) Juízes e árbitros:

(A) Juízes e árbitros em todos os momentos apresentar-se-ão com aparência limpa e arrumada.

(B) Juízes e árbitros usarão o traje indicado pelo conselho de arbitragem. Caso contrário, o código de vestimenta padrão deve ser sapatos pretos ou azuis marinhos, meias pretas ou azuis marinhas, calça azul marinho, cinto preto, camisa branca (manga curta ou comprida de forma uniforme em toda a equipa).

(C) Juízes árbitros centrais, ou de plataforma, usarão calçado apropriado para a área de competição, em preto ou azul marinho, compreenda-se sapatilha de Kung Fu ou de Wushu.

(D) Juízes árbitros centrais são obrigados a usar luvas de borracha para proteção contra o contacto com sangue.

(E) Juízes árbitros centrais, chefes de mesa central e de arbitragem, podem usar um apito com uma fita adequada para ser usada ao redor do pescoço.

(F) Todos os juízes e árbitros devem trajar ser portadores do material necessário ao desempenho das suas funções.

Artigo 17º Outras disposições durante a competição

a) Todos os atletas devem respeitar as regras e obedecer às decisões dos juízes. É proibido causar lesões intencionalmente.

b) 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.

c) 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.

Capítulo II – Da Arbitragem

Artigo 18º Júri da Competição, oficiais de registo e documentação

a) Um Árbitro Chefe de Qingda.
b) Um Árbitro Registador por área de competição;
c) Um Árbitro Registador/Cronometrista por área de competição, sendo que na existência de uma única área, o Árbitro Chefe poderá cumprir essas funções;
d) Um Árbitro/Juiz Fiscal de Equipamento;
e) Distribuição de outros Árbitros:
    (A) Um Juiz Árbitro Central ou de plataforma por área de competição;
    (B) 3 ou 5 Árbitros de Canto por área de competição;
f) Pelo menos um elemento do Conselho de Arbitragem da FPAMC;
g) Um Juiz de Apelo ou Recurso;
h) 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.

Artigo 19º Deveres dos Árbitros e oficiais de registo

a) 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.

b) 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 verifiquem, 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.

c) O Juiz Árbitro Central deve:
   (A) 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;
   (B) Assinalar a necessidade de intervenção médica;
   (C) Executar todas a decisões que visam fazer cumprir o protocolo da competição;
   (D) Anunciar as decisões dos assaltos e do combate.

d) Os Árbitros de Canto devem:
   (A) Registar a pontuação atribuída pela sinalética do Árbitro Central;
   (B) Registar os pontos marcados pelos atletas de acordo com este regulamento;
   (C) Anunciar, a pedido da mesa central, a sua decisão relativa ao resultado de cada assalto;
   (D) Em caso de empate o Árbitro de Canto deve disponibilizar de imediato os seus registos de pontuação discriminada à mesa central.

e) O Registador ou Oficial de Registo deve:
   (A) Assegurar que o sistema de registo digital de dados e imagem está funcional;
   (B) Assegurar a estrutura de registo documental – Grelhas de inscrição, Grelhas Sorteadas, Grelhas de Classificação, Grelhas de Resultado e outras que aprovadas pela FPAMC;
   (C) Iniciar e atualizar os sistemas de registo;
   (D) Recolher e arquivar os registos e relatórios dos árbitros;
   (E) Informar o Juiz Chefe relativamente aos resultados;
   (F) Coadjuvar o Juiz Chefe nos anúncios e chamadas, sob supervisão do mesmo;
   (G) Gerir a atribuição de prémios – preparação dos prémios, trofeus, para distribuição e supervisão da mesma.

f) Árbitro Registador/Cronometrista deve:
   (A) Assegurar o registo documental dos tempos de prova – grelhas de registo individual dos tempos de prova, interrupções, 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;
   (E) Assinalar inícios e fins de prova – utilizar sinais sonoros, e/ou sinalética apropriada, para avisos de tempo, início e fim de prova.

g) O Árbitro/Juiz Fiscal de Equipamento deve:
   (A) Verificar o equipamento dos atletas antes de entrada para a área de

competição;
(B) Assegurar a fiscalização do equipamento que forma as áreas de competição – verificação de montagem e estado do equipamento, antes e durante a prova, bem como a regular desmontagem e preparação para transporte ou arrumação;
(C) Fazer a gestão de equipamentos – Inventariação, armazenamento, requisição de aquisição, manutenção e demais tarefas que assegurem a sua existência e prontidão.

h) 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.

i) 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.

j) 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.

Artigo 20º Sinalização sonora e visual

a) 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.

b) O juiz de plataforma deve orientar os combates através de chamadas e gestos constantes deste regulamento, e, em casos omissos seguir o gestuário do regulamento de Sanda aprovado.

c) Os atletas e os seus acompanhantes obedecerão às chamadas e sinais do árbitro incondicionalmente.

d) O juiz chefe pode interromper o assalto, se verificar qualquer problema durante o mesmo, usando o apito e a vocalização apropriada.

e) Quando um competidor recebe 6 pontos negativos, a pontuação será anunciada pelo juiz chefe, após interrupção pelo método considerado na alínea anterior.

f) Ao final de cada assalto, o juiz chefe, ou a mesa central, solícita aos juízes de canto que tornem visível a pontuação no assalto vocalmente e usando o respetivo apito, sinalizando vitória para um dos competidores ou empate, levantando a placa

apropriada. Todos os juízes devem apresentar seus resultados em simultâneo ao som do apito. Os resultados podem ser apresentados manualmente ou informaticamente consoante a organização da prova, sempre com a confirmação manual do Juiz Chefe. Se for utilizado um sistema informático este tem de ser aprovado pela Direção da FPAMC.

g) O juiz chefe pode usar apito para interromper o combate sempre que entenda necessário.

h) Os sinais utilizados pelos árbitros e juízes são normalizados, conforme prescrito pelos regulamentos das disciplinas de combate da FPAMC.

Artigo 21º Chamadas e Gestos do Árbitro Central (Anexo I)

a) 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;
b) 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”;
c) 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;
d) 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 acima;
e) 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;
f) 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)";
g) 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;
h) 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;
i) 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";
j) Saída de um atleta da plataforma – 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;

k) Saída simultânea dos dois atletas – 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;

l) 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;

m) 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;

n) 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;

o) 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;

p) 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;

q) 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;

r) 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.

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE ARTES MARCIAIS CHINESAS

Capítulo III – Métodos de Avaliação e outras disposições para a competição

Artigo 22º Origem e caraterização das técnicas ofensivas

a) Qualquer tipo de técnica de Kung Fu (salvo as que sejam explicitamente proibidas no presente regulamento) pode ser usado para atacar o adversário nas partes válidas.
b) Todas as técnicas de batida (Tui Da) são ao toque (com impacto controlado e leve) com exceção das de projeção (Shuai) que são em contacto total dentro daquelas permitidas por este regulamento.
c) Não são permitidas técnicas rotativas (com rotação de tronco) de punho ou membro inferior do tipo “Tui Da”.
d) As técnicas do tipo “Tui Da” devem ser de aplicação direta (retilínea) ou em arco (semicirculares).

Artigo 23º Partes válidas para pontuar

Laterais e zona frontal da cabeça (testa), partes protegidas pelo capacete, o tronco anterior e laterais, partes protegidas pelo colete, frente, lateral externa e partes posteriores do membro inferior.

Artigo 24º Origem e caraterização das técnicas defensivas

Qualquer tipo de técnica de Kung Fu (salvo as que sejam explicitamente proibidas no presente regulamento) pode ser usado para defesa ou bloqueio.

Artigo 25º Técnicas proibidas

a) É proibido o KO. As seguintes técnicas são estritamente proibidas:
   (A) Golpe à face, não protegida pelo capacete.
   (B) Ataques aos membros superiores e às articulações.
   (C) Ataque com a cabeça, cotovelo ou joelho.
   (D) Ataques perigosos - qualquer ataque que é suscetível de causar lesões graves e/ou sangramentos contínuos.
   (E) Projeção por cima do ombro, ou projeções em que se eleva o adversário (respetiva cintura) acima do nível do peito do atacante.
   (F) Gastar tempo de combate sem atacar (5 segundos de passividade), contando com agarramentos passivos do adversário.
   (G) Técnicas de asfixia ou estrangulamento.
   (H) Agarrar por mais de 3 segundos.
   (I) Combater no chão.
   (J) Chaves de braço e qualquer tipo similar de técnicas de bloqueio de articulações.
   (K) Agarrar um adversário e golpear.
   (L) Morder, arranhar, puxar cabelos, cuspir.
   (M) Golpes contínuos a qualquer parte do corpo (mais de 4 golpes sem contar com técnicas de projeção).
   (N) Técnicas entregues com rotação do corpo.

b) 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.

c) 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.

Artigo 26º Áreas de ataque proibido

a) É proibido qualquer ataque nas seguintes áreas do corpo:
   (A) Face ou outra área cranial não protegida pelo capacete.
   (B) Nuca e topo da cabeça.
   (C) Olhos, nariz e pescoço.
   (D) Virilhas e área genital.
   (E) Joelhos, cotovelos e outras articulações.

b) Não são permitidos ataque do tipo “Tui Da” ao tronco posterior, ou às faces mediais (interiores) do membro inferior.

Artigo 27º Suspensão de um combate

O árbitro poderá suspender o combate, obrigando a pausa no tempo do combate, quando:
a) O competidor cai ou sai fora da área de competição.
b) O competidor é penalizado com uma falta.
c) O competidor se lesiona.
d) Existe contacto contínuo entre os competidores por mais de 3 segundos.
e) Existe passividade incluindo por mútua imobilização.
f) O chefe de juízes encontra razão para interromper o combate.
g) Existe qualquer perigo percetível durante o combate.

Artigo 28º Advertências e penalizações

a) Considera-se que:

(A) Faltas acidentais: técnicas, que sem intenção técnica declarada, ou culpa própria, 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.
(B) 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.
(C) São faltas: golpes onde existe a violação das regras, tais como técnicas proibidas ou ataques a locais proibidos ou outros usos indevidos da técnica, bem como a simulação de ataques a zonas proibidas.

a) 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, decorrentes de faltas leves ou graves, 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 juízes 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.

b) Quando um competidor comete um ato proibido, 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 ou leve (1 ponto de penalização) – advertência gestual e vocal.
   (C) Uma falta grave (2 pontos de penalização) – aviso gestual e vocal.
   (D) A desqualificação.

Artigo 29º Tipos de penalizações

a) 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 juízes e o relatório da ocorrência é feito e enviado para o conselho de disciplinar da FPAMC. O mesmo se pode aplicar aos expectadores.

b) Faltas ou penalizações graves:
   (A) Atacar um adversário antes de o árbitro dar o sinal para começar.
   (B) Atacar o adversário após o árbitro dar o sinal para parar.
   (C) Desobedecer a instrução ou decisão de árbitros.
   (D) Atacar de forma cruel ou maliciosa, com intensão de provocar lesão.
   (E) Atacar de forma deliberada (uso direcionado da técnica) áreas proibidas.
   (F) Simular dor ou lesão para ganhar vantagem.
   (G) Desrespeitar o adversário ou outros elementos oficiais da prova.

c) Faltas ou penalizações leves:
   (A) Agarrar continuamente um adversário.
   (B) Não lutar e virar as costas para o adversário.
   (C) Cuspir a proteção de boca ou descartar outros equipamentos.
   (D) Interrupções provocadas pela mal colocação ou perda de equipamentos.
   (E) Falar com o adversário durante a refrega ou combate.
   (F) Tecer comentários à ação do combate ou da arbitragem durante a prova.

(G) Não respeitar os limites de sequência técnica (4 golpes consecutivos sem contar com técnicas de projeção).
(H) Passividade repetidamente assinalada.
(I) Não obedecer à ordem de ataque do juiz árbitro central.
(J) Atos de pressão ou provocação para início do combate.

d) 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 de penalização), uma advertência gestual e vocal (1 ponto de penalização) ou aviso gestual e vocal (2 pontos de penalização), cujos pontos serão adicionados às pontuações dos seus adversários.

Artigo 30º Vitória absoluta

a) 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.
b) Quando um competidor acumulou 6 pontos de penalização, o adversário será declarado automaticamente vencedor do combate.
c) Quando um competidor sai fora da área de combate 3 vezes num assalto, o adversário será declarado automaticamente vencedor do assalto.
d) Quando um competidor obtém duas vitórias.
e) Quando, em dois assaltos, um competidor tem uma vitória e um empate.
f) Se durante o combate um competidor 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;
g) Durante a competição, se um competidor se abstiver da competição, o adversário será o vencedor;
h) Durante a competição, se o competidor ou seu treinador acompanhante solicitar desistência, o oponente será o vencedor.
i) Só poderá ser declarado vencedor qualquer competidor depois de disputa de pelo menos um combate com um adversário.

Artigo 31º Os critérios de pontuação

a) **2 PONTOS** serão concedidos quando:

(A) O adversário sai da área de combate, por si ou forçado pelo competidor, que permanece dentro da área, sem contacto com o adversário.
(B) O competidor executa um ataque válido, que derruba o adversário, permanecendo sem cair ou tocar/apoiar-se na área com joelhos ou membro superior.
(C) O competidor executa um pontapé que atinge a área válida do tronco ou da cabeça do adversário.
(D) O adversário do competidor comete uma falta grave e recebe um aviso.
(E) O adversário do competidor, ao fazer uma tentativa de ataque, escorrega e cai (exceto numa técnica válida onde a sua execução obrigue a apoio extra na área).

(F) O adversário executa uma técnica de pernas com queda prevista e permanece no solo, com parte não autorizada do corpo, por mais de 3 segundos.

a) **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.
(D) Ao competidor que atinge o solo em último lugar, ou fica por cima do adversário, numa projeção em sacrifício, ou com queda de ambos.
(E) Se ambos os competidores não conseguem atacar durante 8 segundos, o árbitro deverá indicar um concorrente para o ataque. Se depois de 5 segundos o competidor indicado não atacar um ponto será atribuído ao outro concorrente.
(F) Em todos os casos de faltas leves considerados.

a) **NENHUMA PONTUAÇÃO** será concedida quando:

(A) Ambos os oponentes pontuarem em simultâneo (troca de técnicas em simultâneo).
(B) Forem aplicadas técnicas “Ti Da” do joelho para baixo, ou no membro superior com a perna levantada defensivamente.
(C) Tentativas de execução de técnicas de projeção sem efeito quando agarrados.
(D) Qualquer técnica que não é aplicada de forma clara ou limpa.
(E) Ambos os competidores caem dentro ou fora da área de combate simultaneamente.
(F) Iniciar uma técnica de projeção sem efeito/sucesso por mais de 3 segundos.
(G) Técnicas de pernas com queda prevista, 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 penalizáveis.

Artigo 32º Desclassificação

a) A desqualificação aplica-se automaticamente se um competidor acumula um total de 6 pontos de penalização durante um combate.
b) 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.

Artigo 33º Decisões

a) O árbitro deve tomar as decisões que entender para garantir a condução segura do combate.
b) A decisão do vencedor do combate será efetuada pela adjudicação da maioria dos

juízes de canto que estão a pontuar o combate.

c) 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.
d) A decisão do juiz chefe será final e vinculativa, em todos os aspetos, excluindo recursos.

Artigo 34º Empates

a) No caso de empate aos dois primeiros assaltos realizar-se-á um terceiro assalto para desempate.
b) No caso de empate por decisão conjugada dos três assaltos possíveis usar-se-ão os seguintes critérios de desempate dispostos por ordem de prioridade decrescente:
    (A) Vence o atleta com menos faltas graves.
    (B) Vence o atleta com menor peso.
    (C) Vence o atleta com menos faltas leves.
    (D) Vence o atleta com maior número de decisões de vitória dos cantos.
    (E) Vence o atleta com menor idade.
    (F) Vence o atleta que primeiro se inscreveu na prova.

Capítulo IV – Disposições finais da competição

Artigo 35º Recursos

a) O recurso apenas pode ser solicitado pelo treinador acompanhante do atleta ao canto, dotado de TPTD – Título Profissional de Treinador de Desporto, válido à modalidade de “Sanda”, e esse recurso deve ser entregue por escrito acompanhado da taxa de recurso fixada.

b) O recurso é solicitado ao Juiz de Apelo e será decidido pelo Júri de Apelo, de forma definitiva.

c) 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.

d) Sendo o recurso deferido, a decisão objeto do recurso será adequadamente anulada ou revertida, após o que prosseguirá a prova.

e) Cada associação ou clube participante tem apenas direito a um pedido de recurso por escalão competitivo (Seniores, Veteranos e Esperanças).

f) Os pedidos de recurso só podem ser efetuados sobre as decisões do Árbitro Central ou de Plataforma.

g) A decisão do júri de apelo será final, é vinculativa e não passível de recurso.

Artigo 36º Antidoping

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

Artigo 37º 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, dotado de TPTD à modalidade de “Sanda”.

Artigo 38º Outros assuntos

Situações omissas serão decididas pelo júri de apelo, sendo as respetivas decisões definitivas. Aquelas que não tenham cabimento nas decisões do júri de apelo serão decididas pelos elementos da Direção da FPAMC presentes, ou quando possível, respeitando critérios de utilidade, decididas em reunião de Direção.

Capítulo VI – Seleção para nacionais

Artigo 39º Elementos selecionáveis

a) Os atletas que se classificarem em cada Campeonato Regional, nos três primeiros lugares por género, escalão, faixa etária e categoria, subirão à competição nacional, dos Campeonatos Nacionais nesses, género, escalão, faixa etária e categoria, para disputarem o respetivo título de "Campeão Nacional".
b) Se o agrupamento regional, se reduzir ao mínimo de dois os Campeonatos Regionais, o número de apuráveis para os Campeonatos Nacionais, previsto no número anterior, ascenderá aos seis atletas.
c) Sempre que, em género, escalão, faixa etária e categoria não for possível realizar a disputa de título regional, numa determinada região, pela inscrição de um único atleta na prova, este ingressará na prova regional a designar pela Direção da FPAMC, onde a disputa do título seja possível, ou, não existindo a possibilidade desse ingresso, ascenderá diretamente ao Campeonato Nacional.
d) Às Taças de Portugal poderão aceder quaisquer atletas que estejam devidamente inscritos na FPAMC.
e) A inscrição nos regionais, verificando-se a abertura da mesma, é obrigatória para acesso aos nacionais, realizando-se a prova naqueles género, escalão, faixa etária e categoria, ou não, por agregação de provas, sendo que o atleta será seriado para divisão em que se inscreveu, e não para aquela em que foi colocado por decisão organizacional prevista nos regulamentos da FPAMC.

Regra 30 – Processo de seriação

a) Quatro (4) ou menos atletas de Qingda serão automaticamente classificados por combate, sendo pelo menos três (3) apurados para os campeonatos nacionais.
b) No caso previsto para a realização de apenas dois regionais, a classificação de mais de quatro atletas, dentro do nível de disputa imediatamente abaixo, e respetiva seriação, será feita observando as seguintes condições:
    (A) O quinto (5º) atleta apurado será o que tiver a menor média aritmética de pontos negativos acumulados (penalizações) por combate, durante toda a sua prestação em prova ($\boldsymbol{MN} = (\sum_{i=1}^{\boldsymbol{NC}} \boldsymbol{Pontos_Negativos_i})/\boldsymbol{NC}$);
    (B) O sexto (6º), e último, atleta apurado será o que tiver menor peso registado para a prova em que competiu.

ANEXO I

Normas adicionais sobre protocolo

Saudação protocolar

Chamada de atletas à plataforma de competição

Sinalizar os assaltos

Preparar e iniciar combate

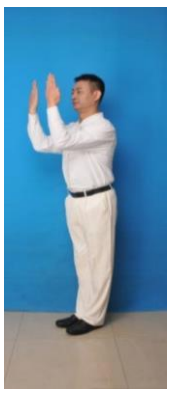
Parar o combate

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

Juiz Tipo: _____Ass:_____

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

Prova Categoria: _____Género:

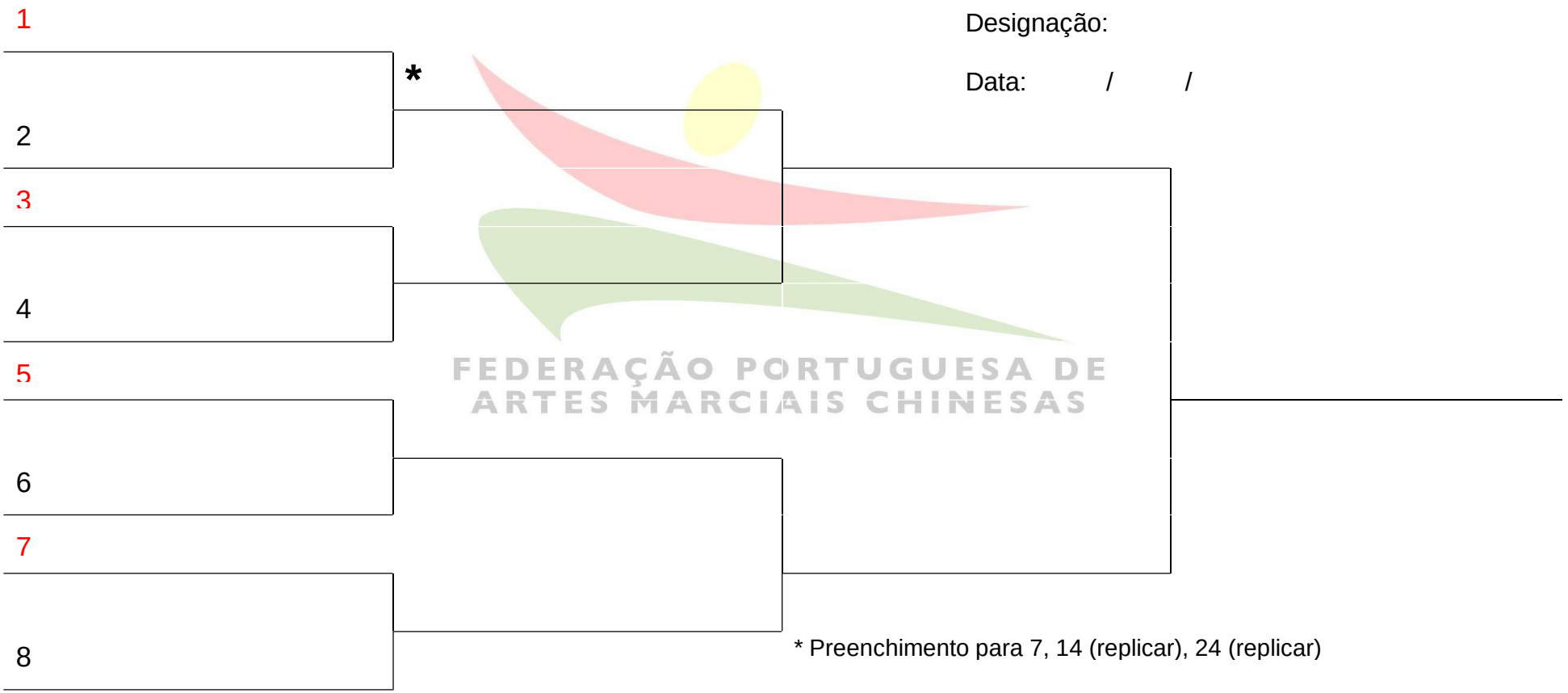
_____

Designação:

Data: / /

Grelhas de competição

Grelha 2, 4, 8, 16 (replicar), 32 (replicar) atletas



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE ARTES MARCIAIS CHINESAS

* Preenchimento para 7, 14 (replicar), 24 (replicar)

Juiz Tipo: _____Ass:__

Grelha para 3 atletas

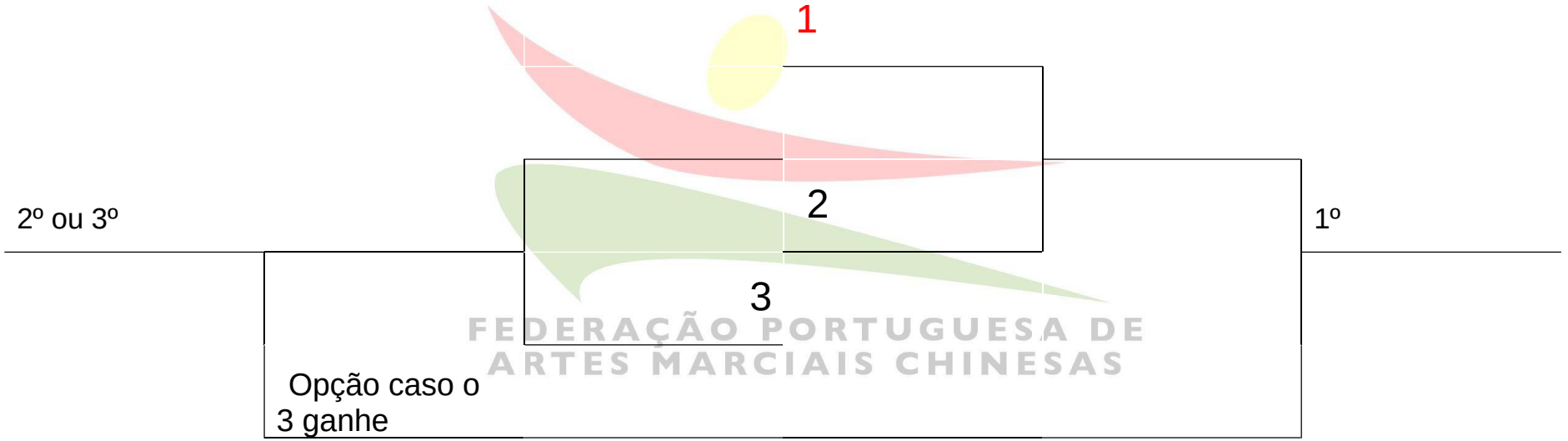
_____ Classe: C / B / A (Riscar o que não interessa) Prova Categoria: .

_____Género:

_____

Designação: _____

Data: / /



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE ARTES MARCIAIS CHINESAS

Grelha para 6, 12, 24 atletas (replicar)

Juiz Tipo: _____Ass:__

_____ Classe: C / B / A

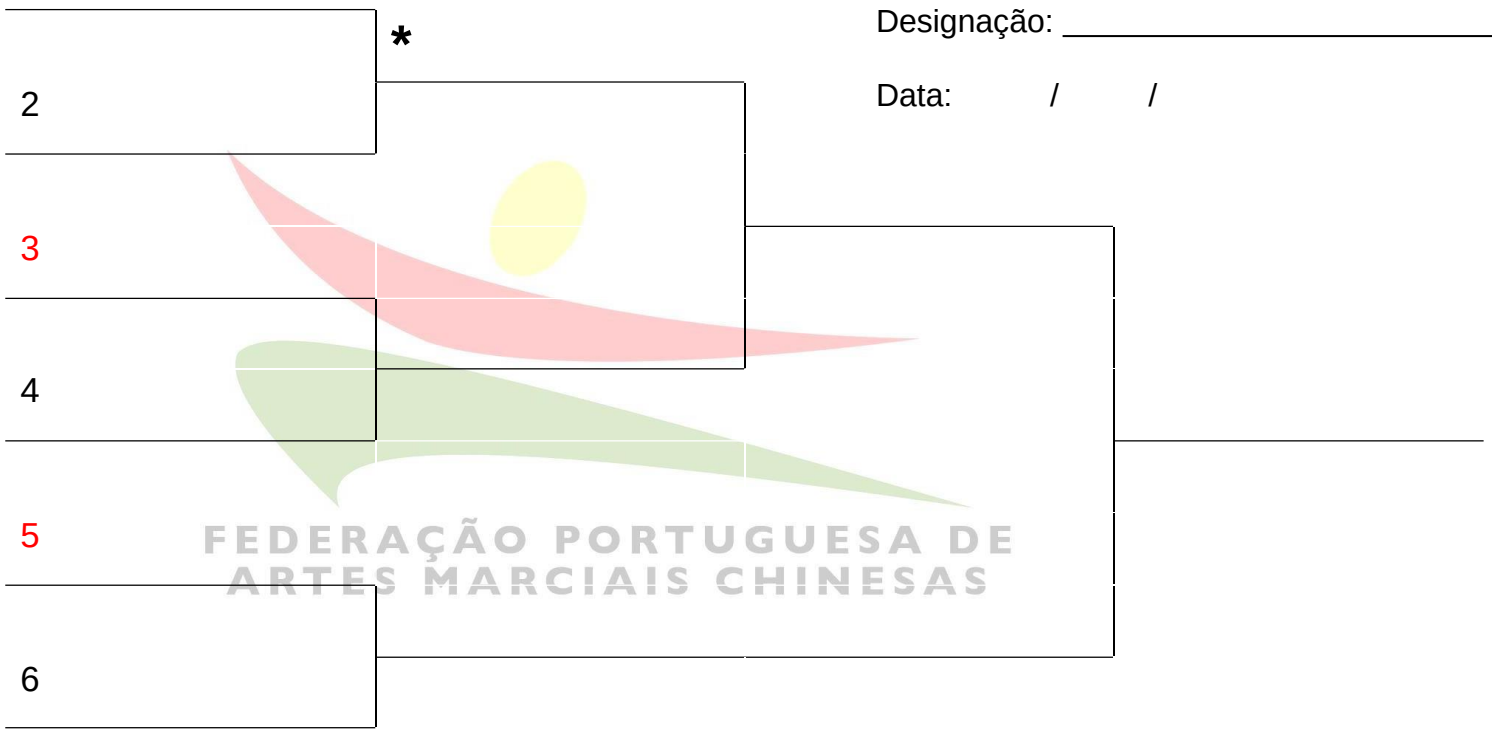
(Riscar o que não interessa) Prova

Categoria: _____Género:

_____

Designação: _____

Data: / /



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE ARTES MARCIAIS CHINESAS

* preenchimento para 5, 10 (replicar), 20 (replicar).

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	**Contagens**		Saídas	**Contagens**
Pontos no segundo assalto		Faltas	Quedas		Faltas	Quedas
		Saídas	**Contagens**		Saídas	**Contagens**
Pontos no terceiro assalto		Faltas	Quedas		Faltas	Quedas
		Saídas	**Contagens**		Saídas	**Contagens**
Atleta vencedor						

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE ARTES MARCIAIS CHINESAS

Juiz Tipo: _____; Nº_____; Classe: C / B / A (Riscar o que não interessa); Prova Categoria: _____;
Género: _____; Designação: _____; Data: / / Ass:_____

ANEXO III

Equipamentos – proteção de tronco

Equipamentos – proteção de cabeça

ERAÇÃO PORTUGUESA DE
MARCIAIS CHINESAS

Equipamentos - proteção de membros inferiores

Equipamentos – luvas

Equipamentos – calças e camisolas