

ASSOCIAÇÃO DE ARTES MARCIAIS YANG PORTUGAL



REGULAMENTO DE PROVAS
ASSOCIAÇÃO DE ARTES MARCIAIS YANG PORTUGAL
(TAOLU)

ELABORADO PELO CORPO DE ÁRBITROS
ASSOCIAÇÃO DE ARTES MARCIAIS YANG PORTUGAL

楊氏武藝協會葡萄牙分部

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	4
1. CONSIDERAÇÕES FUNDAMENTAIS	5
1.1. Seguro Desportivo	5
1.2. Termo de Responsabilidade	5
1.3. Antidopagem	5
1.4. Assistência Médica	5
1.5. Registo Vídeo	5
1.6. Lacunas	5
2. ORGANIZAÇÃO DO CORPO DE ÁRBITROS	6
2.1. Estrutura da Área de Competição	6
2.2. Posicionamento do Corpo de Árbitros	7
3. ESTRUTURA DE COMPETIÇÃO	7
3.1. Categorias de Competição	7
3.2. Número de Atletas por Competição	8
3.3. Sorteio	8
3.4. Formas Admitidas na Competição	9
3.5. Armas	9
3.6. Uniformes	10
3.7. Música e Outros Suportes	10
3.8. Atribuição e Apuramento de Prémios	10
3.9. Empates	11
3.10. Protestos	11
4. PROCEDIMENTOS DA COMPETIÇÃO	12
4.1. Introdução	12
4.2. Protocolo da Competição	12

5. ARBITRAGEM	13
5.1. Constituição do Corpo de Árbitros	13
5.2. Director de Prova	13
5.3. Árbitro Chefe	13
5.4. Árbitro de Esquina	13
5.5. Registador	13
5.6. Cronometrista	14
5.7. Uniforme do Corpo de Árbitros	14
5.8. Pontuação Introdução	14
5.9. Definições de Pontuação	15
5.10. Níveis Técnicos de Pontuações	15
5.11. Repetições	16
5.12. Limites de Tempo	16
5.13. Linhas Mestres dos Árbitros	18
5.13.1 Estilos Externos	18
5.13.1.1. Evento de Formas de Punhos - Solo	18
5.13.1.2. Evento de Formas de Punhos - Grupo	18
5.13.1.3. Evento de Formas de Armas - Solo	18
5.13.1.4. Evento de Formas de Armas - Grupo	18
5.13.1.5. Evento de Formas de Punhos e Armas - Dois Homens	19
5.13.2 Estilos Internos	19
5.13.2.1. Evento de Formas Taijiquan - Solo	19
5.13.2.2. Evento de Formas Taijiquan - Grupo	19
5.13.2.3. Evento de Formas de Armas - Solo	20
5.13.2.4. Evento de Formas de Armas - Grupo	20
5.13.2.5. Evento de Formas Baguazhang	20
5.13.2.6. Evento de Formas Xingyiquan	20
5.13.2.7. Evento de Formas Punhos – Dois Homens	21

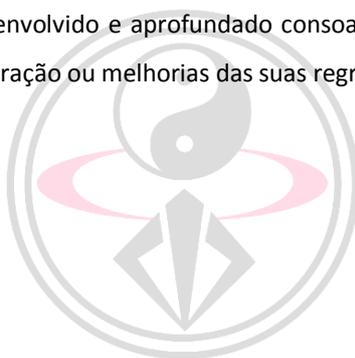
INTRODUÇÃO

Este manual de regras de competição foi elaborado com base no manual de regras de competição da **“United World Kung-Fu/Wushu Championships”**.

Foi tido em consideração a larga experiência na realização de competições, com o objectivo de promover e preservar as artes marciais chinesas tradicionais, por parte desta entidade. Factor determinante para a escolha da Associação de Artes Marciais Yang Portugal em adoptar estas linhas orientadoras.

A AAMYP considera que as regras de competição da Federação Portuguesa de Artes Marciais Chinesas (FPAMC), European Wushu Federation (EWUF) e da International Wushu Federation (IWUF), visam a promoção do wushu contemporâneo em detrimento dos estilos tradicionais. Factor determinante para a não opção por essas linhas orientadoras.

Este manual continuará a ser desenvolvido e aprofundado consoante novas categorias de competição sejam adoptadas, assim como, alteração ou melhorias das suas regras.



Regulamento de Taolu Revisado e Corrigido pelo
Corpo de Árbitros Associação de Artes Marciais Yang Portugal
Amadora, 23 de Outubro de 2013

1. CONSIDERAÇÕES FUNDAMENTAIS

1.1. Seguro Desportivo

Todos e quaisquer intervenientes nesta competição são obrigados a possuir seguro desportivo de acidentes pessoais válido até à data da sua realização, fazendo prova por declaração de responsabilidade, por escrito e assinada, apresentada em tempo útil a organizadora da competição, sob pena de não poder participar na competição.

1.2. Termo de Responsabilidade

Todos e quaisquer intervenientes nesta competição são obrigados a tomar conhecimento das suas regras, assim como, estar cientes dos riscos inerentes a competição. Bem como promover e respeitar de forma saudável as artes marciais chinesas e os seus intervenientes. Para tal deverão apresentar em tempo útil a organização da competição, o termo de responsabilidade assinado pelo próprio, ou em caso de ser menor pelo encarregado de educação, sob pena de não poder participar. (anexo 1)

1.3. Antidopagem

A Associação de Artes Marciais Yang Portugal, desenvolve a sua actividade desportiva em observância dos princípios da ética, da defesa do espírito desportivo, da sua verdade desportiva e de forma integral de todos os participantes.

Conforme a lei nº 38/2012 de 12 de Agosto, é proibida a dopagem de todos os praticantes desportivos inscritos nesta competição. (anexo 2)

1.4. Técnico de Emergência Médica

Compete a organização da competição sempre que possível a disponibilização de assistência médica ou de técnico de emergência médica a todos os atletas e intervenientes durante a competição.

1.5. Registo Vídeo

Compete a organização da competição fazer o registo vídeo da competição para registo futuro sempre que os meios técnicos e humanos o permitam.

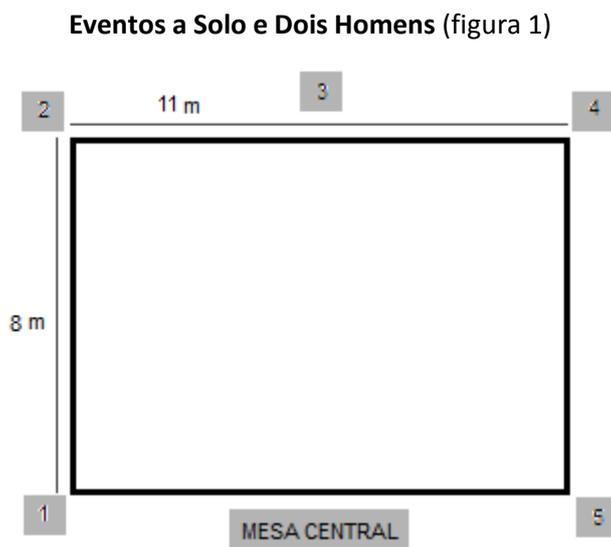
1.6. Lacunas

Qualquer questão verificada durante a competição que não seja abordada pelo presente regulamento deverá ser resolvida em consenso com o corpo de árbitros presente na prova.

2. ORGANIZAÇÃO ÁREA DE COMPETIÇÃO

2.1. Estrutura da Área de Competição

As áreas de competição para os eventos a solo e dois homens consistirão, numa superfície alcatifada, ou noutra estrutura desde que seja uma mais-valia para os competidores, medindo pelo menos 8m X 11m, perfazendo uma área total de 88 m². (figura 1)



As áreas de competição para os eventos de grupo consistirão, numa superfície alcatifada, ou noutra estrutura desde que seja uma mais-valia para os competidores, medindo pelo menos 14mx11m, perfazendo uma área total de 154m². (figura 2)



Cada área pode ser ligeiramente maior, mas os competidores devem estar preparados para estas dimensões.

2.2. Posicionamento do Corpo de Árbitros

Organização

A organização deverá estabelecer um local bem visível onde deve permanecer o director da prova e restantes membros de apoio a prova para um bom supervisionamento de toda a competição.

Mesa Central

A mesa central deverá ficar numa das laterais com maior comprimento (11m e 14m para as áreas de competição a solo e de grupo, respectivamente). Será constituída por um árbitro chefe; um registador e um cronometrista.

- Árbitro Chefe deverá posicionar-se ao centro da mesa central;
- Registador deverá posicionar-se à direita do árbitro chefe;
- Cronometrista deverá posicionar-se à esquerda do árbitro chefe.

Área Competição

Será constituída por cinco ou três árbitros de esquina. Esta alocação poderá sofrer alterações, mediante o número de árbitros presente na prova. Sendo que os árbitros de esquina deverão ser colocados em cada canto da área, seguindo os ponteiros do relógio, do lado esquerdo para o lado direito da mesa central.

Atletas e Treinadores

No que concerne à entrada de atletas na área de competição, esta deverá ser estipulada pela organização, de acordo com a orientação de uma ou mais áreas de competição no recinto. A entrada deverá estar devidamente sinalizada, bem como deverá ser comunicada aos treinadores de cada equipa.

3. ESTRUTURA DA COMPETIÇÃO

3.1. Categorias de Competição

A inscrição dos atletas em categorias deverá ser feita pelos respectivos treinadores, sendo da sua responsabilidade e apenas a inserção dos atletas nas categorias.

Existem seis categorias de competição:

- **Sub12** – todos os atletas que á data do evento tenham idade igual ou inferior a 12 anos
- **Sub14** – todos os atletas que à data do evento tenham idade igual ou inferior a 14 anos
- **Sub16** – todos os atletas que à data do evento tenham idade igual ou inferior a 16 anos
- **Sub18** – todos os atletas que à data do evento tenham idade igual ou inferior a 18 anos

-
- **Sénior** – todos os atletas que à data do evento tenham idade compreendida entre 19 anos (inclusive) e os 35 anos (inclusive)
 - **Veterano** – todos os atletas que à data do evento tenham idade superior a 35 anos

Estas duas últimas categorias (Sénior e Veterano) podem ser divididas em duas subcategorias, que podem ser interpretados da seguinte forma:

- **Nível Iniciado** - até dois anos de prática
- **Nível Avançado** - mais de dois anos de prática

Contudo, como nem sempre os anos de prática traduzem a performance do atleta, a inserção dos atletas nestas mesmas categorias deve ser o mais realista possível, de forma a respeitar parâmetros de ética e equidade, promovendo uma competição justa.

Todas as categorias de competição encontram-se ainda divididas em subcategorias:

- **Masculinos**
- **Femininos**

3.2. Número de Atletas por Competição

A organização estipula o número de eventos que cada atleta poderá competir, assim como os números de atletas por escola.

Só haverá competição quando estão pelo menos dois atletas inscritos nos eventos a solo e quatro atletas inscritos nos eventos de dois homens, quer nos estilos externos quer nos estilos internos.

Os eventos de grupo terão de ser constituídas por equipas com um mínimo de 4 e um máximo de 7 atletas por grupo.

3.3. Sorteio

Após a recepção de todas as inscrições para a competição, a organização deverá uma semana antes fazer o escalonamento de todos os eventos por área de competição, assim como, o sorteio de entrada de todos os atletas em cada evento.

Escalonamento da competição deverá respeitar a alternância entre todas as categorias. As ordens de entrada dos atletas em competição são escolhidas aleatoriamente pelo computador.

Fusões

Em situações especiais, de comum acordo entre as partes envolvidas na organização e os respectivos treinadores, poderão ser fundidas categorias e subcategorias, entre si consoante o número de atletas inscritos em cada evento, sendo esta uma forma para promover a competição para todos os competidores, bem como:

- Nos eventos de armas poderão se fundir os eventos de armas flexíveis com armas longas ou armas curtas consoante o tamanho das mesmas ou mesmo fundir as três subcategorias e chamar apenas armas externas.
- Nos eventos de estilos internos: Baguazhang e Xingyiquan competirem numa só categoria denominada de: Outros Estilos Internos.

3.4. Formas Admitidas na Competição

São apenas admitidas em competição as formas designadas de tradicionais, ou seja, originárias de estilos tradicionais, quer do norte quer do sul, externos ou internos.

Não são admitidas, nesta competição, formas contemporâneas, mesmo que sejam designadas de tradicionais por instituições como a European Wushu Federation (EWUF) e da International Wushu Federation (IWUF).

Na grelha de inscrição deverá o treinador mencionar qual o nome da forma e estilo que o atleta irá executar.

3.5. Armas

A competição de armas externas está subdividida em três eventos:

- **Armas Longas** (a título de exemplo: bastão, lança, alabarda, da dao, tridente, pá, etc.)
- **Armas Curtas** (a título de exemplo: sabre, espada, bastões curtos, cais, espadas de gancho, etc.)
- **Armas Flexíveis** (a título de exemplo: chicote, bastão articulado, leque, corda com dardo, etc.)

Todas as armas devem permanecer dentro destes limites e não devem ultrapassá-los.

Armas admitidas na competição têm de ser obrigatoriamente tradicionais, não são admitidas armas de competição contemporâneas, a título de exemplo: sabres muito flexíveis e leves onde a lâmina já não desempenha a sua função, bastões finos e leves ao ponto de se dobrarem em ângulos perto dos 45º.

São admitidas as armas curtas em madeira a título excepcional para a categoria de Sub12 e Sub15. A título de exemplo: sabres e espadas.

3.6. Uniformes

Para todos os eventos da competição são eventos formais. Todos os atletas têm de se vestir apropriadamente. Os atletas podem usar uniformes de artes marciais tradicionais chinesas (preferencialmente), ou calças apropriada para as artes marciais tradicionais chinesas mais uma camisola e/ou t-shirt da sua escola ou alusivo ao evento. A organização tem o direito de fazer o juízo final sobre roupa apropriada. Uniformes do tipo “Karaté” não são considerados apropriados e não são permitidos.

Todos os uniformes devem estar limpos, com o tamanho adequado ao atleta e o menos amarrotado possível.

O calçado é obrigatório para todos os eventos. Todos os sapatos devem ser adequados para ginásio ou então feitos especificamente para artes marciais. Sapatos normais de rua não são permitidos. Os sapatos devem estar limpos, especialmente as solas.

3.7. Música e Outros Suportes

Não é permitido música ou outros suportes, tais como, materiais para quebrar, cenários, etc.

3.8. Atribuição e Apuramento de Prémios

As medalhas de primeiro, segundo e terceiro lugar serão dadas aos três primeiros classificados de cada evento na competição em geral. A entrega dos prémios da competição poderá ser entregue de duas formas segundo a deliberação da organização:

-**Imediatamente após a conclusão de todos os eventos;** Os atletas apurados serão chamados, por categorias, para receber as medalhas, começando pelo(s) terceiro(s) classificados(s), Após a entrega, os deverão cumprimentar os árbitros. Posteriormente, passa-se à entrega dos troféus, se assim se justificar.

- **Imediatamente após a conclusão de cada evento;** Caso a entrega dos prémios seja após a conclusão de todos os eventos, sendo um momento formal da prova, todos os atletas deverão estar alinhados após desfile de equipas, numa área estipulada pela organização para esse efeito, permanecendo de pé, para assistir à entrega dos prémios.

Campeão Absoluto de Formas Tradicionais Externas e Internas para as categorias de:

(Sub12/Sub15/Sub17/ Seniores / Veteranos Iniciados e Avançados - Masculinos e Femininos)

Critério: 10 pontos são dados a quem terminar em primeiro lugar;

7 pontos são dados a quem terminar em segundo lugar;

5 pontos são dados a quem terminar em terceiro lugar;

2 pontos são dados a quem terminar em quarto e quinto lugares.

Os eventos possíveis para pontuar são:

- 1 evento de punhos
- 1 evento de armas
- 1 evento de dois homens (punhos ou armas)

Conta para campeão absoluto externo e interno, os três eventos com melhor classificação, ficando de fora para esta contabilização os eventos de grupo (punhos ou armas).

3.9. Empates

Para todos os eventos de formas, no caso de um empate, todas as cinco e/ou três pontuações devem ser utilizadas. Sendo usada a mais alta para efeitos de desempate. No entanto se o empate persistir devem ser atribuídos os respectivos lugares em ensecó.

Quando existe um empate para o primeiro lugar, deve existir dois prémios de primeiro lugar, ou seja, duas medalhas de primeiro classificado, nenhum prémio para o segundo lugar, e um prémio para o terceiro lugar. Se existe um empate para o segundo lugar, então deve existir um prémio para o primeiro lugar, dois prémios para o segundo lugar, ou seja, duas medalhas de segundo classificado, e nenhum terceiro lugar. Se existe um empate no terceiro lugar, deve existir um primeiro lugar, um segundo lugar, e dois terceiros lugares, ou seja, duas medalhas de terceiro classificado.

3.10. Protestos

As decisões ou pontuações atribuídas pelo corpo de árbitros podem ser contestadas por qualquer atleta, sob forma oral, proferida imediatamente a seguir ao incidente em questão. O atleta tem que informar o árbitro chefe da sua intenção antes do final do evento, para que todos os atletas possam ser informados que a arbitragem está pendente.

Tal contestação deverá ser igualmente apresentada por escrito a organização pelo treinador, acompanhada de uma taxa no valor de 100€, nos 30 minutos seguintes ao final da competição. Apenas os membros do corpo de árbitros deverão analisar e decidir, por meio de votação, os protestos apresentados.

Antes da tomada de decisão, o corpo de árbitros deverá conferenciar com o director de prova sobre o incidente contestado. A decisão do corpo de árbitros deverá ser final. Não serão permitidas novas contestações por parte do atleta em questão.

Caso o protesto não seja considerado válido, não haverá reembolso do valor da taxa. Qualquer falha neste procedimento irá anular a acção de protesto da arbitragem.

4. PROCEDIMENTOS DA COMPETIÇÃO

4.1. Introdução

Todos os eventos da competição serão programados antecipadamente e afixados em vários locais. Todos os atletas devem-se familiarizar com a ordem dos eventos, e verificar de tempo a tempo para ter a certeza que nenhum evento foi reprogramado. Devem também verificar na manhã do evento para verem a ordem de entrada em competição, que também será afixada.

É somente da responsabilidade de cada atleta estar no evento em tempo para competir.

Se qualquer atleta tiver quaisquer perguntas sobre em que categoria a sua forma se insere, ele deverá perguntar ao árbitro chefe da sua área de competição muito antes de qualquer evento começar. Não deve esperar até que o evento esteja prestes a começar.

4.2. Protocolo da Competição

Os seguintes procedimentos irão ser explicados novamente pelo árbitro chefe antes de cada evento:

- Antes do início de cada evento os árbitros serão apresentados e os seus nomes apresentados. Todos os atletas serão chamados à área de competição pelo menos 10 minutos antes do início do evento;
- Quando o árbitro chefe vê que está tudo pronto, irá então chamar o nome do primeiro atleta e depois os nomes dos dois atletas seguintes para se prepararem;
- Quando o nome do atleta é chamado, ele tem de se aproximar da área de competição e saudar o árbitro chefe com o punho direito e a palma esquerda (permanecendo na vertical com os pés juntos). O atleta irá permanecer na posição de saudação até que receba ordem por parte do árbitro chefe. Os árbitros estarão a observar a partir do momento em que o nome do atleta é chamado;
- Após receber o sinal do árbitro chefe para entrar na área de competição, o atleta irá andar de forma decidida, directamente até à sua posição inicial. Não devem ser gastos mais que 5 segundos nesta acção. Em nenhuma situação o atleta deve falar com os árbitros uma vez que o seu nome tenha sido chamado. Isso deve ser feito antes do evento começar;
- Uma vez que a posição inicial seja encontrada, o atleta irá permanecer completamente parado e com atenção, de forma a mostrar aos árbitros e ao cronometrista que a sua forma está pronta para começar. O relógio começará a contar ao primeiro sinal de movimento da sua posição inicial. Esta posição não deve ser mantida por mais do que 5 segundos, no entanto, deve durar pelo menos 2 segundos;
- O relógio parará assim que a forma termine e o atleta retorne a uma posição parada e relaxada. Após concluída a prova, o atleta deve de caminhar de forma decidida para o mesmo local por onde entrou, dar meia volta, e ficar virado para os árbitros novamente numa posição direita e vertical;
- Após ter recebido a sua pontuação final, o atleta irá confirmar a sua pontuação ao saudar os árbitros da área de competição. Somente agora é que o atleta terminou a sua forma, e pode abandonar a área.

5. ARBITRAGEM

5.1. Constituição do Corpo de Árbitros

Corpo de árbitros da competição será composto da seguinte forma:

-Director de Prova; Arbitro Chefe; Árbitro de Esquina; Registador e Cronometrista

5.2. Director de Prova

Director de prova é o responsável máximo pela organização do evento. Terá dois campos de acção distintos a organização e a arbitragem. Têm as seguintes competências:

- Responsável por toda a organização e gestão do local onde se realiza a competição;
- Assegurar todas a exigências da competição, árbitros, treinadores, atletas e outros intervenientes,
- Presidir a todo o corpo de árbitros presente na competição;
- Conferenciar, nomear e organizar os árbitros para as diferentes tarefas e áreas de competição;
- Presidir as reuniões de arbitragem e supervisionar os membros da mesma, de forma a assegurar a preparação das diversas áreas de competição
- Assistir às reuniões com treinadores, de maneira a resolver problemas relacionados com a competição.

5.3. Árbitro Chefe

Árbitro chefe é o responsável pelo grupo de árbitros a seu cargo numa área de competição. Têm as seguintes competências:

- Responsável por toda a dinâmica do trabalho na sua área de competição;
- Atribuir deduções conforme o regulamento da prova prevê;
- Distribuir competências e trabalho aos membros da arbitragem;
- Verificar as decisões tomadas pelos árbitros de esquina;
- Verificar se os registos e deduções efectuados pelo registador foram correctamente lançados;
- Verificar se os tempos e deduções efectuados pelo cronometrista estão em conformidade;
- Verificar as armas dos atletas antes do início de cada evento;
- Alertar ou desqualificar o atleta que desrespeite ao não cumpra as regras do regulamento.

5.4. Árbitro de Esquina

Árbitro de esquina é a pessoa que enquadra a equipa de árbitros de esquina que irão fazer a pontuação das performances. Têm as seguintes competências:

- Atribuir pontuações e deduções conforme o regulamento prevê;
- Faz o registo de todos os dados em ficheiro próprio para o efeito. (anexo 3)

5.5. Registador

Registador é o responsável por efectuar todos os registos da prova que forem solicitados pelo árbitro chefe. Têm as seguintes competências:

-
- Certificar que o sistema de registo está a funcionar em pleno;
 - Registar as notas atribuídas pelos árbitros de esquina;
 - Registas as deduções atribuídas pelo árbitro chefe;
 - Efectuar a soma de todas as notas atribuídas pelos árbitros de esquina, assim como, as deduções se existir, a fim de se apurar a nota final;
 - Responsável por todo o registo da prova que devera entregar no fim ao director de prova;
 - Faz o registo de todos os dados em ficheiro próprio para o efeito. (anexo 4)

5.6. Cronometrista

Cronometrista é o responsável pela verificação e registo dos tempos. Têm as seguintes competências:

- Verifica se as performances dos atletas estão dentro dos limites de tempo conforme o regulamento prevê;
- Atribui deduções por defeito e excesso de tempo conforme o regulamento prevê;
- Faz o registo de todos os dados em ficheiro próprio para o efeito. (anexo 5)

5.7. Uniforme do Corpo de Árbitros

A organização da competição a estipulara o uniforme a enveredar pelo corpo de árbitros. Que deverão ostentar os emblemas alusivos a prova. Todo o corpo de árbitro usara o uniforme sem excepção.

5.8. Pontuação Introdução

Existirão cinco árbitros para cada evento, mais um árbitro chefe que não pontua, a não ser que as circunstâncias exijam outro número específico. As pontuações mais altas e mais baixas não serão consideradas e irá fazer-se uma média das restantes três pontuações.

No caso das pontuações remanescentes em que a diferença entre mais alta e mais baixa seja maior que 0.7 pontos, deverá existir uma conferência do corpo de árbitros da área de competição para discutir o problema. O árbitro chefe tem a decisão para ver que pontuações estão fora do geral. Após a conferência, todos os cinco árbitros pontuarão novamente.

Caso as circunstâncias assim o requeiram, a organização poderá nomear apenas três árbitros para os eventos, sendo todas as pontuações consideradas para a média final. Se a diferença entre as três pontuações for maior que 0.5 pontos, existirá uma conferência do corpo de árbitros da área de competição, após a qual os três árbitros pontuarão novamente.

Para todos os eventos, os árbitros irão utilizar as quadras com as pontuações que irão mostrar duas casas decimais. Os árbitros devem utilizar estas casas decimais e NÃO usar simplesmente a primeira. Os empates podem ser minimizados se ambas as casas decimais forem utilizadas.

5.9. Definições de Pontuação

A pontuação recebida pelos árbitros irá classificar cada atleta em todos os eventos em que ele compete. Não existirá intervalos de pontos pré-seleccionados para cada divisão. A própria pontuação irá servir de referência ao atleta sobre o seu nível técnico.

Todos os atletas irão ser julgados de uma escala de 6.0 a 10.0 (é possível um iniciado receber uma pontuação de 8.0 ou superior também como é possível para um atleta avançado receber uma pontuação abaixo de 7.0). As seguintes definições devem ser usadas ao interpretar as pontuações com os níveis técnicos.

5.10. Níveis Técnicos de Pontuações

6.0 – 6.99 Nível Iniciado

A forma está completa. A própria forma está parcialmente correta, mas não foi executada como deveria ter sido e contém alguns erros de coordenação. O atleta demonstra que possui pelo menos uma compreensão básica da forma que está a fazer. É feito um esforço para fazer as posições, movimentos e estilos correctos. No entanto, a forma está possivelmente instável, a velocidade é baixa, a força está limitada, a forma não é contínua, o espírito não é expresso, ou qualquer combinação destes parâmetros. Se qualquer destes parâmetros não está presente, a pontuação aproximar-se-á ao 6.0 (6.0 a 6.3). Se algumas habilidades são mostradas nestes princípios, então a pontuação aproximar-se-á do 6.99. Ainda é necessária uma grande quantidade de instrução.

7.0 – 7.99 Nível Intermédio

A forma está melhor do que no nível iniciado. As posições estão mais estáveis mas não totalmente fortes, a velocidade é média mas não se aproxima da verdadeira velocidade de combate. Existe tentativa de força mas a coordenação não está suficientemente desenvolvida para chegar ao potencial máximo. Os movimentos são mais suaves mas não fluem continuamente com a coordenação apropriada. Existe uma maior expressão de espírito na forma. A forma em si está fundamentalmente correta e é feita apropriadamente mas ainda tem algumas pequenas falhas. Uma instrução adicional ainda é necessária.

8.0 – 8.99 Nível Avançado

A forma aparece e soa bem. As posições estão estáveis, no entanto, algumas instabilidades muito subtis poderão aparecer. A velocidade aproxima-se da velocidade real em combate. A força é expressa assim como a coordenação que parece estar desenvolvida. Os movimentos são suaves e contínuos. O espírito é expressado correctamente. No entanto, a forma pode não estar totalmente contínua, a força não é

demonstrada em todas as aplicações e pode faltar velocidade em alguns movimentos. É só necessário mais tempo para melhorar mais a forma. A forma em si é executada correctamente, no entanto, pode não conter técnicas muito difíceis.

9.0 – 9.99 Nível Muito Avançado

Os mesmos requisitos do nível avançado mas existem muito poucas observações negativas. Esta categoria é reservada para aqueles que não só aparecem como atletas avançados, mas executam a forma, perto do que será possível ser feito por alguém. A velocidade será impressionante durante toda a forma. A força é demonstrada praticamente em todas as técnicas. Os movimentos são rápidos e muito coordenados. A coordenação do corpo é muito boa. A forma mostra também um nível elevado de dificuldade.

Pontuações	6.5	7.5	8.5	9.5
Nível Técnico da Forma	Pobre	Razoável	Bom	Muito Bom
Força das Posições/ Estabilidade	Fraco	Razoável	Estável/ Bom	Muito Bom
Velocidade	Lento	Médio	Rápido	Muito Rápido
Expressão de Potência	Fraco	Médio	Bom	Poderoso
Espírito	Baixo	Razoável	Bom	Muito Alto
Impressão Geral	Principiante	Razoável	Bom	Muito Bom

5.11. Repetições

Qualquer atleta pode recomeçar a sua forma, sem ser penalizado, se tiver sido interrompido por circunstâncias anormais, como por exemplo, interferência de espectadores, objectos serem atirados para a área de competição, ou à ordem dos árbitros para parar. A repetição sem penalidade não é permitida devido ao barulho existente de outros atletas e do público.

A repetição devido a esquecimento, armas partidas, etc. será permitida com a dedução de 0.5 pontos da pontuação total. Isto não será permitido mais do que uma vez. (O atleta deve ter a atenção de verificar as suas armas).

Se uma arma se partir durante a forma de um atleta, ele poderá buscar outra arma e repetir a forma, mas com uma dedução de 0.5 pontos. Se uma arma se partir durante a forma mas o atleta quiser continuar, 0.5 pontos será deduzido à mesma. Todos os atletas devem ser responsáveis pela qualidade das suas armas.

5.12. Limites de Tempo

Cronometrista começará a contar ao primeiro sinal de movimento do atleta da sua posição inicial. O relógio parará assim que a forma termine e o atleta retorne a uma posição parada e relaxada. O cronometrista registará o tempo feito.

Todos os atletas devem ter a certeza que as suas formas estejam dentro dos limites de tempo. No que respeita a tempos todos os eventos dos estilos externos têm um mínimo de 30 segundos sem limite máximo.

Os eventos dos estilos internos variam conforme o evento em causa. Contudo durante os eventos que tenham limite de tempo máximo, será dado ao atleta um sinal audível a 1 minuto da marca máxima. O atleta tem então 1 minuto para completar a sua forma. Ao atingir o limite, a palavra “tempo” será dita pelo cronometrista. Nesse ponto, o atleta deve encerrar imediatamente a sua forma. Se falhar irá ser penalizado numa dedução de 0.1 pontos se chegar a ser dado um segundo sinal para parar a forma. Já sob o tempo de penalidade serão deduzidos 0.1 pontos por cada intervalo extra de 5 segundos.

Eventos Estilos Externos	Tempo Mínimo	Tempo Máximo	Sinal “Tempo”	Penalizações
Evento Punhos	30 segundos	--	--	0,1 por cada 5seg
Evento 2 Homens Punhos	30 segundos	--	--	0,1 por cada 5seg
Evento Grupo Punhos	30 segundos	--	--	0,1 por cada 5seg
Evento Armas	30 segundos	--	--	0,1 por cada 5seg
Evento 2 Homens Armas	30 segundos	--	--	0,1 por cada 5seg
Evento Grupo Armas	30 segundos	--	--	0,1 por cada 5seg
Eventos Estilos Internos	Tempo Mínimo	Tempo Máximo	Sinal “Tempo”	Penalizações
Evento Punhos	4 minutos	5 minutos	4 minutos	0,1 por cada 5seg
Evento 2 Homens Punhos	1 minuto	2 minutos	1 minuto	0,1 por cada 5seg
Evento Grupo Punhos	4 minutos	5 minutos	4 minutos	0,1 por cada 5seg
Evento Armas	3 minutos	4 minutos	3 minutos	0,1 por cada 5seg
Evento Baguazhang	45 segundos	3 minutos	2 minutos	0,1 por cada 5seg
Evento Xingyiquan	45 segundos	3 minutos	2 minutos	0,1 por cada 5seg

Penalizações:

Todos eventos dos estilos externos e estilos internos terão penalizações por excesso ou defeito. Penalização prevista neste regulamento será de 0.1 ponto por cada intervalo de 5 segundos fora do tempo limite

Exemplo: uma forma que dure apenas 22 segundos é demasiado pequena por 7 segundos. 0.1 pontos são deduzidas, visto que, 7 segundos está no segundo intervalo “5 segundos” fora do tempo limite. Portanto, uma forma de 22 segundos receberá uma dedução de 0.1 pontos após a pontuação final por parte dos árbitros.

5.13. Linhas Mestras dos Árbitros

5.13.1 Estilos Externos

5.13.1.1 Evento de Formas de Punhos - Solo

Embora a avaliação dos eventos seja muito subjectiva pela parte dos árbitros, cada um deve usar as seguintes linhas mestras para determinar a pontuação de cada atleta:

- O quão correta está a forma;
- Solidez da posição/estabilidade;
- Velocidade – ultimamente, a forma deve ter a velocidade actual de combate;
- Poder – sem existir músculos presos;
- Espírito – espírito marcial com o senso de inimigo;
- Impressão global.

A falta de qualquer um destes atributos pode afectar consideravelmente a pontuação final de qualquer atleta. Cada árbitro irá avaliar, na sua opinião, como cada atleta se classifica nestas linhas mestras.

5.13.1.2. Evento de Formas de Punhos - Grupo

As mesmas linhas mestras dos eventos de punhos a solo aplicam-se aqui. Além destas, os árbitros também irão observar:

- Coordenação das linhas acima avaliadas aplicadas ao conceito de grupo.

5.13.1.3. Evento de Formas de Armas - Solo

As mesmas linhas mestras dos eventos de punhos aplicam-se aqui. Além destas, os árbitros também irão observar:

- As mesmas linhas que o evento de punhos;
- Movimentos do corpo coordenados com a arma;
- Aplicação correta da arma;
- Familiaridade da arma;
- Força e velocidade da arma.

5.13.1.4. Evento de Formas de Armas - Grupo

As mesmas linhas mestras do evento de armas tradicionais a solo aplicam-se aqui. Além destas, os árbitros também irão observar:

- Coordenação das linhas acima avaliadas aplicadas ao conceito de grupo.

5.13.1.5. Evento de Formas Dois Homens Punhos e Armas – Dois Homens

Aqui, os atletas devem utilizar os princípios apropriados das artes marciais chinesas, durante a sua forma. Pontuações mais altas serão atribuídas, aqueles que mostram uma reacção natural, ao contrário daqueles que “esperam” por determinados movimentos.

- O mesmo que outros eventos de formas;
- Realismo enquanto mostra formas e técnicas corretas;
- Controlo – lesões serão penalizadas por falta de controlo;
- Tempos limites e penalidades – o mesmo que nos eventos de formas.

5.13.2. Estilos Internos

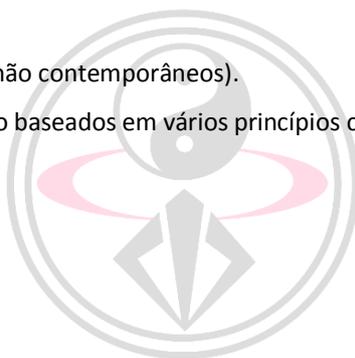
5.13.2.1. Evento de Formas Taijiquan - Solo

As competições de formas de Taijiquan englobam:

- Taijiquan Estilo Yang;
- Taijiquan Estilo Chen;
- Taijiquan Estilo Wu;
- Outros estilos de Taijiquan (que não contemporâneos).

Os parâmetros de arbitragem serão baseados em vários princípios chave tais como:

- O enraizar
- O fluir do corpo
- Movimentos do corpo
- Relaxamento,
- Etc,



Os atletas não devem simplesmente demonstrar a rotina em particular, mas mostrar as suas habilidades nestes princípios chave. Muitos atletas mostram quase toda a forma e quase todas as posturas corretas mas falham ao mostrar aos árbitros a sua habilidade de fazer a forma “internamente” ao contrário de uma forma “externa” em câmara lenta.

5.13.2.2. Evento de Formas Taijiquan - Grupo

As mesmas linhas mestras dos eventos de Taijiquan a solo aplicam-se aqui. Além destas, os árbitros também irão observar:

- Coordenação das linhas acima avaliadas aplicadas ao conceito de grupo.

5.13.2.3. Evento de Formas Armas - Solo

Os parâmetros de arbitragem para estes eventos serão os mesmos dos eventos internos de punhos já mencionados. Serão aplicados consoante o estilo interno apresentado pelo atleta. Além destas, os árbitros também irão observar:

- Movimentos do corpo coordenados com a arma
- Aplicação correta da arma;
- Familiaridade da arma;
- Força e velocidade da arma;

5.13.2.4. Evento de Formas Armas - Grupo

As mesmas linhas mestras dos eventos de Armas Internas tradicionais a Solo aplicam-se aqui. Além destas, os árbitros também irão observar:

- Coordenação das linhas acima avaliadas aplicadas ao conceito de grupo.

5.13.2.5. Evento de Formas Baguazhang

Existem muitos estilos de Baguazhang hoje em dia, todos originados de áreas diferentes. Isto significa que existem uma certa quantidade de métodos que não possuem a mesma base, e em alguns casos, são bastante diferentes.

Os atletas de Baguazhang serão classificados com base nos seguintes nove critérios:

- Conhecimento das aplicações – o atleta deve compreender as aplicações da sua forma;
- Alinhamento correto;
- Postura;
- Posições;
- Trabalho de pés;
- Corpo e braços;
- Espírito marcial;
- Coreografia;
- Impressão global.

5.13.2.6. Evento de Formas Tradicionais – Xingyiquan

Os parâmetros de arbitragem deste evento serão baseados na opinião do árbitro qualificado em como o atleta representa os princípios destes estilos. Além disto, aplicam-se também os mesmos parâmetros de arbitragem que são usados nos outros eventos de formas.

5.13.2.7. Evento de Formas Punhos – Dois Homens

As mesmas linhas mestras dos eventos Internos a solo aplicam-se aqui. Cada forma a dois homens irá seguir as mesmas linhas mestras de avaliação das formas a solo, consoante o estilo interno a que pertença: Taijiquan, Baguazhang e Xingyiquan.

Além destas, os árbitros também irão observar:

- As mesmas linhas que os eventos de punhos internos (Taijiquan, Baguazhang e Xingyiquan);
- Realismo enquanto mostra formas e técnicas corretas;
- Controlo – lesões serão penalizadas por falta de controlo.

FIM

