

ASSOCIAÇÃO DE ARTES MARCIAIS YANG PORTUGAL



**REGULAMENTO DE PROVAS**  
**ASSOCIAÇÃO DE ARTES MARCIAIS YANG PORTUGAL**  
**(TUISHOU)**

---

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 Víde	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	6
3. ESTRUTURA DE COMPETIÇÃO	7
3.1. Categorias de Competição	7
3.2. Categorias de Peso	7
3.3. Pesagens e Sorteio	8
3.4. Equipamento Desportivo	8
3.5. Equipamento de Proteção	8
3.6. Funcionamento da Competição	9
3.7. Empates	10
3.8. Organização dos Combates da Competição	10
3.9. Atribuição de Classificações	10
3.10. Protestos	10
4. PROCEDIMENTOS DA COMPETIÇÃO	10
4.1. Introdução	10
4.2. Protocolo da Competição	11

---

5. ARBITRAGEM	12
5.1. Constituição do Corpo de Árbitros	12
5.1.1 Diretor de Prova	12
5.1.2 Árbitro Chefe	12
5.1.3 Árbitro de Campo	12
5.1.4 Registador	13
5.1.5 Cronometrista	13
5.1.6 Uniforme do Corpo de Árbitros	13
5.1.7 Uniforme do Corpo de Árbitros	13
5.2. Atribuição de Pontos	14
5.3. Zonas Proibidas	14
5.4. Zonas Permitidas	14
5.5. Métodos Proibidos	14
5.6. Penalizações	14
6. DISPOSIÇÕES FINAIS	15
ANEXO 1	16
ANEXO 2	17



---

## INTRODUÇÃO

O Regulamento de competição de Tuishou Fixo adaptado pela Associação de Artes Marciais Yang Portugal foi elaborado em 1993 pelo Comité de Regras da Associação Nacional de Taijiquan da República da China, foi devidamente aprovado pela Associação supra mencionada e tem regulado o Campeonato Mundial de Taijiquan da Republica da China.

Todos e quaisquer intervenientes nesta competição são obrigados a possuir seguro de acidentes pessoais válido até à data da realização do evento, fazendo prova por declaração de responsabilidade, por escrito e assinada, apresentada em tempo útil à entidade organizadora do evento.



Regulamento de Tuishou Fixo Revisto e Corrigido pelo  
Corpo de Árbitros Associação de Artes Marciais Yang Portugal  
Amadora, 07 de Março de 2014

---

## **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 atividade 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

Todas as áreas de competição para os campeonatos ou torneios de Taijiquan devem respeitar as seguintes normas:

O solo deve ser plano sem qualquer objeto que possa impedir o progresso do torneio.

A área de combate para a competição de Tui Shou fixo (定步 Ting Bu) deverá respeitar os dados presentes no diagrama seguinte:

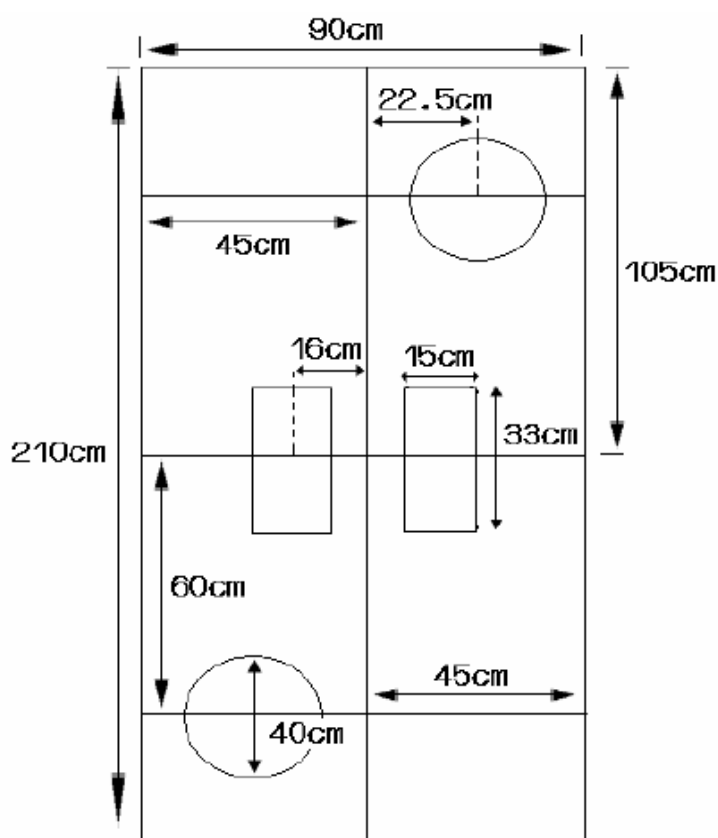


Diagrama 1 - Especificações do tapete para a competição de Tui Shou Fixo.

### 2.2. Posicionamento do Corpo de Árbitros

#### Organização

A organização deverá estabelecer um local bem visível onde deve permanecer o diretor 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 de frente para os espectadores e de forma terem os competidores numa disposição paralela. 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 quatro ou dois 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 DE COMPETIÇÃO

### 3.1 Categorias de Competição

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

Existem quatro categorias de competição:

São consideradas as idades dos atletas à data da prova para integração nas respetivas categorias de competição:

Iniciados [11 anos- 12 anos] idades compreendidas entre os 11 e os 12 anos inclusive

Juvenis [13 anos – 14 anos] idades compreendidas entre os 13 e os 14 anos inclusive

Juniores [15 anos – 16 anos] idades compreendidas entre os 15 e os 16 anos inclusive

Cadetes [17 anos – 18 anos] idades compreendidas entre os 17 e os 18 anos inclusive

Seniores + de 18 anos, idades superiores a 18 anos exclusive

### 3.2 Categorias de Peso

As categorias de pesos encontram-se divididas pelas categorias de competição Esperanças (que inclui os Iniciados, Juvenis e Juniores) e Seniores

ESPERANÇAS		SENIORES	
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		
Mais de 70kg	>70kg		

### 3.3. Pesagem e Sorteio

A pesagem é efetuada uma hora antes da competição, em fase de *check-in*, na presença do árbitro chefe e do respetivo treinador do atleta ou o chefe da equipa em sua substituição, devendo o atleta ser pesado apenas em roupa interior e descalço.

O sorteio será realizado após as pesagens na presença de todos os árbitros, treinadores e chefes de equipa, começando pelos atletas de menor idade e de peso inferior até às categorias seguintes.

Só se realizará sorteio quando houver mais do que um atleta na respetiva faixa etária e categoria de peso.

### 3.4. Equipamento Desportivo

Os atletas deverão envergar t-shirts com o logo identificativo da escola, Clube ou Associação a que pertencem, calças largas com cintura elástica e calçado desportivo de algodão ou calçado próprio da prática de Kung Fu.

Os atletas não deverão envergar anéis ou pulseiras.

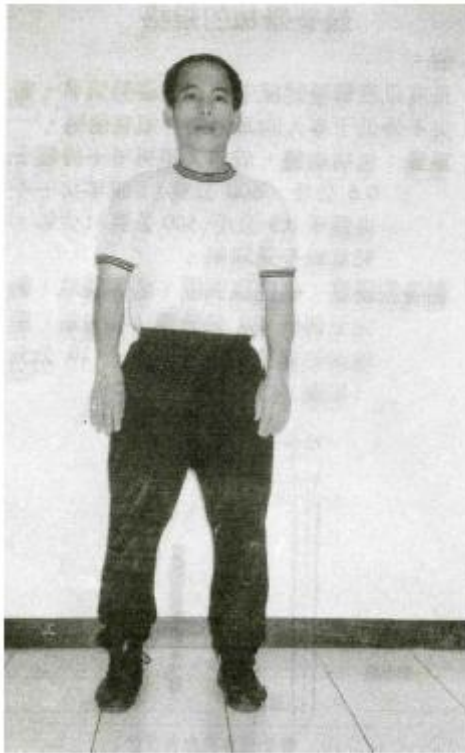
Não deverá ser permitida a participação do atleta cujo corpo esteja transpirado antes de um combate.

Os atletas deverão utilizar os cintos azul e amarelo previamente atribuídos antes de entrarem na área de competição (ou o uniforme atribuído pelo Comité de Organização – ver figuras 1 e 2).

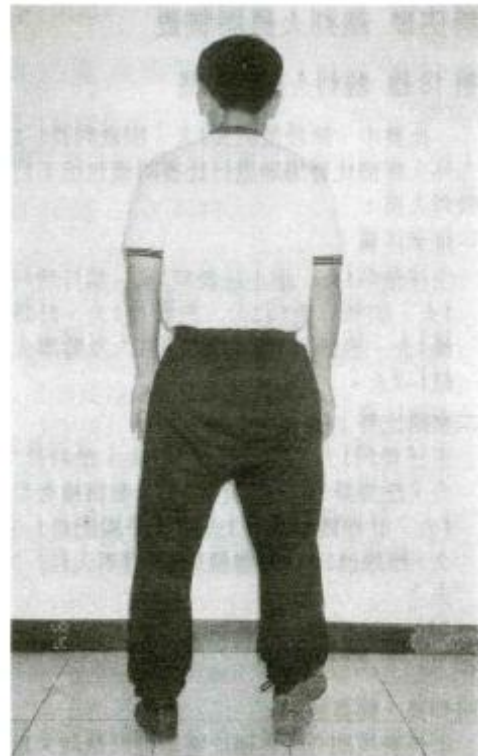
### 3.5. Equipamento de Proteção

Os atletas poderão estar opcionalmente equipados com coquilha e protetor bucal.





**Figura 1 – Uniforme para a competição de Tui Shou (frente)**



**Figura 2 – Uniforme para a competição de Tui Shou (atrás)**

### **3.6. Funcionamento da Competição**

A competição decorrerá sob a forma de eliminatórias, sem repescagem, sendo sorteados todos os atletas de acordo com o escalão e categoria de peso a que pertencem.

Os assaltos serão em número de dois e terão a duração de 1 minuto com 1 minuto de intervalo entre eles.

A vitória em cada assalto é conseguida com o maior número de pontos acumulados. A vitória do combate é dada ao atleta que somar mais assaltos ganhos.

No decorrer de cada assalto, deverá ser atribuído ao atleta que ganhar 10 pontos sobre o seu adversário a “vitória absoluta” do combate.

Caso a competição seja interrompida devido a alguns incidentes, a determinação do vencedor deverá obedecer às seguintes regras:

No caso de lesão por descuido próprio, o atleta lesionado deverá ser considerado derrotado, não havendo qualquer penalização atribuída ao seu adversário.

(Nota: Qualquer perda de pontos por questões técnicas não deverão ser sujeitas a esta regra).

No caso de lesão por violação das regras por parte do adversário, a vitória deverá ser atribuída ao atleta lesionado.

Se o combate for interrompido pela mesma razão proveniente de ambos os atletas, a decisão do vencedor deverá ser efectuada por meio de sorteio.

---

Será considerado derrotado o atleta que desistir da competição durante o progresso da mesma.

### **3.7. Empates**

Em caso de empate, proceder-se-á a novo assalto de 1 minuto, e caso o empate persista encontrar-se-á o vencedor de acordo com o seguinte critério:

Maior número de pontos no somatório dos três assaltos

Menor número de faltas

Menor peso

Menor idade

Sorteio aleatório

### **3.8. Organização dos Combates da Competição**

Os combates da competição são organizados de acordo com o número de atletas por cada escalão etário e respetiva categoria de peso. Preferencialmente pelo método “*knock-out*” enquanto o número de atletas for par, pelo método de sorteio enquanto o número de atletas for ímpar e superior a três, e pelo método “*round-robin*” quando o número de atletas for de três.

A organização dos combates ficará definida pelos árbitros, tendo em conta a opinião dos treinadores ou chefes de equipa, após o sorteio.

### **3.9. Atribuição de Classificações**

O vencedor do combate será indicado pela mesa central, após adequada sinalização do árbitro chefe; o árbitro de campo colocará a seu lado os atletas, levantando a mão do atleta vencedor.

O atleta vencedor será aquele que após ter vencido todas as eliminatórias, venceu também o combate final, sendo considerado segundo classificado, o finalista vencido.

O terceiro e quarto lugar serão encontrados entre os vencidos das meias-finais.

### **3.10. Protestos**

Qualquer atleta pode contestar qualquer pontuação ou decisão em qualquer altura. No entanto, terá de o fazer por escrito no prazo de 2 horas após o acontecimento da pontuação ou da decisão, tendo o atleta de pagar uma taxa de 100,00€. 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. Qualquer falha neste procedimento irá anular a ação de protesto da arbitragem.

Os árbitros da competição irão então examinar o protesto. Se o protesto do competidor é válido, então a decisão ou pontuação será ajustada apropriadamente. A taxa que o competidor pagou também será reembolsada. Se os oficiais de arbitragem decidirem que o protesto do competidor não é válido, então a decisão ou a pontuação deve permanecer, e o dinheiro não será reembolsado. Ver os procedimentos de arbitragem mais à frente.

## **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**

- Após ouvir o seu nome proferido pelo anunciador, o atleta deverá deslocar-se até à área de competição. O atleta cujo nome for chamado três vezes, com 30 segundos de intervalo, sem a comparência do mesmo na área de combate, será desqualificado, ficando impedido de participar no combate corrente e nos seguintes.

- Após o anúncio dos seus nomes, os atletas deverão deslocar-se à área de competição e adotar as respetivas posições.

- No centro da área de competição, o árbitro de campo deverá chamar os atletas às suas posições, os quais deverão, posteriormente, saudar o árbitro chefe. Em seguida, o árbitro de campo deverá verificar as roupas dos atletas, confirmando que estas se encontram em condições para o combate, que nenhum dos atletas possui óleo nos corpos e que as suas unhas se encontram devidamente cortadas.

- Após uma saudação mútua, ambos os atletas deverão iniciar o combate, de acordo com a ordem do árbitro de campo.

- Ambos os atletas colocam o pé direito nas marcações assinaladas, com o pé esquerdo atrás, de corpos alinhados. Em seguida, colocam firmemente o cotovelo direito em frente ao peito, com as mãos esquerdas sobre o cotovelo do adversário para que as pontas dos dedos fiquem numa posição ascendente. O combate tem início assim que é ouvida a ordem do árbitro de campo.

- Quando o cronometrista fizer soar o sinal ou utiliza qualquer outro método que assinale o final do combate, o árbitro de campo deve terminar o mesmo de imediato. Os atletas deverão então regressar às respetivas posições, designadas pelo árbitro de campo, permanecendo nas mesmas para o anúncio dos resultados. Após a divulgação dos resultados, ambos os atletas deverão saudar-se entre si, bem como o árbitro de campo e, em seguida, retirar-se da área de competição.

---

- No caso de o árbitro de campo não ouvir o sinal do cronometrista, o árbitro chefe deverá fazer soar o apito para terminar o combate. Quaisquer pontos obtidos pelos atletas após o final do combate não serão considerados válidos.

## **5. ARBITRAGEM**

Estão previstos dois sistemas de pontuação; por árbitro de campo e por árbitros de esquina, devendo a organização da prova desportiva optar apenas por um destes sistemas durante toda a prova desportiva.

### **5.1. Constituição do Corpo de Árbitros**

Corpo de árbitros da competição será composto da seguinte forma:

-Diretor de Prova; Arbitro Chefe; Árbitro de Campo; Árbitro de Esquina; Registador e Cronometrista

#### **5.1.1 Diretor de Prova**

Diretor de prova é o responsável máximo pela organização do evento. Terá dois campos de ação 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.

#### **5.1.2 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;
- Caberá a ele a decisão final, depois de consultado o árbitro de campo, para a resolução de situações imprevistas;
- Poderá alterar a pontuação do árbitro de campo, caso ache necessário;
- Alertar ou desqualificar o atleta que desrespeite ao não cumpra as regras do regulamento;
- Anunciará os atletas para o combate e anunciará o vencedor dos assaltos e do combate.

#### **5.1.3 Árbitro de Campo**

O Árbitro de Campo tem como função controlar todo o protocolo do combate. Têm as seguintes competências:

- Atribuir a pontuação dos atletas através de sinalética própria;
- Assinalar por sinalética própria as faltas, as saídas das áreas de competição e as projeções, as técnicas confusas e nulas assim como a passividade e as desclassificações;
- Executar todas a decisões que visam fazer cumprir o protocolo da competição;

---

#### **5.1.4 Registador**

Registador é o responsável por efetuar 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;
- Registrar os pontos e as faltas atribuídas pelo árbitro central;
- Registas os pontos e as faltas corrigidas pelo árbitro chefe;
- Efetuar a soma de todos os pontos atribuídos pelo árbitro central, a fim de se apurar o resultado final;
- Responsável por todo o registo da prova que devesse entregar no fim ao diretor de prova;
- Faz o registo de todos os dados em ficheiro próprio para o efeito, (anexo 4);

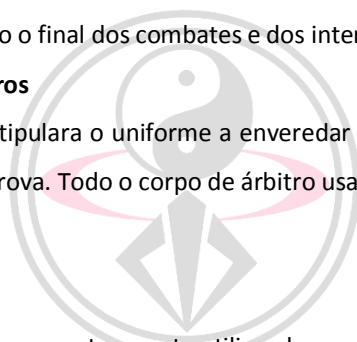
#### **5.1.5 Cronometrista**

Cronometrista é o responsável pelo controle do tempo de competição. Têm as seguintes competências:

- Controlar o tempo dos combates;
- Controlar o tempo dos intervalos;
- Suspender o tempo do combate sempre que seja solicitado pelo árbitro chefe ou central;
- Anunciar por meio de apito sonoro o final dos combates e dos intervalos;

#### **5.1.6 Uniforme do Corpo de Árbitros**

A organização da competição estipulará o uniforme a enveredar pelo corpo de árbitros. Que deverão ostentar os emblemas alusivos a prova. Todo o corpo de árbitro usará o uniforme sem exceção.



### **5.2. Atribuição de Pontos**

Ambos os atletas deverão empurrar-se mutuamente utilizando apenas Peng, Lu, Ji, An, Cai, Lie, Zhou e Kao, aderindo e seguindo os movimentos um do outro, tentando fazer com que o adversário perca equilíbrio, ganhando assim pontos.

#### **Pontos Ganhos – 1 Ponto**

Na competição de Tui Shou Fixo, se o movimento ofensivo ou defensivo de um atleta impõe o reposicionamento do pé para fora da área de competição do adversário - 1 ponto.

Quando ambos os atletas reposicionam o pé para fora da área de competição, o ponto é atribuído ao último atleta a fazê-lo.

#### **Pontos Ganhos – 2 Pontos**

Na competição de Tui Shou Fixo, se o movimento ofensivo ou defensivo de um atleta impõe o reposicionamento do pé causando a sua queda - 2 pontos.

Nota: É considerada queda quando qualquer parte do corpo acima dos joelhos (inclusive) toca no chão.

#### **Pontos Perdidos:**

Faltas leves – 1 ponto

Faltas graves – 2 pontos

---

### **Não existe atribuição de pontos:**

Quando ambos os atletas saem da área de competição em simultâneo;

Quando ambos os atletas caem ao chão em simultâneo;

Quando ambos os atletas se “colam” ou “abraçam” por mais de 3 segundos.

### **5.3. Zonas Proibidas**

Não será permitido golpear as seguintes zonas:

- Cabeça e pescoço
- Coração e axilas
- Virilhas, coxas joelhos e pernas

Será considerado utilização de técnica perigosa golpear qualquer uma destas zonas, sendo o atleta penalizado com uma falta grave sempre que tal aconteça intencionalmente.

### **5.4. Zonas Permitidas**

Todas as zonas são consideradas permitidas, exceto as consideradas no ponto anterior.

### **5.5 Métodos Proibidos**

- Pisar, pontapear, fazer rasteiras ao adversário
- Causar a queda do adversário utilizando as costas ou as ancas
- Causar a queda do adversário agarrando-o pela cintura ou pelas pernas
- Atacar o adversário quando este já se encontra no chão
- Insultar (por meio de palavras ou ações) o adversário, os árbitros ou qualquer membro da competição, desobedecer a ordens ou sinais do árbitro, ou violar qualquer regra relevante para a competição

### **5.6. Penalizações**

Serão consideradas Faltas Leves:

Passividade atacante

Ataque involuntário, na sequência do combate, a zonas não permitidas

Uso de técnicas ofensivas e defensivas que não sejam Peng, Lu, Ji, Na, Cai, Lie Zhou e Kao

Serão consideradas Faltas Graves:

Golpear qualquer zona proibida de forma deliberada

Utilização de métodos proibidos

Insultar o adversário ou qualquer membro da equipa de arbitragem ou da equipa adversária

---

### Atos graves de indisciplina

O atleta não pode acumular mais do que uma falta grave por assalto até um máximo de duas faltas graves no decurso do combate, incluído o assalto de desempate. A segunda falta grave no primeiro ou segundo assalto, ou a terceira falta grave na acumulação de todos os assaltos, levará à exclusão do atleta da prova e consequente vitória do adversário.

## 6. DISPOSIÇÕES FINAIS

Todas as situações desportivas e disciplinares não mencionadas ou previstas neste regulamento, são da incumbência do corpo de árbitros que reunirá e deliberará de acordo com os objetivos e enquadramento da prova desportiva.



---

**ANEXO 1**  
**GLOSSÁRIO DE TERMOS DO TAIJIQUAN**

**1. Tui Shou**

Empurrar com as Mãos; conjunto de exercícios ou práticas associadas ao Taijiquan, que têm como função desenvolver e aplicar os seus princípios marciais.

**2. Peng**

Expandir; uma das treze posturas básicas do Taijiquan.

**3. Lu**

Rolar para Trás; uma das treze posturas básicas do Taijiquan.

**4. Ji**

Pressionar; uma das treze posturas básicas dos Taijiquan.

**5. An**

Empurrar; uma das treze posturas básicas do Taijiquan.

**6. Cai**

Puxar; uma das treze posturas básicas do Taijiquan.

**7. Lie**

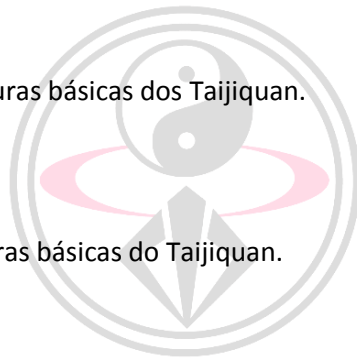
Separar; uma das treze posturas básicas do Taijiquan.

**8. Zhou**

Cotovelo; uma das treze posturas básicas do Taijiquan.

**9. Kao**

Encontrão; uma das treze posturas básicas do Taijiquan.





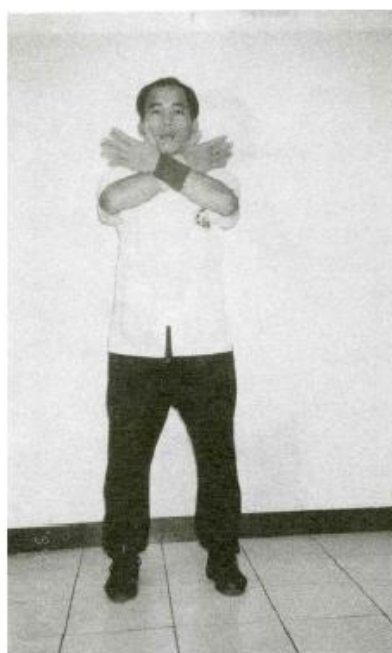
## ANEXO 2

### ILUSTRAÇÕES DAS SINALIZAÇÕES PARA A COMPETIÇÃO DE TUI SHOU



**Figura 1 – Início da competição**

Manter a palma direita em posição ascendente e efetuar movimento descendente.



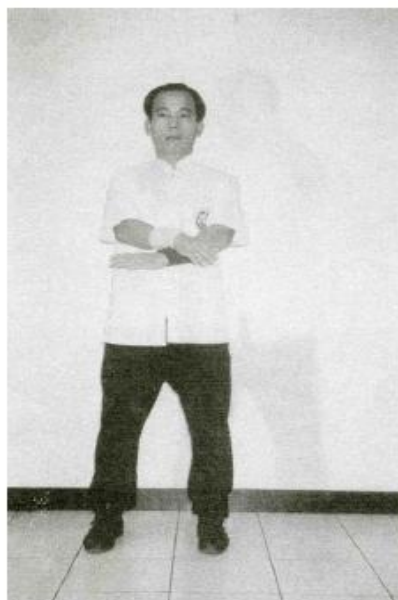
**Figura 2 – Parar**

Cruzar ambos os braços e colocá-los em frente ao peito.



**Figura 3 – Pausa**

Cerrar o punho direito e posicioná-lo sobre a palma esquerda.



**Figura 4 – Empate**

Posicionar ambas as palmas viradas para baixo em frente ao peito, cruzando-as 3 vezes.





**Figura 5 – Registo de movimentação, pisar ou transposição das delimitações**

Colocar uma mão em posição lateral, com a palma virada para baixo.



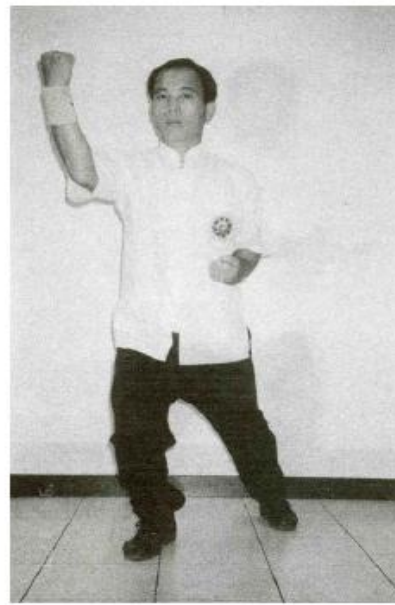
**Figura 6 – Queda**

Pressionar uma mão em direção ao chão, com a palma virada para baixo.



**Figura 7 – Queda de ambos os atletas, um a seguir ao outro**

Cruzar ambas as mãos e esticá-las para a frente. A mão que aponta para o atleta que caiu em primeiro lugar deverá ser colocada por baixo da outra.



**Figura 8 – Aviso**

Cerrar o punho e apontá-lo na direção do atleta que cometeu a falta.



**Figura 9 – Falta**

Cerrar e cruzar ambos os punhos, apontando-os na direção do atleta que cometeu a falta.



**Figura 10 – Pega ou luta durante mais de 3 segundos**

Levantar uma mão com 3 dedos içados.



**Figura 11 – Suspensão da competição**

Levantar a mão direita.



**Figura 12 – Anúncio da pontuação ganha ou perdida**

Levantar uma mão com a palma em direção ascendente.