

Regulamento de prova

6º Torneio de Wushu da Maia

4 de Março, 2023





REGULAMENTO DE PROVA

O presente documento tem por objetivo estabelecer as regras de arbitragem que serão aplicadas no **6º Torneio de Wushu da Maia**.

CAPÍTULO I – introdução

1. Introdução

O *6º Torneio de Wushu da Maia - prova de bases* é a sexta edição de um ciclo de torneios que tem vindo a ser direcionado para praticantes de Wushu/Kung-Fu de nível iniciado, na vertente de *taolu* (coreografias/formas). Este ano, a prova é também extensível a atletas e nível avançado.

Este torneio é aberto a crianças a partir dos 5 anos, jovens e adultos sem limite máximo de idade que pratiquem Kung-Fu/Wushu moderno e/ou tradicional e que queiram adquirir experiência competitiva na modalidade, estando devidamente inscritos nas associações ou clubes convidados para o torneio.

Os participantes poderão ou não estar federados, desde que possuam seguro desportivo.

A organização está a cargo da Associação Desportiva Wulin - ADW.

Data: 4 de Março de 2023 (sábado)

Local: Pavilhão Municipal de Ardegães - Águas Santas I

2. Objetivos do torneio

- Divulgar o Wushu/Kung-Fu enquanto arte marcial performativa;
- Cativar crianças, jovens e adultos para a prática da modalidade;
- Cultivar um espírito competitivo salutar, o esforço, o respeito e a solidariedade – espírito do Wushu;
- Motivar para o desenvolvimento das habilidades específicas de base necessárias à prática desta modalidade em escalões de formação;
- Promover a troca de experiências entre os participantes;
- Fomentar um estilo de vida saudável;



- Promover o turismo na região.

CAPÍTULO II – disposições gerais

1. Credenciação

1.1. A credenciação é obrigatória – todos os atletas, treinadores e árbitros deverão proceder ao levantamento da respetiva credencial.

1.2. Até ao início da prova, todos os participantes deverão ter submetido a sua inscrição bem como o comprovativo de seguro de pagamento, e apresentado documentação de identificação.

2. Categorias competitivas

Os competidores estarão divididos preferencialmente por géneros, idades e estilos de *taolu* de punhos e armas.

2.1. Escalões etários

2.1.1. Preferencialmente os escalões etários em competição deverão ser os seguintes:

- A (5-6 anos) - bambi
- B (7-8 anos) - benjamim
- C (9-11 anos) - infantil
- D (12-14 anos) - cadetes
- E (15-17 anos) - juniores
- F (18-30 anos) - adultos
- G (+30 anos) - seniores

2.1.2. O escalão etário é determinado pela idade do atleta até à data da prova.

2.1.3. Cada escalão etário deverá ser composto pelo menos por 4 atletas.

2.1.4. À organização reserva-se o direito de alterar os escalões etários, dividindo ou anexando escalões conforme necessidade.



2.2. Estilos de punhos e armas

2.2.1. A competição está dividida em 3 vetores: 1) *taolu* individuais; 2) *taolu* de grupo sincronizado (*Jiti*); 3) *taolu* de pares ou trios (*Duilian*).

2.2.2. Os estilos de punhos e armas permitidos são os seguintes:

- *Changquan*
- *Nanquan*
- *Taijiquan* (moderno ou tradicional)
- Tradicionais (estilos do norte, sul, imitação, acrobáticos ...)
- Armas curtas modernas (*Daoshu*, *Jianshu*, *Nandao*, *Taijijian*)
- Armas longas modernas (*Gunshu*, *Qiangshu*, *Nangun*)
- Armas tradicionais (bastão curto, armas duplas, armas articuladas ...)

2.2.3. As *taolu* de Wushu moderno permitidas são as seguintes:

2.2.3.1. Punhos:

- *Wubuquan*
- *Changquan 16*
- *Nanquan 16*
- *Changquan Duanwei 1*
- *Changquan 20*
- *Changquan 32*
- *Nanquan 32*
- *Taijiquan 24*
- *taolu* básicas a intermédias de estilos tradicionais internos e externos

2.2.3.2. Armas:

- *Daoshu 16*
- *Gunshu 16*
- *Nandao 16*
- *Nangun 16*
- *Jianshu 16*
- *Qiangshu 16*
- *Daoshu 32*
- *Gunshu 32*
- *Nandao 32*
- *Nangun 32*
- *Jianshu 32*
- *Qianshu 32*
- *Taijijian 42*



- *taolu* básicas a intermédias de armas tradicionais de estilos internos e externos

2.2.4. No caso de formas avançadas (1º, 2º e 3º set de Wushu moderno), os atletas deverão mencionar o nome da forma de punhos ou armas no formulário de inscrição, e aguardar a confirmação da organização. Movimentos de dificuldade conhecidos como *nandu* não serão pontuados, uma vez que haverá apenas Painel A (qualidade de movimento) e B (apreciação global).

2.2.5. Nas coreografias de *Jiti*, cada grupo será composto por 3 a 5 membros.

2.2.6. O tempo mínimo para cada *taolu* é de 20 segundos. O tempo máximo é de 2 minutos (excepto *Taijiquan* e *Taijijian*).

2.2.7. Se necessário, o atleta tem a possibilidade de repetir a *taolu* uma única vez sem qualquer dedução.

2.3. À organização reserva-se o direito de alterar categorias dividindo ou anexando conforme necessidade até se verificar atingido o número mínimo de 4 atletas por categoria.

3. Atribuição de prémios

3.1. Todos os atletas receberão certificado de participação.

3.2. Os atletas classificados em 1º, 2º e 3º lugares receberão medalha e diploma.

CAPÍTULO III – regulamentos de arbitragem

1. Equipa de arbitragem

1.1. Preferencialmente, a equipa de arbitragem deverá ser constituída por 7 elementos: 1 juiz-chefe, 3 juizes do painel A e 3 juizes do painel B.

1.1.1. No mínimo, a equipa de arbitragem deverá ser constituída por 2 juizes de painel A, 2 juizes de painel B e 1 juiz-chefe.

1.1.2. O juiz-chefe, para além de presidir aos trabalhos de arbitragem, acumulará a função de cronometrista e apontador, anunciando também as classificações finais.



2. Procedimentos de arbitragem

2.1. Todos os árbitros receberão: a) um caderno de arbitragem composto pelas fichas de avaliação individual para cada entrada; b) o programa geral da prova; c) a ordem de entrada dos atletas organizada por categorias.

2.1.1. O caderno de arbitragem deverá estar identificado com o nome do árbitro e será entregue à organização no final do torneio.

2.1.2. Os árbitros deverão apontar as deduções, pontuação final e classificação de todas as entradas em cada ficha de avaliação individual.

3. O Juíz-chefe:

3.1. preferencialmente não deverá pontuar.

3.2. Tem como funções:

3.2.1. Presidir os trabalhos de arbitragem.

3.2.2. Cronometrar o tempo das coreografias – o tempo mínimo para cada *taolu* é 20 segundos e o tempo máximo é 2 minutos (excepto *Taiji*).

3.2.3. Apontar em folha própria as classificações finais atribuídas a cada atleta.

3.2.4. Chamar os atletas à área de competição e anunciar as classificações finais.

4. Paineis de arbitragem

4.1. Preferencialmente deverão existir 2 painéis de arbitragem: painel A e painel B.

4.2. Painel A

4.2.1 O painel A avaliará a qualidade de movimento numa escala de 0 a 5 pontos.

4.2.1. São critérios de avaliação do painel A: *buxing*, *bufa*, *shoufa/shouxing*, *pingheng*, *tui fa*. Assim, este painel avalia: altura e alinhamento dos segmentos nas posições base, posturas características ao estilo, movimentações durante a coreografia, técnicas de mãos e braços, técnica de pernas como pontapés ou varrimentos, etc.

4.2.2. As deduções vão de -0,1 a -0,3 consoante a gravidade e a frequência dos erros.



4.2.3. São exemplos de erros a deduzir por este painel: desequilíbrios em posições de equilíbrio estático; posições de equilíbrio estático não mantidas pelo menos por 2 segundos; pontapé *tantui* abaixo da cintura; pontapés com perna de apoio fletida; varrimentos com a perna que varre fletida ou pé que varre não em contacto com o solo; *mabu* alto ou não definido; *gongbu* com perna de trás fletida; soco ou palma executadas incorretamente (Ex. Soco com mão mal fechada; palma com dedos afastados) (-0,1 cada), apoio extra (-0,2), queda (-0,3).

4.2.4. Em erros consecutivos ao longo da coreografia deduz-se um máximo de -0,3 pelo mesmo erro (para erros de dedução de -0,1).

4.3. Painel B

4.3.1. O painel B avaliará o desempenho global através de uma apreciação global da coreografia, numa escala de níveis de 0 a 5 pontos.

4.3.2. São critérios de avaliação do painel B: ritmo, aplicação da força, espírito marcial, coordenação.

4.3.3. São exemplos de erros para dedução a ter em conta por este painel: ritmo cadenciado sem variações; aplicação de força desajustada ou descoordenada com o movimento; ausência de espírito marcial ou espírito não em conformidade com o estilo; falta de coordenação nas técnicas.

4.3.4. Os juizes deste painel deverão pontuar o atleta consoante os seguintes níveis de desempenho:

- 5,0 – 3,51 -> performance de nível superior
- 3,50 – 2,91 -> performance de nível médio
- 2,90 – 1,01 -> performance de nível inferior

5. Outras disposições

5.1. À organização reserva-se o direito de alterar categorias competitivas e/ou o programa da prova, caso se verifique essa necessidade.

5.2. Os casos omissos serão decididos pela organização da prova.