

Regras administrativas – Campeonato Paulista de Kung Fu

2014

1. Regras, Regulamentações e Procedimentos.

- 1.1 As regras, regulamentações e procedimentos neste documento são aplicados à condução de torneios de Kuo Shu, atividades e eventos organizados por, em associação com e/ou promovidos por membros da FPSCKF e/ou CBWKC.
- 1.2 Membros da FPSCKF, CBWKC e participantes do torneio devem concordar com todas as regras, regulamentações e procedimentos do torneio. Membros que necessitem exceções às regras, regulamentações e procedimentos devem submeter o pedido, em forma de carta para apoiar o pedido de exceção, ao coordenador de arbitragem. O coordenador de arbitragem levará em consideração o pedido e fazer uma recomendação ao comitê executivo. O comitê executivo levará em consideração o assunto em reunião ou por correspondência, e todos os casos serão analisados individualmente e sem pré-concepções. A decisão do comitê executivo sobre a exceção pedida é final.
- 1.3 Um torneio de Kuo Shu deve ser composto por quatro competições principais: Formas (Mãos e Armas), Lei Tai Light, Lei Tai, e Shuai Jiao. Qualquer atleta está apto para participar em todas as competições desde que eles cumpram os critérios estabelecidos pelo comitê organizador e pelo coordenador de arbitragem. Ao organizar uma competição de Kuo Shu a FPSCKF e/ou CBWKC se reserva o direito de exigir que seja obrigatória a participação na competição de formas e armas como um pré-requisito para a participação na competição de Lei Tai. Uma notificação dessa exigência será enviada com antecedência no caso de qualquer competição que esse requerimento for aplicado.

2 Time oficial e responsabilidades

2.1 Os árbitros oficiais da FPSCKF e/ou CBWKC são classificados de acordo com seu status em árbitros nacionais nível A, nível B e nível C. Após um árbitro adquirir o nível A ele pode se candidatar a árbitro internacional nível B, para depois se candidatar a árbitro internacional nível A.

O comitê de arbitragem, estabelecido pela FPSCKF e/ou CBWKC, ou pelo comitê organizador de um membro de ambas, que tenha organizado o evento, deve ser composto por um determinado número de representantes oficiais que irão assumir as responsabilidades a eles atribuídas. O número de representantes oficiais para preencher esses papéis pode variar dependendo do tamanho do evento. Representantes oficiais podem assumir essas posições de acordo com seu status.

- Árbitro chefe;
- Árbitro chefe adjunto;
- Árbitros centrais (Lei Tai, Shuai Jiao e Semi-Contato);
- Juízes laterais (Lei Tai);
- Árbitros assistentes (Shuai Jiao e Lei Tai Light);
- Árbitro de verificação (Shuai Jiao);
- Marcadores de pontuação (Lei Tai, Shuai Jiao e Semi-Contato);
- Marcadores de Tempo (Lei Tai, Shuai Jiao e Lei Tai Light);
- Equipe médica (Lei Tai, Shuai Jiao e Lei Tai Light);
- Chefe de mesa (Tao Lu);
- Juízes laterais (Tao Lu);
- Marcador de pontuação (Tao Lu);
- Marcador de tempo (Tao Lu);
- Equipe administrativa;
- Locutor (Lei Tai, Shuai Jiao e Lei Tai Light);
- Administrador de área (Lei Tai, Shuai Jiao e Lei Tai Light);
- Administrador de área (Tao Lu);

- Árbitros seniores.

2.2 O comitê organizador pode empregar outros membros se achar necessário para o desenvolvimento efetivo do torneio.

2.3 Árbitro Chefe

O árbitro chefe, geralmente é o coordenador de arbitragem, se ele participar do torneio. O árbitro chefe será responsável por assegurar a aplicação das regras e regulamentações do torneio e por arbitrar quando houver qualquer diferença de opinião na interpretação das regras. O árbitro chefe também é responsável pelo gerenciamento das áreas de competições e dos representantes oficiais a ela relacionados. O árbitro chefe normalmente assume a posição de chefe de mesa no torneio de Lei Tai. O árbitro chefe irá:

- Arbitrar quando houver discrepâncias entre representantes oficiais
- Conduzir reuniões de representantes oficiais
- Organizar a ordem dos combates
- Organizar a ordem dos árbitros e juízes

Quando assumir a posição de chefe de mesa também irá:

- Ordenar a troca de árbitros centrais e de cadeira
- Assegurar que todos os representantes oficiais estejam em posição antes do início do combate
- Sinalizar para o árbitro central começar o combate
- Indicar o vencedor de um round e/ou combate

2.4 Árbitro chefe adjunto

O árbitro chefe adjunto irá auxiliar o árbitro chefe e atuar em seu nome quando for apropriado e necessário.

2.5 Árbitro central

O árbitro central é responsável por dirigir a disputa que estiver acontecendo no Lei Tai entre dois competidores. O árbitro central deve ser consistente, organizado, robusto e efetivo. O árbitro central também é responsável pela segurança dos competidores durante o combate, e ainda por assegurar que ambos competidores obedeam às regras e regulamentações do torneio. Ao fazê-lo o árbitro central deve ser profissional, imparcial, justo, alerta e sábio.

O árbitro central irá:

- Dizer aos competidores quando entrar e sair do Lei Tai
- Usar comandos e sinais de mão para controlar a disputa
- Reconhecer técnicas que valem e que não valem pontos
- Reconhecer faltas e infrações às regras
- Indicar dedução e/ou atribuir pontos durante a disputa
- Quando necessário atribuir penalidades e/ou desqualificar competidores
- Indicar o vencedor de um round e/ou de um combate

2.6 Juiz lateral

O juiz lateral é responsável por marcar pontos criteriosamente de acordo com os comandos e sinais do árbitro central, e também baseado em suas anotações de ataque a regiões de pontuação, cabeça, corpo e pernas. São

Cinco os juízes laterais, um em cada canto do Lei Tai e um posicionado atrás do Lei Tai, e de frente para a mesa central.

O juiz lateral irá:

- Indicar o vencedor de um round;
- Anotar pontos em ordem e reporta-los ao árbitro chefe;
- Anotar pontuação e dedução de pontos de ambos competidores de acordo com os comandos e sinais do árbitro central.

2.7 Árbitro assistente

O árbitro assistente no Shuai Jiao é responsável por atribuir a pontuação aos competidores toda vez que a luta for interrompida pelo árbitro central. Toda vez que o combate for interrompido o árbitro assistente deve retornar rapidamente à sua posição e atribuir à pontuação adequada.

2.8 Árbitro de verificação

O árbitro de verificação de Shuai Jiao trabalha junto à mesa central e é responsável pela confirmação dos pontos atribuídos pelo árbitro central e pelo árbitro assistente caso haja discrepância entre os dois.

2.9 Marcador de pontuação

Há normalmente dois marcadores de pontuação que irão sentar ao lado do chefe de mesa, na mesa central. Os marcadores de pontuação irão anotar

pontos e penalidades para cada competidor durante cada round. O marcador de pontuação irá notificar o chefe de mesa se um participante receber três advertências públicas em um combate, ou se um competidor for forçado para fora do Lei Tai ou derrubado no Lei Tai três vezes em um round. Em cada cenário a disputa deve ser interrompida para indicar o vencedor.

O marcador de ponto irá:

- Alertar o chefe de mesa do vencedor ou perdedor de um round
- Alertar o chefe de mesa do vencedor ou perdedor de um combate
- Organizar os pontos no fim do combate e reportá-los ao árbitro chefe.

2.10 Marcador de tempo

O marcador de tempo é responsável pelo tempo de cada round e pausas durante os rounds.

O marcador de tempo irá:

- Indicar o início e fim de um round e/ou de uma pausa.
- Indicar o início e fim de um pedido de tempo.

2.11 Equipe médica

A equipe médica é responsável pelo tratamento de feridas que podem ocorrer durante um combate. A equipe médica deve informar o árbitro central da capacidade de um competidor de continuar a disputa, e, quando adequado, aconselhar o árbitro central a suspender ou parar o combate.

A equipe médica irá:

- Garantir que estão disponíveis para tratar de feridas durante o torneio.
- Aconselhar o árbitro central a suspender ou parar a disputa.
- Providenciar um relatório sobre as feridas ocorridas durante um combate.

2.12 Chefe de mesa (Tao Lu)

O chefe de mesa de Tao Lu é responsável pelo gerenciamento da área de competição. Os competidores só entrarão e deixarão a área com sua permissão. É ele também quem define o momento do competidor começar a executar sua forma. Fica a cargo do chefe de mesa o momento que os árbitros laterais mostrarão a nota atingida pelos competidores, e depois o chefe de mesa mostra a média final. Também cabe ao chefe de mesa fazer as deduções estabelecidas pelo regulamento de formas. O árbitro chefe irá:

- Ordenar que os competidores entrem e saiam da área de competição
- Ordenar ao atleta que inicie sua forma.
- Ordenar o momento de atribuir as notas dos competidores.
- Mostrar a média final.
- Fazer deduções da média final de acordo com as regras.
- Ordenar os resultados e entregar à equipe de organização do campeonato.
- Anunciar os resultados aos competidores.
- Determinar a substituição dos árbitros, quando necessário.

2.13 Juiz lateral (Tao Lu)

O juiz lateral de Tao Lu é responsável por avaliar os competidores de acordo com as regras estabelecidas para a arbitragem de formas. O juiz lateral deve observar a forma e atribuir uma nota no final da apresentação e demonstrar a nota assim que Chefe de mesa der o comando.

2.14 Marcador de pontuação (Tao Lu)

Há dois marcadores de pontuação no Tao Lu, um responsável por anotar as notas atribuídas pelos juízes laterais e outro responsável por fazer a média e entregar ao chefe de mesa. Os marcadores de pontuação irão ajudar o chefe de mesa a organizar os resultados, para depois reportar à organização.

2.15 Marcador de tempo (Tao Lu)

Como há tempo delimitado para a execução de formas internas, o marcador de tempo é encarregado de cronometrar o tempo das formas e relatar ao chefe de mesa caso algum atleta exceda o limite de tempo pré-estabelecido.

2.16 Equipe administrativa

A equipe administrativa é formada por membros escolhidos pelo comitê organizador do evento e, por vezes, membros do comitê organizador compõem a equipe administrativa.

A equipe administrativa é responsável pelo gerenciamento efetivo do torneio.

A equipe administrativa irá:

- Assegurar que os participantes possuam licença, seguro e certificado médico.
- Assegurar que os participantes estejam inscritos.
- Assegurar que os participantes entrem na categoria adequada.
- Assegurar que os resultados das disputas sejam registrados adequadamente e, quando apropriado, publicados.
- Assegurar que o participante esteja preparado para a disputa correta e levado até a área de competição.

2.16.1 A equipe administrativa deve entrar em contato com o coordenador de arbitragem para garantir que haja número suficiente de representantes oficiais para a realização do torneio.

2.16.2 Para que haja a realização de um torneio a equipe administrativa deve assegurar que haja no mínimo uma área de competição com dois chefes de mesa, 2 marcadores de tempo, 2 marcadores de pontos, dois árbitros centrais e dez juízes laterais. Ainda é necessário que haja dois árbitros que organizem a área de preparação e a área de concentração. Totalizando um mínimo de 20 representantes oficiais da FPSCKF e/ou CBWKC para a realização de um torneio.

2.16.3 Uma mesa de arbitragem para Lei Tai é composta por um árbitro chefe, um marcador de tempo, um árbitro central, cinco árbitros de cadeira, um locutor para organizar a entrada dos atletas e um árbitro para administrar a área de preparação.

2.16.4 Uma mesa de arbitragem para Tao Lu é composta por um chefe de mesa, um marcador de pontos, um marcador de pontos encarregado por fazer a média,

um marcador de tempo, cinco juízes de cadeira, um árbitro para administrar a área de preparação, e um locutor para organizar a entrada dos atletas.

2.16.5 Uma mesa de arbitragem de Tao Lu, de acordo com a organização do torneio estabelecida pela FPSCKF e/ou CBWKC também pode ser composta por um chefe de mesa, um marcador de pontos encarregado de fazer a média, um marcador de tempo (este podendo ser o chefe de mesa), três ou cinco juizes de cadeira dispostos ao redor da área de competição, um árbitro para administrar a área de preparação e um locutor para organizar a entrada dos atletas.

2.17 Administrador de área (Lei Tai)

O administrador de área de Lei Tai é responsável pela área de preparação dos atletas. Ele irá checar os equipamentos dos atletas, e assegurar que todos tenham o equipamento adequado antes de serem chamados para o combate. Após a checagem irá assinar uma fita em volta da luva do competidor para validar que o lutador tem todo o equipamento requerido pelas regras do torneio.

2.18 Administrador de área (Tao Lu)

O Administrador de área de Tao Lu é responsável pela área de preparação dos atletas. Ele irá checar se todos os atletas estão a postos antes do início de sua categoria, verificar as armas, no caso de competição tradicional e acompanhar todos os competidores até a área de concentração.

2.19 Árbitros seniores

Os árbitros seniores são responsáveis por cada resolução sobre disputas entre partes competidoras e representantes oficiais. O painel de árbitros normalmente é composto por três membros. Os árbitros seniores normalmente são antigos árbitros chefes ou coordenadores de arbitragens e estão totalmente familiarizados com as regras, regulamentações e processos de um torneio, e, em particular, do procedimento de protesto.

Os árbitros seniores irão:

- Revisar todo o material concernente ao(s) incidente(s) em questão.
- Solucionar disputas entre partes competidoras e representantes oficiais.
- Informar partes competidoras e representantes oficiais da decisão, a qual será final.

2.20 Locutor

O locutor é responsável por anunciar os nomes dos participantes e de suas delegações. O locutor pode fazer qualquer outro anúncio relevante para o torneio.

O locutor irá:

- Anunciar o competidor e sua delegação.
- Anunciar o vencedor de um combate.
- Anunciar o lugar dos competidores e delegações no final do torneio.
- Anunciar outros assuntos relevantes ao torneio.

3 Registro, pesagem e exame médico

- 3.1 Registro, pesagem e checagem médica devem ser feitos na presença de representantes oficiais da FPSCKF e/ou CBWKC.
- 3.2 Registro: todos os competidores devem ser registrados e ter sua identificação checada.
- 3.3 Pesagem: todos os competidores que participam de lutas também devem ser pesados e alocados na categoria adequada.
- 3.4 Exame médico: todos os competidores que participam de lutas devem providenciar um certificado médico com carimbo e CRM do médico. Este certificado deve ter no máximo 6 meses e conter informações que garantam que o competidor está mentalmente e fisicamente apto a competir.
- 3.5 A data e horário para pesagem será estipulada pelos organizadores do torneio e divulgada aos atletas inscritos.
- 3.6 Caso o atleta não compareça ao local estipulado na data e horário definidos pelos organizadores portando documento com foto (R.G e/ou CNH) e atestado médico o mesmo será automaticamente desclassificado do torneio.

4 Etiqueta do torneio

4.1 Lutas

- 4.1.1 Competidores podem entrar na área de competição somente quando instruídos pelo árbitro central. Se um competidor não comparecer ao Lei Tai para sua luta depois de ter seu nome chamado três vezes em um período de 60 segundos, o competidor será desqualificado do torneio, e os resultados anteriores não serão contados. Ao entrar na área de competição os competidores devem

cumprimentar o chefe de mesa, depois um ao outro, no caso de luta, e então preparar para iniciar a competir ao comando do árbitro central.

4.1.2 O córner da delegação do competidor não pode entrar no Lei Tai sem a permissão expressa do árbitro central. Quando os competidores estão em combate, o córner da delegação não pode dar instruções técnicas, o atleta cuja delegação desrespeitar a regra sofrerá uma punição de falta técnica a ser atribuída pelo árbitro central.

4.1.3 Durante o período de pausa a delegação dos competidores, limitada a duas pessoas, poderá assisti-los com massagens, instruções técnicas e limpeza. O córner de cada competidor deverá ter no mínimo uma pessoa e no máximo duas.

4.1.4 Quando o embate acabar os competidores serão chamados para a área de competição, onde permanecerão até os resultados serem anunciados. Competidores só podem entrar na área de competição quando instruídos pelo árbitro central. No fim do combate, quando o vencedor foi anunciado, os competidores devem cumprimentar o chefe de mesa, depois um ao outro, antes de deixar o Lei Tai os competidores podem também cumprimentar a delegação do oponente.

4.2 Formas

4.2.1 Os competidores só podem entrar e sair da área de competição quando forem instruídos pelo chefe de mesa. Todos os competidores devem estar na área de preparação 15 minutos antes do horário da competição. Se um competidor não comparecer á área de competição para sua performance depois de ter seu nome chamado três vezes em um período de 60 segundos, o competidor será desqualificado do torneio. O competidor deve cumprimentar o chefe de mesa antes de entrar na área de competição, então seguir até o juiz chefe, para

anunciar seu nome, seu professor, a qual delegação pertence, seu estilo e qual forma irá executar. Se sua forma não terminar no mesmo lugar de início o competidor deve avisar o juiz chefe, da mesma forma se for necessário deixar a área de competição para a execução de sua forma o chefe de mesa deverá ser notificado. Então o competidor segue para a posição de início de sua performance, cumprimenta o árbitro chefe mais uma vez para dizer que está pronto para iniciar e espera a ordem do chefe de mesa para iniciar. Ao terminar sua forma o competidor deve esperar a ordem do chefe de mesa para deixar a área de competição, cumprimentá-lo e voltar para a área de concentração para esperar os resultados.

- 4.2.2 No caso de competição de armas o competidor deve comparecer a área de preparação com a arma para ser inspecionada pela equipe de arbitragem, por se tratar de uma competição tradicional. Se a arma não for considerada adequada pela equipe de arbitragem, caso o atleta não consiga outra arma ele será desqualificado.

- 4.2.3 No início da competição de uma divisão todos competidores devem alinhar no centro da área de combate para cumprimentar a equipe de arbitragem. Quando todos os competidores tiverem executado sua forma todos os atletas devem alinhar novamente para os resultados serem anunciados. Alguns torneios podem ter etapas eliminatórias. No caso das finais os atletas podem ser premiados após o anúncio dos resultados. Então todos competidores devem mais uma vez cumprimentar a equipe de arbitragem e deixar a área de competição.

- 4.2.4 Cabe ao time de organização do evento cuidar para que os atletas não participem de divisões que ocorram ao mesmo tempo, para que todos os atletas possam cumprir os requisitos no item 5.2.3.

5 Contusão e suspensão

- 5.1 Quando um competidor sofrer de uma contusão, o árbitro central irá anunciar a suspensão do combate, durante esse tempo nenhuma equipe terá permissão para falar com os competidores ou entrar na área de competição, exceto aqueles que forem autorizados pelo árbitro central.
- 5.2 O árbitro central é a única pessoa que pode pedir a suspensão do combate. Um competidor que sofre uma contusão terá dois minutos para ser avaliado pela equipe médica, para determinar se o competidor está apto a continuar com o combate. O competidor terá mais três minutos para se recuperar caso a contusão tenha sido causada por uma técnica ilegal. Se for considerado inapto a continuar sua participação no torneio irá terminar.
- 5.3 Se a causa da contusão for uma técnica ilegal, o competidor que causou a lesão será desqualificado.

6 Procedimento de protesto

- 6.1 Um protesto passível de ser analisado deve ser feito pelo líder de equipe. Ele poderá fazer a reclamação oralmente ao coordenador de arbitragem. Se o coordenador de arbitragem não puder resolver a disputa, o protesto escrito, assinado e selado será levado ao comitê de juízes, formado pelos árbitros seniores. A decisão do comitê de juízes será final. As partes protestantes devem fazer um depósito de segurança de R\$ 300,00 (trezentos reais) ao comitê de juízes. O valor depositado não será devolvido caso o protesto seja negado.

- 6.2 O coordenador de arbitragem tem o poder de decidir quaisquer disputas concernentes a assuntos não relativos ao torneio. A decisão do coordenador de arbitragem sobre o tema será final.
- 6.3 Um protesto oficial é feito em forma de declaração oral imediatamente após o incidente em questão, e oficializado por escrito dentro de 30 minutos após o protesto oral. Ao não cumprir esses requisitos o protesto será rejeitado.
- 6.4 Se o protesto não for realizado de acordo com os procedimentos prescritos acima, ou se o protesto é formalizado de uma maneira que interfira no progresso do torneio, o participante envolvido será desqualificado do torneio e o protesto será rejeitado.

7. Definição de Categorias para as Inscrições

- 7.1 As categorias para o torneio serão definidas de acordo com: tempo de treino, gênero e idade.
- 7.2 O tempo de treino é definido em iniciante (até 2 anos de treino), intermediário (de 2 a 4 anos de treino) e avançado (mais de 4 anos de treino).
- 7.3 O gênero é definido em masculino e feminino.
- 7.4 A idade será definida em Infantil (até 10 anos; até 14 anos; até 17 anos) e Adulto (maior de 18 anos).

8. Ranking e Pontuação de Atletas

- 8.1 Atletas só poderão competir por pontuação em ranking se estiverem filiados a FPSCKF e devidamente regularizados para com a mesma.
- 8.2 A pontuação em Ranking só será computada para a categoria Avançado Adulto Masculino e Feminino.
- 8.2.1 Atletas menores de 18 anos e maiores de 41 anos podem se inscrever na categoria acima de maior desempenho para obtenção de pontuação em Ranking, previamente com autorização de sua academia e/ou responsável para menores de 18 anos.
- 8.2.2 O primeiro colocado nessa categoria terá sua inscrição gratuita para o Campeonato Brasileiro de Kung Fu pela CBWKC de 2014.
- 8.3 Somente terão pontuação em ranking os 4 primeiros atletas de cada categoria. Qualquer dúvida acessar o site: <http://twksf.org/wp-content/uploads/2013/12/TWKSF-International-Grading-System-Regulations11.pdf>
- 8.3.1 Os 3 primeiros colocados em suas respectivas categorias serão classificados para a competição nessa mesma categoria no Campeonato Brasileiro de Kung Fu pela CBWKC de 2014.
- 8.3.2 O coordenador de arbitragem do torneio se responsabilizará em divulgar os atletas classificados e a pontuação dentro do ranking.

Regulamento de Lutas

1. Lei Tai

- 1.1. As divisões de peso tanto para feminino quanto masculino se encontram no anexo I deste documento.
- 1.2. A competição de Lei Tai será por eliminação simples, ou seja, o atleta que perder uma luta será eliminado da competição, exceção feita aos atletas que chegarem às semifinais, pois estes disputarão necessariamente por primeiro, segundo e terceiro lugar, recebendo as respectivas pontuações de ranking segundo os critérios da FPSCKF e/ou CBWKC.
- 1.3. Equipamento: Calças pretas sem logomarcas, camiseta amarela ou azul fornecida pela organização do evento, protetor genital, protetor bucal, capacete com grade, luvas de meio dedo.
- 1.4. As lutas eliminatórias terão rounds de 1:30 minutos por 30 segundos de pausa; as lutas finais terão rounds de 2 minutos por 45 segundos de pausa.

Pontuação

- Técnicas de 3 pontos: Forçar oponente para fora do Lei tai; Golpear causando a queda do adversário.
 - Técnicas de 2 pontos: Aplicar uma queda permanecendo em pé.
 - Técnicas de 1 ponto - Golpe forte aplicado às áreas legais, soco, chute, palma da mão, etc. Aplicar queda e cair sobre o tronco do adversário, oponente cair por desequilíbrio. Cotoveladas e joelhadas são permitidas e valem um ponto desde que sejam fortes o suficiente e sejam aplicadas sem segurar o oponente.
- 1.5. Cotoveladas e joelhadas no tronco segurando o oponente são permitidas, contudo não valem ponto.
- 1.6. É expressamente proibido aplicar joelhadas e cotoveladas na cabeça do oponente enquanto o segura.
- 1.7. Faltas técnicas: Desobedecer às ordens do árbitro central; desobedecer às regras do torneio; comportamento agressivo; falha de equipamento contínua; demora para comparecer à posição de início
- 1.8. Faltas: Morder ou cuspir; bater com a cabeça; técnicas de quebra; ou deslocamento; atingir áreas ilegais.
- 1.9. Áreas ilegais: Olhos, nuca, espinha dorsal, garganta, genital, articulações e Interior da coxa.

- 1.10. Punições: Aviso verbal (Infração pequena ou acidental); Primeira punição pública (Dedução de um ponto); Segunda punição pública (Dedução de três pontos); Terceira punição pública (Desqualificação).
- 1.11. No caso de empate em um combate os critérios de desempate serão: 1 – atleta que tiver menos penalidades será declarado vencedor; 2 – atleta mais leve será declarado vencedor; 3 – round extra de 1 minuto.
- 1.12. Quando o combate acabar, os competidores serão chamados para a área de competição, onde permanecerão até os resultados serem anunciados. Competidores só podem entrar na área de competição quando instruídos pelo árbitro central. No fim do combate, quando o vencedor foi anunciado, os competidores devem cumprimentar o chefe de mesa, depois um ao outro, antes de deixar o Lei Tai os competidores podem também cumprimentar a delegação do oponente.

2. Lei Tai Light

- 2.1. As divisões de peso tanto para feminino quanto masculino se encontram no anexo I deste documento.
- 2.2. A competição de Lei Tai Light será por eliminação simples, ou seja, o atleta que perder uma luta será eliminado da competição, exceção feita aos atletas que chegarem às semifinais, pois estes disputarão necessariamente por primeiro, segundo e terceiro lugar, recebendo as respectivas pontuações de ranking segundo os critérios da FPSCKF e/ou CBWKC.

- 2.3. Equipamento: Calças pretas sem logomarcas, camiseta amarela ou azul fornecida pela organização do evento, protetor genital, protetor bucal, capacete com grade, luvas fechadas, protetor peitoral e caneleira.
- 2.4. As lutas eliminatórias terão rounds de 1:30 minutos por 30 segundos de pausa; as lutas finais terão rounds de 2 minutos por 45 segundos de pausa.

Pontuação

- É conferido 1 (um) ponto ao competidor que aplicar técnica efetiva de mão, pé ou rasteira. Oponente sair da área de combate com ambos os pés
- 2.5. Para as técnicas serem consideradas como válidas para pontuação elas devem ter força controlada (aproximadamente 10%), velocidade e pontaria.
 - 2.6. Áreas de pontuação: lateral da cabeça; testa; peito; barriga; coxa (parte externa) e lateral do corpo.
 - 2.7. Faltas técnicas: Desobedecer às ordens do árbitro central; desobedecer às regras do torneio; comportamento agressivo; falha de equipamento contínua; demora para comparecer à posição de início.
 - 2.8. Faltas: Exceder a força limite (10%); Morder ou cuspir; bater com a cabeça; cotovelo e queixo; segurar o oponente com as duas mãos sem efetuar nenhuma técnica, técnicas de quebra; ou deslocamento; atingir áreas ilegais.

- 2.9. Áreas ilegais: Olhos, nuca, espinha dorsal, garganta, genital, articulações, interior da coxa, triângulo da face.
- 2.10. Punições: Aviso verbal (Infração pequena ou acidental); Primeira punição pública (Dedução de um ponto); Segunda punição pública (Dedução de três pontos); Terceira punição pública (Desqualificação).
- 2.11. No caso de empate em um combate os critérios de desempate serão: 1 – atleta que tiver menos penalidades será declarado vencedor; 2 – atleta mais ativo na opinião dos árbitros; 3 – round extra de 1 minuto.
- 2.12. Quando o combate acabar, os competidores serão chamados para a área de competição onde permanecerão até os resultados serem anunciados. Competidores podem entrar na área de competição somente quando forem instruídos pelo árbitro central. No fim do combate, quando o vencedor foi anunciado, os competidores devem cumprimentar o chefe de mesa, depois um ao outro, antes de deixar o Lei Tai os competidores podem também cumprimentar a delegação do oponente.

Anexo I
Divisões de peso

Lei Tai

Masculino	Feminino
Menos de 55 kg	Menos de 50 kg
Menos de 60 kg	Menos de 55 kg
Menos de 65 kg	Menos de 60 kg
Menos de 70 kg	Menos de 65 kg
Menos de 76 kg	Menos de 70 kg
Menos de 82 kg	Mais de 70 kg
Menos de 88 kg	
Menos de 94 kg	
Mais de 94 kg	

Shuai Chiao

Masculino	Feminino
Menos de 57 kg	Menos de 50 kg
Menos de 62 kg	Menos de 55 kg
Menos de 67 kg	Menos de 60 kg
Menos de 72 kg	Menos de 65 kg
Menos de 77 kg	Menos de 70 kg
Menos de 82 kg	Menos de 75 kg
Menos de 87 kg	Menos de 80 kg
Menos de 92 kg	Mais de 80 kg
Menos de 97 kg	

Lei Tai Light

Masculino	Feminino
Menos de 40 kg	Menos de 40 kg
Menos de 50 kg	Menos de 50 kg
Menos de 60 kg	Menos de 60 kg
Menos de 70 kg	Menos de 70 kg
Menos de 80 kg	Mais de 70 kg
Menos de 90 kg	
Mais de 90 kg	

