

BOXE CHINÊS - REGRAS GERAIS

- Devem ser usados sistemas de Round-Robin, ou Knock-out ou o Knock-out com repescagem.
- O sistema adotado é o de vencer dois rounds.
- Cada round tem a duração de dois minutos, haverá um minuto de intervalo entre os rounds.
- Final 3 rounds dois minutos cada, haverá um minuto de intervalo entre os rounds.

- **Categorias idade**

16-35 anos
+ 35 anos.

- **Categorias de peso**

Categoria de 48 Kg
Categoria de 52 kg (48 Kg - 52 Kg)
Categoria de 56 kg (52 Kg - 56 Kg)
Categoria de 60 kg (56 Kg - 60 Kg)
Categoria de 65 kg (60 Kg - 65 Kg)
Categoria de 70kg (65 Kg - 70 Kg)
Categoria de 75 kg (70 Kg - 75 Kg)
Categoria de 80 kg (75 Kg - 80 Kg)
Categoria de 85 kg (80 Kg - 85 Kg)
Categoria de 90 kg (85 Kg - 90 Kg)
Categoria Mais de 90 kg (+90 Kg)

- **Proteções obrigatórias**

- Luvas de boxe.
- Capacete sem viseira.
- Protetor de peito.
- Caneleiras com protetores do peito de pé (em pé descalço).
- Protetor bucal, protetor genital (usado por debaixo dos calções).
- A t-shirt e os calções devem ser da própria equipa.
- As cores do equipamento de proteção devem ser canto 1 preto, canto 2 vermelho.

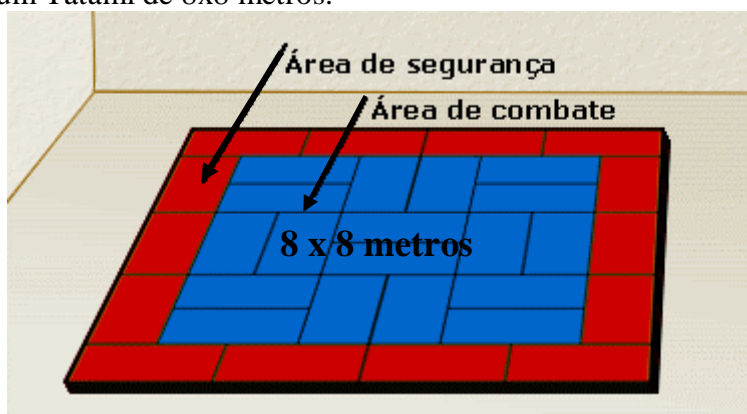


- **Competidores (deveres)**

- Higiene pessoal exemplar.
- Devem usar o equipamento limpo e apresentável.
- Devem remover qualquer tipo de adereços, joias, relógios, piercings, etc.
- Não usar no equipamento qualquer tipo de linguagem ou imagens ofensivas, religiosas, etc.
- Fair play

- **Métodos de luta**

- Podem ser usadas várias técnicas de ataque ou defesa de vários estilos de Artes Marciais.
- Projeções tem que ser realizadas em menos de 5 segundos.
- O combate realiza-se num Tatami de 8x8 metros.



- **Partes válidas**

- Cabeça.
- Tronco.
- Pernas.

- **Partes proibidas**

- Nuca.
- Pescoço.
- Garganta
- Órgãos genitais.

- **Métodos proibidos**

- Atacar o adversário usando a cabeça, o cotovelos ou joelhos.
- Puxar inversamente as articulações do adversário, chaves.
- Fazer com que o adversário caia de cabeça.
- Deliberadamente deitá-lo ao chão com um empurrão ou com o peito.
- Bater continuamente na cabeça do adversário.
- Luta no chão.

- **Critério de pontuação**

Três pontos.

- Adversário sair fora do limite Tatami.
 - Pontapé a cabeça do adversário deitando-o ao chão, mantendo o equilíbrio.
 - Fazer com que o adversário caia ao falhar a sua intenção.
 - Atingir o adversário com um varrimento deitando-o ao chão mantendo o equilíbrio.
 - Projetar o adversário ao chão mantendo-se em pé.
- (Projeções tem que ser realizadas em menos de 5 segundos)

Dois pontos.

- Se o adversário cair (tocando o chão com uma parte do corpo que não os pés).
- Pontapé ao tronco bem executado.
- Quando ao adversário lhe é obrigado uma contagem até dez, uma vez.
- Adversário receba um aviso
- Fazer uma projeção ao adversário deitando-o ao chão ficando por cima dele.
(Projeções tem que ser realizadas em menos de 5 segundos)

Um ponto.

- Atingir o adversário numa parte válida com uma técnica de mão.
- Atingir o adversário na cabeça ou tronco com técnica de perna.
- Low-Kick`s interior e exterior.
- Adversário mostrar inércia durante oito segundos e continuar inerte por, mais oito segundos depois de lhe ser ordenado para atacar.
- Adversário cair de propósito e ficar deitado por três segundos.
- Adversário receber uma advertência.

Sem pontos.

- A técnica exibida não é clara.
- Os dois lados caem ou saem do Tatami ao mesmo tempo.
- Os dois lados pontapeiam-se e soqueia-se sucessivamente.
- Um lado atinge o outro com uma luta fechada.

• Golpes e Punições

Golpes desleais

- Segurar, passivamente, o adversário nos braços.
- Requisitar um time-out quando em posição de desvantagem.
- Dar conselhos ou diretivas aos contestantes quando a luta se está a realizar.
- Comportamento impróprio de um desportista para com o juiz ou desobediência pela sua decisão.
- Gritar ruidosamente quando a luta está a decorrer.
- Atrasar deliberadamente a luta.
- Entrar na luta sem usar o protetor bocal ou perdendo de propósito, durante o combate os objetos de proteção.
- O comportamento do combatente estar em violação com o protocolo.

Golpes pessoais

- Atacar o adversário antes do sinal “Começar” ou depois do sinal “Stop” ser dado.
- Atingir o adversário em partes proibidas.
- Atingir o adversário usando qualquer dos métodos proibidos.

Punições

- Uma advertência será dada por um golpe desleal técnico.
- Um aviso será dado por um golpe desleal pessoal.
- Um contestante cujo adversário tenha sido penalizado acima de 6 pontos num round, será o vencedor desse combate.
- Um contestante que, intencionalmente, magoe o seu adversário, será desqualificado do combate e o seu adversário será considerado o vencedor.
- Um contestante que seja considerado culpado de doping, ou inalação de oxigénio durante o intervalo, será desqualificado de toda a competição.

Suspensão da luta

- Um combatente ter caído no chão ou fora do estrado (excepto cair de propósito).
- Um combatente recebe uma punição.
- Um combatente é ofendido.
- Os combatentes agarram-se um ao outro em braços, não atacando ou atacando sem vantagem, por mais de dois segundos.
- Um combatente caiu de propósito e continua no chão por mais de três segundos.
- Um combatente pede suspensão de combate, levantando a sua mão, devido a se encontrar em dificuldade.
- O Juiz Principal corrige uma omissão ou um equívoco.
- Ambos os combatentes abdicam de atacar e um deles mostra passividade durante oito segundos.

Vencedor e vencido

- O lado que usar três vezes uma acção de três pontos num combate, será o vencedor.
- No caso de existir desigualdade técnica entre os dois lados, o juiz central pode, com a aprovação do juiz principal, proclamar como vencedor do combate o mais forte.
- Um combatente ganhará o combate, caso o seu adversário seja deitado ao chão por um soco forte (não por acções de golpes desleais pessoais) e este último continue no chão durante 10 segundos, ou o adversário não consiga manter-se em pé, excepto se existir um caso anormal.
- Se num combate, um combatente é fortemente atingido (não por acções de golpes desleais pessoais) e se tenha de contar três vezes “10 segundos”, o seu adversário será o vencedor do combate.
- Um combatente ganhará um combate se o seu adversário for magoado, durante o combate e incapaz de continuar a competir segundo certificado médico.
- O resultado de cada round será decidido de acordo com as decisões feitas pelos Juizes de canto.
- O combatente cujo adversário, num combate saia duas vezes do Tatami, será o vencedor do round.
- O combatente que usar acções de três pontos para ganhar duas vezes três pontos num round, será o vencedor desse round.
- Se os dois lados têm o mesmo número de pontos num round, o vencedor será decidido da seguinte maneira:
 - aquele que receber menos avisos durante o round, será o vencedor.
 - aquele que receber menos advertências durante o round, será o vencedor.
 - aquele que tiver menos peso (de acordo com o peso registado no dia da competição) será o vencedor.

Se continuar o mesmo, é proclamado um empate.

- O combatente que ganhar o primeiro dos dois rounds de um combate será o vencedor desse combate.
- Se durante o combate, um lado inventar que foi magoado devido a golpes desleais pelo outro lado, este último será o vencedor do combate depois do caso ser confirmado pelo médico superior.
- Se durante o combate, um lado é magoado por acções de golpes desleais do seu adversário e incapaz de voltar a competir, segundo o certificado do médico superior, o lado magoado será o vencedor do combate, mas não lhe será permitido combater outra vez.
- Em caso de Competição de Round-Robin, se os dois lados ganharem o mesmo número de rounds num combate, será contado os pontos nos combates.

As situações omissas no presente regulamento de prova serão resolvidas pelo responsável de arbitragem da prova.

A Comissão de arbitragem reserva-se o direito de alterar o presente regulamento até um dia antes do início da competição.