



Federação de Kung-Fu do Estado do Rio de Janeiro

里约热内卢州功夫总会

Filiada à
Confederação Brasileira de Kung-Fu/Wu-Shu e à Confederação Brasileira de Kuo-Shu
Esporte vinculado ao Comitê Olímpico Brasileiro (COB)

REGULAMENTO DE SEMI-CONTATO



FKFERJ - 2025



Federação de Kung-Fu do Estado do Rio de Janeiro

里约珍内路州功夫总会

Filiada à
Confederação Brasileira de Kung-Fu/Wu-Shu e à Confederação Brasileira de Kuo-Shu
Esporte vinculado ao Comitê Olímpico Brasileiro (COB)

CAPÍTULO 1 – REGRAS GERAIS

ARTIGO 1 – TIPOS DE COMPETIÇÃO

Individual

ARTIGO 2 – SISTEMAS DE COMPETIÇÃO

2.1 Podem ser adotados os sistemas de campeonato, eliminatória simples ou eliminatória com repescagem.

2.2 É utilizado 2(rounds) de 1 min. e 30 seg. ou durante o combate, um atleta obter diferença de 6 pontos. Caso haja necessidade do 2º ou 3º round, haverá intervalo de 1 minuto entre os rounds.

ARTIGO 3 – REQUISITOS PARA INSCRIÇÃO

3.1 A categoria sênior deverá ser de 41 a 55 anos;

3.2 A categoria adulta deverá ser de 18 a 40 anos;

3.3 A categoria Juvenil deverá ser de 12 a 17 anos;

3.6 A categoria infantil deverá ser de 7 a 11 anos

3.5 Será de total responsabilidade das associações o recolhimento e arquivamento dos atestados médicos dos atletas, com no máximo vinte dias de registro que antecede à competição e entregue a mesma no prazo estipulado.

ARTIGO 4 – CATEGORIAS DE PESO

4.1 Masculina e Feminina Infantil:

- a) Categoria até 1,30 (inclusive)
- b) Categoria de 1,31 a 1,40 (inclusive)
- c) Categoria de 1,41 a 1,50 (inclusive)
- d) Categoria acima de 1,51(inclusive)

4.2 Masculina Juvenil, Adulta e Sênior:

- a) Categoria 58 Kg (< 58 Kg)
- c) Categoria 70 Kg (> 58 Kg - < 70 Kg)
- d) Categoria 85 Kg (> 70 Kg - < 85 Kg)
- e) Categoria acima de 85kg(>85 Kg)

4.3 Feminina Juvenil, Adulta e Sênior:

- a) Categoria 50Kg (< 50Kg)
- b) Categoria 60 Kg (> 50 Kg - < 60 Kg)
- c) Categoria 75 Kg (> 60 Kg - < 75 Kg)



Federação de Kung-Fu do Estado do Rio de Janeiro

里约珍内路州功夫总会

Filiada à
Confederação Brasileira de Kung-Fu/Wu-Shu e à Confederação Brasileira de Kuo-Shu
Esporte vinculado ao Comitê Olímpico Brasileiro (COB)

ARTIGO 5 - PESAGEM

5.1 O competidor deverá apresentar-se, com a carteira de Identidade ou escolar, para a pesagem ou aferição de altura.

5.2 A pesagem ou aferição de altura, será feita pelo registrador chefe, juntamente com seu grupo e deverá ter a supervisão do chefe de arbitragem.

5.3 O competidor deverá ser pesado uma vez antes de toda a competição ou uma vez a cada dia de competição (neste caso a pesagem deverá se encerrar duas horas antes do início da competição), com local e hora marcados pela organização. A pesagem de cada categoria será completada em 1 hora. O competidor que estiver acima do limite do peso da sua categoria terá até 1 hora, após a primeira pesagem, para adequar-se ao peso. Caso o atleta não atingir o critério do peso em sua categoria, não terá permissão para competir. Dentro do prazo, estabelecido pelo regulamento, de 1 hora, a re-pesagem será permitida somente duas vezes.

5.4 O Competidor deverá estar com trajes adequados para a pesagem. Masculino: calção, sunga, cueca ou, se necessário, sem roupas. Feminino: biquíni, bermuda e top ou, se necessário, sem roupas.

5.5 A pesagem começará pelas categorias mais leves.

ARTIGO 6 – SORTEIO

6.1 O sorteio será realizado após a pesagem e se iniciará pelas categorias mais leves. Se algum competidor for o único inscrito em sua categoria, a categoria será cancelada.

6.2 O sorteio será feito pelo grupo de registro e será realizado em local e hora pré-determinados com a presença ou não dos técnicos e/ou chefes de delegações.

6.3 Nas categorias com três lutadores, todos os lutadores deverão se enfrentar, exemplo: 2-3 / 1-3 / 1-2

ARTIGO 7 – TRAJES E EQUIPAMENTOS DE PROTEÇÃO

7.1 Durante a luta o competidor deverá usar luva com dedos expostos, capacete aberto, protetores de canela e peito de pé, protetor bucal;

7.2 A camisa/camiseta e a calça deverão ser utilizadas durante a competição, também serão utilizadas faixas na cintura para identificar os atletas (vermelho/azul).

ARTIGO 8 – PROTOCOLO NA COMPETIÇÃO

8.1 Quando forem apresentados os competidores, deverão cumprimentar o público, na forma tradicional, “palma e punho”.

8.2 Antes do início do round os competidores deverão se cumprimentar.

8.3 Quando o resultado da luta estiver sendo anunciado, os competidores manterão suas posições. Depois de anunciado o resultado da luta eles deverão se cumprimentar, cumprimentar o árbitro central



Federação de Kung-Fu do Estado do Rio de Janeiro

里约珍内路州功夫总会

Filiado à
Confederação Brasileira de Kung-Fu/Wu-Shu e à Confederação Brasileira de Kuo-Shu
Esporte vinculado ao Comitê Olímpico Brasileiro (COB)

que retribuirá o cumprimento e então deverão cumprimentar o técnico adversário que também retribuirá o cumprimento.

ARTIGO 9 – DESISTÊNCIA

9.1 O competidor que for incapaz de continuar a luta devido a lesões será considerado desistente. Ele não estará apto a continuar na competição, contudo suas colocações nas disputas anteriores serão respeitadas.

9.2 No caso de grande disparidade técnica entre os lutadores, por segurança o técnico pode mostrar o sinal de desistência (levantar o braço ou jogar toalha) ou o próprio lutador pode levantar o braço para sinalizar desistência.

9.3 O competidor que ficou ausente na pesagem ou não apresentar-se após ter seu nome anunciado por três vezes antes da luta ou sair sem permissão e não retornar a área em tempo será considerado desistente, sem justificção.

9.4 O competidor que sair ou se ausentar sem se justificar será privado dos resultados obtidos nas lutas anteriores.

ARTIGO 10 – OUTRAS PROVIDÊNCIAS DURANTE A COMPETIÇÃO

10.1 Os árbitros deverão se concentrar na competição e não deverão conversar com outras pessoas. Deverão permanecer sentados nos seus respectivos lugares a menos que tenham autorização do árbitro chefe para sair.

10.2 Os competidores deverão ser fiéis e cumprir as regras da competição. Respeitando os árbitros e obedecendo suas decisões. É estritamente proibido falar palavrões, jogar os protetores e reclamar ou discutir durante a luta.

10.3 O técnico e o médico permanecerão nos locais designados.

10.4 Doping é estritamente proibido. Infusão de oxigênio é proibida nos intervalos.

CAPÍTULO 2 – APELAÇÕES

ARTIGO 11 – PROCEDIMENTOS PARA APELAÇÃO

11.1 A equipe que tiver alguma objeção quanto a decisão tomada pelos árbitros pode enviar por escrito um apelo, através do chefe da delegação ou técnico, para o chefe de arbitragem, com até 15 minutos após o ocorrido. A apelação deverá ser entregue, juntamente com a filmagem completa da luta, mais o pagamento de R\$200,00 (duzentos reais) ou taxa estipulada pelo júri de apelação do evento. Os valores correspondentes a taxa de apelação serão devolvidas, se a apelação for aceita e o árbitro for punido e/ou suspenso; caso contrário, não haverá devolução de valores.



Federação de Kung-Fu do Estado do Rio de Janeiro

里约珍内路州功夫总会

Filiado à
Confederação Brasileira de Kung-Fu/Wu-Shu e à Confederação Brasileira de Kuo-Shu
Esporte vinculado ao Comitê Olímpico Brasileiro (COB)

CAPÍTULO 3 – MÉTODOS DE LUTA, CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO E PUNIÇÕES

ARTIGO 12 – MÉTODOS DE LUTA

Técnicas de ataques e defesas que estiverem adequadas ao regulamento de competição do Semi Contato, em conformidade com a FKFERJ, podem ser empregadas. É uma modalidade de contato controlado e marcado ponto a ponto. Ou seja, a cada golpe válido, o combate é interrompido e anota-se o ponto para o atleta que o conquistou.

ARTIGO 13 – PARTES PROIBIDAS

Parte frontal e traseira do crânio, toda região do pescoço, genital, ataques que vão contra as articulações e coxa/perna.

ARTIGO 14 – PARTES VÁLIDAS (Para pontuação)

Crânio (região lateral e superior) e tronco (região peitoral e abdominal).

ARTIGO 15 – MÉTODOS PROIBIDOS

15.1 Atacar o oponente com o uso da cabeça, cotovelo, joelho ou golpes contra as articulações, socos na cabeça e chutes na região frontal da cabeça e abaixo da cintura.

15.2 Não são permitidos os golpes de projeções e arremessos.

15.3 Atacar o adversário com força;

ARTIGO 16 – CRITÉRIOS DE PONTOS

16.1 Ganho de pontos:

O competidor ganhará dois pontos quando:

a) Atacar o oponente com chute na cabeça (região lateral e superior);

O competidor ganhará um ponto quando:

a) Golpear o oponente em qualquer parte válida com técnica de mão;

b) Atacar o oponente com chute no tronco;

c) O oponente, se desequilibrar e cair na área de competição;

Os competidores não ganharão pontos quando:

a) Nenhuma técnica clara ou bem definida é executada durante a luta;

b) Atacar o adversário quando estiver sendo agarrado.



Federação de Kung-Fu do Estado do Rio de Janeiro

里约珍内路州功夫总会

Filiada à
Confederação Brasileira de Kung-Fu/Wu-Shu e à Confederação Brasileira de Kuo-Shu
Esporte vinculado ao Comitê Olímpico Brasileiro (COB)

ARTIGO 17 – FALTAS E PUNIÇÕES

17.1 Faltas:

17.1.1 Faltas técnicas

- a) Segurar o oponente passivamente;
- b) Pedir tempo quando estiver em situação de desvantagem;
- c) Atrasar a luta de propósito;
- d) Conduta antiesportiva ou desobediência as decisões do árbitro;
- e) Entrar no ringue sem protetor de boca, cuspi-lo ou perder algum equipamento de proteção durante a luta;
- f) Violar a ética e o protocolo na competição.

17.1. 2 Faltas Pessoais

- a) Atacar o oponente antes do comando “kaishi” (iniciar) ou após “ting” (parar);
- b) Golpear o oponente em partes proibidas;
- c) Golpear o oponente usando qualquer método proibido.

17.2 Punições

- a) Cartão amarelo para faltas técnicas;
- b) Cartão vermelho para faltas pessoais;
- c) O competidor que receber três faltas pessoais será desqualificado do combate;
- d) O competidor que ferir intencionalmente seu oponente será desqualificado da competição e seus resultados serão cancelados;
- e) O competidor que for pego com uso de doping ou inalando oxigênio durante o intervalo será desqualificado de toda a competição e seus resultados serão cancelados.

ARTIGO 18 – SUSPENSÃO DA LUTA

A luta será suspensa nos seguintes casos:

- a) O competidor cai ou sai do ringue;
- b) O competidor recebe uma punição;
- c) O competidor agarra o adversário sem intenção de ataque por mais de 2 segundos;
- d) O competidor é lesionado;
- e) O competidor pede suspensão da luta por razões objetivas;
- f) O árbitro chefe corrige algum erro ou omissão do árbitro central;
- g) Há problemas ou perigo no ringue que precisam ser resolvidos;
- h) Problemas com técnicos que impeçam a continuação da luta.



Federação de Kung-Fu do Estado do Rio de Janeiro

里约珍内路州功夫总会

Filiado à
Confederação Brasileira de Kung-Fu/Wu-Shu e à Confederação Brasileira de Kuo-Shu
Esporte vinculado ao Comitê Olímpico Brasileiro (COB)

CAPÍTULO 4 – VENCEDOR E PERDEDOR

ARTIGO 19 – CRITÉRIOS PARA VITÓRIA E DERROTA

19.1 Vitória absoluta

a) Quando houver grande disparidade técnica entre os dois lados, o árbitro central pode, com a aprovação do árbitro chefe, proclamar o lado mais forte vencedor da luta;

19.2 Vencedor ou perdedor da luta

- a) O competidor que estiver ganhando a luta com uma diferença de 6 pontos, será o vencedor;
- b) Ao final do combate o competidor que obtiver a maior pontuação;
- c) O competidor vencerá a luta se seu oponente for lesionado ou não estiver apto a continuar por decisão médica;
- d) Se durante a luta o competidor fingir ter sido lesionado por ações faltosas, o adversário será proclamado vencedor da luta depois do caso ter sido analisado pela equipe médica;
- e) Se durante a luta um dos lados for lesionado por ações faltosas de seu adversário ou sofrer nocaute (contagem até dez) e não estiver em condições de continuar na luta, por ordens médicas, o lesionado será o vencedor da luta, mas não poderá participar da próxima luta;

19.3 Se os dois competidores obtiverem o mesmo número de pontos ganhos em uma luta o vencedor será proclamado pelo seguinte critério:

- a) O que recebeu menor número de cartões vermelhos (faltas pessoais) na luta será o vencedor da luta;
- b) O que recebeu menor número de cartões amarelos (faltas técnicas) na luta será o vencedor da luta;
- c) O que for mais leve (segundo pesagem oficial) será o vencedor da luta;
- d) O que for menor (segundo aferição oficial) será o vencedor da luta;
- e) Se mesmo seguindo os critérios acima permanecer igual, será realizado um terceiro round, na qual o primeiro atleta a marcar o ponto será declarado vencedor.

CAPÍTULO 5 – COMANDOS E GESTOS

ARTIGO 20 – COMANDOS E GESTOS DO ÁRBITRO CENTRAL

01) Saudação: Em pé com os pés unidos. Palma da mão esquerda no punho direito fechado, frente ao tronco, 20-30 cm do peito e alinhado com o mesmo (fig. 01 e 02).

02) Entrada dos lutadores no ringue: No centro do ringue, o árbitro estende os braços apontando para ambos os lutadores com as mãos abertas e palmas voltadas para cima (fig. 03). Quando chama os competidores para entrarem no ringue, eleva o antebraço flexionando os cotovelos em um ângulo de 90 graus, voltando uma palma da mão para outra (fig. 04).

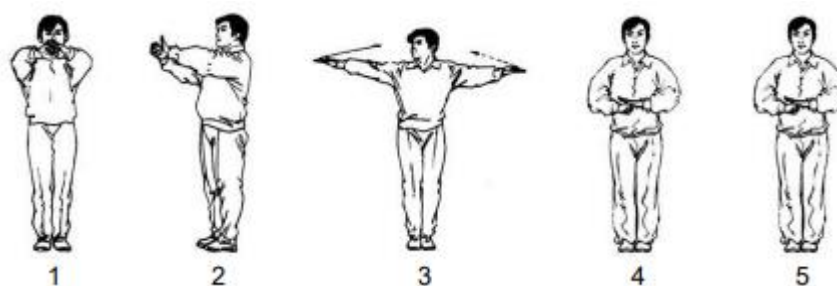


Federação de Kung-Fu do Estado do Rio de Janeiro

里约珍内路州功夫总会

Afiliação à
Confederação Brasileira de Kung-Fu/Wu-Shu e a Confederação Brasileira de Kuo-Shu
Esporte vinculado ao Comitê Olímpico Brasileiro (COB)

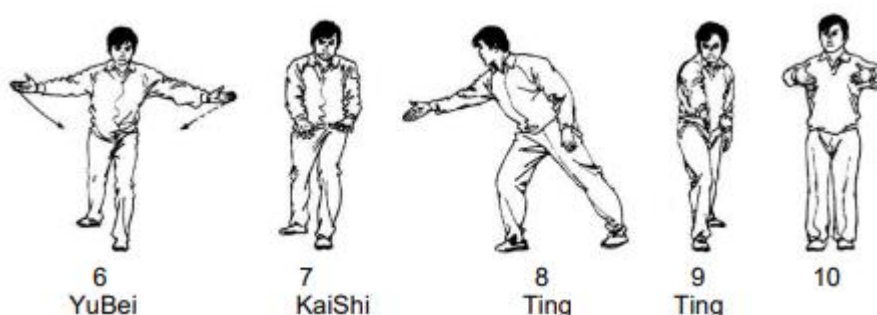
03) Os dois lados se Cumprimentam: O árbitro central apoia sua mão esquerda sobre o punho direito na frente de seu corpo, sinalizando para que os competidores se cumprimentem (fig. 05).



04) Preparar / Iniciar – Yubei / Kaishi: Em Gonbu (arqueiro), entre os dois lutadores o árbitro central comanda Yubei “preparar” e no mesmo momento estende seus braços apontando para os competidores (fig. 06). Então ele traz suas mãos para frente do abdômen com a palma voltada para baixo, sinalizando e comandando Kaishi “Iniciar” (fig. 7).

05) Parar – Ting: O árbitro central comanda Ting “parar” e neste exato momento estende um braço a frente com a mão aberta, na vertical, entre os lutadores (fig.8 e 9).

6) Segurar Passivamente: O árbitro central mantém os braços em círculo em frente ao corpo (fig. 10).



7) Queda: O árbitro central estende um braço com a palma da mão voltada para cima, apontando para o competidor que sofreu a queda e seu outro braço semi flexionado move-se da frente do corpo para o lado com a palma da mão voltada para baixo (fig.11).

8) Vermelho ou azul fora do ringue: O árbitro central estende um braço para frente apontando para o competidor que saiu do ringue (fig.12), então empurra com a outra mão para frente (na altura de seu ombro) com a palma da mão para frente (fig.13).

9) Chute no genital ou coxa: O árbitro central estende um braço com a palma da mão voltada para cima apontando para o ofensor e a outra mão sinalizando golpe no genital ou na coxa (fig.14).

10) Golpe na nuca: O árbitro central estende um braço com a palma da mão voltada para cima apontando para o ofensor e a outra mão na nuca (fig.15).



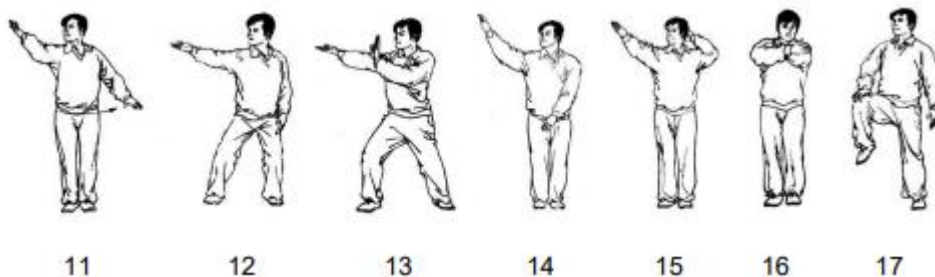
Federação de Kung-Fu do Estado do Rio de Janeiro

里约珍内路州功夫总会

Afiliação à
Confederação Brasileira de Kung-Fu/Wu-Shu e a Confederação Brasileira de Kuo-Shu
Esporte vinculado ao Comitê Olímpico Brasileiro (COB)

12) Ataque com o cotovelo: O árbitro central cruza os braços na frente do peito e com uma mão cobrindo o cotovelo (fig.16).

13) Ataque com o joelho: O árbitro central eleva uma perna e toca o joelho com a mão (fig.17).

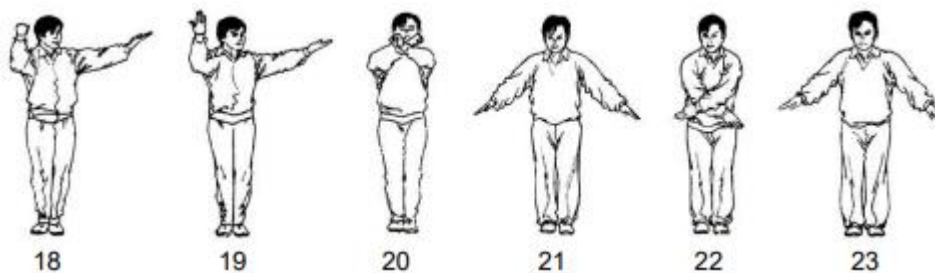


14) Falta grave: O árbitro central estende um braço com a palma da mão para cima e apontando para o ofensor, a outra mão que indica falta pessoal fica fechada e com a palma da mão voltada para trás. O cotovelo fica flexionado em um ângulo de 90 graus (fig. 18).

15) Falta leve: O árbitro central estende um braço com a palma da mão para cima e apontando para o ofensor, a outra mão que indica falta técnica fica aberta e com a palma da mão voltada para trás. O cotovelo fica flexionado em um ângulo de 90 graus (fig. 19).

16) Desqualificação: O árbitro central cruza os braços na frente do corpo com as mãos fechadas (fig.20).

17) Técnica sem validade: O árbitro central balança seus braços, cruzando-os uma vez a frente do abdômen. Indicando que não foram validados os pontos (fig.21,22 e 23).



18) Equipe médica: O árbitro central posiciona-se de frente a mesa dos médicos e cruza os ante braços em frente ao peito com as mãos abertas (fig.24).

19) Troca de posições: No centro do ringue o árbitro central estende os braços e os cruza em frente ao abdômen (fig.25).

32) Empate: Entre os dois competidores, o árbitro central segura o punho dos atletas e eleva o braço dos dois (fig.26).



Federação de Kung-Fu do Estado do Rio de Janeiro

里约珍内路州功夫总会

Filiado à
Confederação Brasileira de Kung-Fu/Wu-Shu e à Confederação Brasileira de Kuo-Shu
Esporte vinculado ao Comitê Olímpico Brasileiro (COB)

33) Ganhador: Entre os dois competidores, o árbitro central segura o punho dos atletas e eleva o punho do vencedor (fig.27).



CAPÍTULO 6 – ÁREA DE COMPETIÇÃO E EQUIPAMENTOS

ARTIGO 22 – ÁREA DE COMPETIÇÃO 1) A área de competição será de piso macio (tatame) de 600cm a 800cm de comprimento e largura. O logotipo da Federação de Kungfu do Estado do Rio de Janeiro (com um diâmetro de 120cm), poderá ser desenhado no centro da plataforma. As bordas da plataforma serão marcadas com linhas vermelhas com 5cm de largura

ARTIGO 23 – EQUIPAMENTOS

23.1 Bandeiras coloridas: 3 pares de bandeiras vermelhas e azuis. As bandeiras ficam na mesa e com os 2 árbitros laterais. Totalizando 6 bandeiras.