

REGULAMENTO GERAL

CONVITE ESPECIAL,



PREZADOS MESTRES, PROFESSORES E ATLETAS,

A Liga Brasileira de Kung Fu, visando ao melhor planejamento dos atletas, divulga antecipadamente o convite para a 22nd International Cup Brazil of Kung Fu, para que todos possam se organizar e participar de um dos maiores e mais qualificados campeonatos internacionais da modalidade nas Américas.

Espera-se contar com a presença de todos nos dias 28 e 29 de novembro de 2026, na 22nd International Cup Brazil of Kung Fu. Nesta ocasião, haverá disputas de: Taolus (Formas) de Kung Fu Tradicional de Mãos Livres e com Armas, Wushu Esportivo (Moderno),

Tai Chi Chuan, Taolu por Equipe, Combates de Sanda (Boxe Chinês) e Shuai Jiao.

O evento é aberto à participação de atletas de academias filiadas ou não à Liga Brasileira de Kung Fu, desde que sejam convidadas pela organização do EVENTO.

Conta-se, desde já, com a presença de novos competidores de todo o Brasil e do exterior. Deseja-se que todos os participantes da vigésima segunda edição da International Cup Brazil of Kung Fu Championship vivenciem uma experiência desafiadora, com resultados surpreendentes e inesquecíveis: novos valores, novas crenças, novas amizades e, sobretudo, novos conhecimentos sobre si mesmos.

Atenção: O encerramento das inscrições do **2º LOTE SERÁ EM 15/11/2026**, sendo este o último dia para efetuar a inscrição. Após essa data, a organização do evento não aceitará novas inscrições.

Importante: A Ficha de Inscrição é individual para cada atleta. Cada competidor deverá preencher apenas uma Ficha de Inscrição e poderá se inscrever em quantas categorias desejar dentro dela.

Professores e Mestres: A Ficha de Inscrição deverá ser devidamente preenchida e enviada somente ON-LINE pelo professor/mestre responsável pela escola/academia. O preenchimento da Ficha de Inscrição é de total responsabilidade do professor responsável pelo atleta. A organização do evento não se responsabilizará e não fará correções em inscrições preenchidas de forma incorreta por atletas ou por pessoas que desconheçam o Regulamento do Evento.

Obs. As inscrições de todos os participantes deverão ser confirmadas pelo professor/mestre responsável de cada escola. Um **CHECK LIST** com o nome dos atletas inscritos e suas respectivas categorias será enviado para o e-mail informado na Ficha de Inscrição do professor responsável após o encerramento das inscrições.

Atenção: Quaisquer dúvidas relacionadas ao evento poderão ser esclarecidas pelo e-mail secretaria@lbkf.org ou pelos telefones de Whatsapp: **11 96242-1673 / 11 96219-8085**.

Local do Evento: **GINASIO DE ESPORTES ARISTIDES PISONI** - RUA ITANHAÉM, 410 JARDIM IPIRANGA, AMERICANA - SP.

VEJA COMO FAZER SUA INSCRIÇÃO

Atenção: Ler com atenção o Regulamento do Evento antes de realizar sua Inscrição. Nele estão todas as informações necessárias para participar da competição. A seguir, apresenta-se o passo a passo completo para que cada professor ou mestre possa efetuar corretamente as inscrições de seus atletas (alunos):

01. Para confirmar a participação no evento, é necessário realizar primeiro o pagamento do valor total das inscrições. **BANCO MERCADO PAGO: AGÊNCIA Nº 0001 - CONTA Nº 4522242471-4.** Também é possível pagar via **PIX**, utilizando o E-mail: **ligabrasileiradekungfu@gmail.com**, em nome de Liga de Kung Fu. O comprovante de pagamento deve ser guardado até a confirmação final da inscrição, garantindo maior segurança e controle de todo o processo. Caso haja preferência por outra forma de pagamento, é possível solicitar a emissão de um boleto bancário pelo WhatsApp, no número **(11) 96242-1673**. O atendimento pelo aplicativo facilita o envio dos dados necessários, o recebimento do boleto e o acompanhamento dos prazos, oferecendo mais comodidade e flexibilidade em todo o processo de inscrição.

02. Digitalizar o comprovante de pagamento das inscrições e salvá-lo no computador ou no telefone celular.

03. Clicar no link da **Ficha de Inscrição**, preencher todos os dados solicitados, anexar o comprovante de pagamento e, em seguida, clicar no botão Enviar.

04. O comprovante de pagamento não será recebido por e-mail nem pelas redes sociais. Portanto, é obrigatório anexá-lo diretamente na Ficha de Inscrição. O campo destinado ao comprovante de pagamento é de preenchimento obrigatório. Caso o comprovante não seja anexado, a inscrição não será enviada.

05. A **Ficha de Inscrição** deve ser devidamente preenchida e enviada somente **ON-LINE** pelo professor ou mestre responsável pela escola. O preenchimento da Ficha de Inscrição é de total responsabilidade do professor responsável pelo atleta. A organização do evento não se responsabiliza e não fará correções em inscrições preenchidas de forma incorreta por atletas ou por pessoas que desconheçam o Regulamento do Evento.

06. O prazo final para as inscrições do **2º LOTE: 15/11/2026, DOMINGO, ÀS 23h59** é a data limite para envio das inscrições. Após esse horário, não serão aceitas novas inscrições. Ressalta-se também que essa é a data limite para o pagamento das inscrições.

07. Inscrições preenchidas incorretamente: em caso de necessidade de alteração, deve-se preencher uma nova Ficha de Inscrição com os dados corretos e solicitar à organização do evento o cancelamento da ficha anterior. A organização do evento não realiza qualquer alteração nas Fichas de Inscrição recebidas. Somente o responsável pela equipe poderá corrigir dados, por meio do envio de uma nova Ficha de Inscrição.

08. **Atenção para esse Aviso:** a Ficha de Inscrição é individual para cada atleta. Cada competidor deve preencher apenas uma ficha e pode se inscrever em quantas categorias desejar.

09. **Aviso Importante:** Não haverá devolução do valor das inscrições, após o envio delas, pelo não comparecimento do atleta no evento por qualquer motivo, por sua ausência no momento de sua competição, por ficha de inscrição preenchida erroneamente ou por desclassificação durante a competição no evento.

10. Qualquer dúvida sobre o evento pode ser solucionada enviando-nos um e-mail para secretaria@lbkf.org ou pelo Whatsapp: (11) 96242-1673 ou (11) 96219-8085 - (falar com Rosânia Porto ou com o Shifu Paulo Silva).

11. **Local do Evento:** GINASIO DE ESPORTES ARISTIDES PISONI - RUA ITANHAÉM, 410 - JARDIM IPIRANGA, AMERICANA - SP.

VALOR DA TAXA DE INSCRIÇÃO

ATENÇÃO: ATLETAS FILIADOS À LIGA BRASILEIRA DE KUNG FU E A FEDERAÇÃO PAULISTA DE KUNG FU WUSHU TÊM DESCONTO ESPECIAL DE **R\$ 20,00** NA PRIMEIRA INSCRIÇÃO DO EVENTO. PARA TER DIREITO AO DESCONTO, A FILIAÇÃO PRECISA ESTAR VIGENTE. FILIADOS COM FILIAÇÃO VENCIDA SERÃO CONSIDERADOS COMO NÃO FILIADOS E PAGARÃO O VALOR INTEGRAL DA INSCRIÇÃO, SEM DESCONTO.

OBS.: AS INSCRIÇÕES PARA A 22ND INTERNATIONAL CUP BRAZIL OF KUNG FU ESTÃO ABERTAS E SÃO DIVIDIDAS EM 2 (DOIS) LOTES. PARA CADA INSCRIÇÃO ADICIONAL, O ATLETA DEVE PAGAR **R\$ 50,00** POR INSCRIÇÃO. É IMPORTANTE RESPEITAR O PRAZO DO LOTE ATUAL PARA GARANTIR A PARTICIPAÇÃO NO EVENTO. CONFIRA ABAIXO OS VALORES E PRAZOS DE CADA LOTE:

LOTE 1 (ATÉ 08/11/2026) – DOMINGO

- 01 - CATEGORIA = **R\$ 170,00** (CENTO E SETENTA REAIS);
- 02 - CATEGORIAS = **R\$ 220,00** (DUZENTOS E VINTE REAIS);
- 03 - CATEGORIAS = **R\$ 270,00** (DUZENTOS E SETENTA REAIS);
- 04 - CATEGORIAS = **R\$ 320,00** (TREZENTOS E VINTE REAIS);
- 05 - CATEGORIAS = **R\$ 370,00** (TREZENTOS E SETENTA REAIS);
- 06 - CATEGORIAS = **R\$ 420,00** (QUATROCENTOS E VINTE REAIS);
- 07 - CATEGORIAS = **R\$ 470,00** (QUATROCENTOS E SETENTA REAIS);
- 08 - CATEGORIAS = **R\$ 520,00** (QUINHENTOS E VINTE REAIS).

LOTE 2 (ATÉ 15/11/2026) – DOMINGO

- 01 - CATEGORIA = **R\$ 190,00** (CENTO E NOVENTA REAIS);
- 02 - CATEGORIAS = **R\$ 240,00** (DUZENTOS E QUARENTA REAIS);
- 03 - CATEGORIAS = **R\$ 290,00** (DUZENTOS E NOVENTA REAIS);
- 04 - CATEGORIAS = **R\$ 340,00** (TREZENTOS E QUARENTA REAIS);
- 05 - CATEGORIAS = **R\$ 390,00** (TREZENTOS E NOVENTA REAIS);
- 06 - CATEGORIAS = **R\$ 440,00** (QUATROCENTOS E QUARENTA REAIS);
- 07 - CATEGORIAS = **R\$ 490,00** (QUATROCENTOS E NOVENTA REAIS);
- 08 - CATEGORIAS = **R\$ 540,00** (QUINHENTOS E QUARENTA REAIS).

VEJA COMO PAGAR SUA INSCRIÇÃO

PARA CONFIRMAR A PARTICIPAÇÃO NO EVENTO, É NECESSÁRIO REALIZAR PRIMEIRO O PAGAMENTO DO VALOR TOTAL DAS INSCRIÇÕES. **BANCO MERCADO PAGO: AGÊNCIA Nº 0001 - CONTA Nº 4522242471-4.** TAMBÉM É POSSÍVEL PAGAR VIA **PIX**, UTILIZANDO O **E-MAIL: LIGABRASILEIRADEKUNGFU@GMAIL.COM**, EM NOME DE LIGA DE KUNG FU. O COMPROVANTE DE PAGAMENTO DEVE SER GUARDADO ATÉ A CONFIRMAÇÃO FINAL DA INSCRIÇÃO, GARANTINDO MAIOR SEGURANÇA E CONTROLE DE TODO O PROCESSO. CASO HAJA PREFERÊNCIA POR OUTRA FORMA DE PAGAMENTO, É POSSÍVEL SOLICITAR A EMISSÃO DE UM BOLETO BANCÁRIO PELO WHATSAPP, NO NÚMERO (11) 96242-1673. O ATENDIMENTO PELO APLICATIVO FACILITA O ENVIO DOS DADOS NECESSÁRIOS, O RECEBIMENTO DO BOLETO E O ACOMPANHAMENTO DOS PRAZOS, OFERECENDO MAIS COMODIDADE E FLEXIBILIDADE EM TODO O PROCESSO DE INSCRIÇÃO.

PRAZO PARA O TÉRMINO DAS INSCRIÇÕES DO **2º LOTE: 15/11/2026, ÀS 23H59**. ESTE É O ÚLTIMO DIA PARA REALIZAR A INSCRIÇÃO. APÓS ESSA DATA, NÃO SERÃO ACEITAS NOVAS INSCRIÇÕES EM HIPÓTESE ALGUMA. RESSALTA-SE QUE A DATA ACIMA TAMBÉM É O PRAZO LIMITE PARA O PAGAMENTO DAS INSCRIÇÕES. PAGAMENTOS EFETUADOS APÓS 15/11/2026 NÃO SERÃO CONSIDERADOS VÁLIDOS. NÃO SERÃO RECEBIDOS PAGAMENTOS DE INSCRIÇÕES NO DIA DO EVENTO, SEM EXCEÇÃO. RECOMENDA-SE QUE A INSCRIÇÃO E O RESPECTIVO PAGAMENTO SEJAM REALIZADOS COM ANTECEDÊNCIA PARA GARANTIR A PARTICIPAÇÃO.

PROGRAMAÇÃO - SÁBADO - DIA: 28/11/2026

01. **Das 15h00 às 16h30:** Curso aberto de Arbitragem em Taolu Tradicional. Investimento: **R\$ 100,00** (cem reais), com direito a certificado e apostila inclusos.
02. **Das 17h00 às 19h00:** Seminário Internacional de Sanda (Boxe Chinês). Investimento: **R\$ 300,00**.
03. **Das 16h00 às 18h00:** Pesagem para todas as categorias de Combate (Lutas). Todos os atletas devem apresentar documento de identificação com foto e atestado médico no momento da pesagem.
04. **Atenção:** Sábado, dia 28, não haverá competições. As disputas ocorrerão exclusivamente no domingo, dia 29/11.

PROGRAMAÇÃO - DOMINGO - DIA: 29/11/2026

01. **Das 07h00 às 08h00:** Pesagem para todas as categorias de Combates (Lutas). Todos os atletas deverão apresentar um documento de identificação com foto e o Atestado Médico no momento da pesagem.
02. **Das 08h00 às 09h00:** Cerimônia Oficial de Abertura: 1 - Apresentação das autoridades presentes na mesa de honra, 2 - Hino Nacional, 3 - Homenagem as escolas com maior número de atletas inscritos e atleta com maior número de inscrição no evento e aos apoiadores do evento, 4 - Dança do Leão e do Dragão Chinês, 5 - Demonstrações dos mestres.
03. **Às 09h00:** Início das Competições para todas as Categorias de Lutas (Sanda e Shuai Jiao), Taolus Tradicionais de mãos livres e com armas, Wushu Competitivo e Estilos Internos (Tai Chi Chuan), etc.
04. **Às 16h00:** Término do evento - tempo estimado.

DIVISÃO DE IDADES DOS COMPETIDORES

01. **Taolu tradicional de mãos livres e com armas:** Mirim (de 00 a 08 anos) / Infantil (de 09 a 11 anos) / Infanto-Juvenil (de 12 a 14 anos) / Juvenil (de 15 a 17 anos) / Adulto (de 18 a 35 anos) / Sênior (de 36 a 50 anos) / Master (a partir de 51 anos) - iniciante, intermediário e avançado - masculino e feminino;

02. **Taolu de Wushu competitivo:** Mirim (de 00 a 08 anos) / Infantil (de 09 a 11 anos) / Infanto-Juvenil (de 12 a 14 anos) / Juvenil (de 15 a 17 anos) / Adulto (de 18 a 35 anos) / Sênior (de 36 a 50 anos) / Master (a partir de 51 anos) - intermediário e avançado - masculino e feminino;

03. **Taolu de estilos internos:** Mirim (de 00 a 08 anos) / Infantil (de 09 a 11 anos) / Infanto-Juvenil (de 12 a 14 anos) / Juvenil (de 15 a 17 anos) / Adulto (de 18 a 35 anos) / Sênior (de 36 a 50 anos) / Master (a partir de 51 anos) - intermediário e avançado - masculino e feminino;

04. **Taolu em conjunto/equipe:** Sem limite de idade, sexo e tempo de pratica. Categoria única;

05. **Combate Sanda (Boxe Chinês):** Infanto-Juvenil (de 12 a 14 anos), Juvenil (de 15 a 17 anos) e Adulto (a partir de 18 anos) - masculino e feminino - intermediário e avançado;

06. **Combate Shuai Jiao:** Infanto-Juvenil (de 12 a 14 anos), Juvenil (de 15 a 17 anos) e Adulto (a partir de 18 anos) - masculino e feminino - intermediário e avançado;

07. **Taolu para professor/mestre de mãos livres e com armas:** Somente para adulto (a partir de 18 anos de idade) - masculino e feminino.

TEMPO DE PRÁTICA DOS COMPETIDORES

01. **Iniciante:** Até 2 anos de prática;

02. **Intermediário:** De 2 a 5 anos de prática;

03. **Avançado:** De 5 a 10 anos de prática;

04. **Professor/mestre:** Acima de 10 anos de prática.

CRITÉRIOS DE NOTAS

01. **Iniciante:** De 7,00 a 8,00;

02. **Intermediário:** De 8,00 a 9,00;

03. **Avançado, professor/mestre:** De 9,00 a 10,00.

TAOLUS TRADICIONAIS DE MÃOS LIVRES

A fim de receber a melhor pontuação possível, o Taolu deve ser demonstrado sem interrupção, com força e foco, tanto para mãos livres como para armas. O uniforme do competidor também será levado em conta. **A organização do evento se reserva ao direito de combinar ou separar categorias, se necessário.**

01. Taolu estilo do Norte: É a divisão da modalidade de mãos livres em que os atletas realizam as formas com as características tradicionais dos estilos do norte. Sendo assim o atleta deverá se inscrever na categoria que corresponde às características de seu estilo. Por exemplo, Louva-a-Deus, Shaolin do Norte, Garra de Águia, etc.;

02. Taolu estilo do Sul: É a divisão da modalidade de mãos livres em que os atletas realizam as formas com as características tradicionais dos estilos do Sul. Sendo assim o atleta deverá se inscrever na categoria que corresponde às características de seu estilo. Por exemplo, Hung Gar, Choy Lay Fut, Pak Hok, Fu Jow Pai, Fei Hok Phai, Long Teh, Bien Hoo, Shen She Chuen, Nam Pai, Jow Ga, Long Xing Quan, etc.;

03. Taolus outros Estilos: Incluirá todos aqueles estilos com características não tradicionais chinesas, além dos estilos tradicionais tais como Tigre, Bêbado, Macaco, Serpente, Leopardo, Dragão e outros, e as formas que possuem acrobacias e deslocamentos similares ao Wushu moderno bem como aqueles Taolus criados sem características definidas do Kung Fu Chinês. Os atletas que competirão com formas iguais ou semelhantes às descritas anteriormente devem ser inscritos na categoria Outros Taolus;

04. Taolu para professor e Mestre: Neste evento os professores e mestres poderão demonstrar suas habilidades através de uma categoria criada especialmente para eles, onde poderão competir com Taolu tradicional de mãos livres e com armas. Para participar dessa categoria o competidor deverá ter 18 anos de idade ou mais e acima de 10 (dez) anos de treino;

05. Taolu em conjunto/equipe: No mínimo 4 (quatro) atletas e no máximo 8 (oito) atletas. Os critérios de avaliação serão os mesmos utilizados para Taolus tradicionais de mãos livres e com armas. Nesta categoria de Taolus em conjunto poderão misturar masculino e feminino na mesma Equipe, tanto para Taolus de mãos livres como para armas e Tai Chi Chuan, sem limite de idade e tempo de prática. Categoria única;

06. Uniformes para Taolus de mãos Livres: O atleta deverá trajar o uniforme tradicional de sua escola e sapatilha chinesa ou tênis de Kung Fu com o solado baixo. Não haverá distinção do uniforme entre os estilos de Kung Fu tradicional do Norte, sul ou outras formas.

TAOLUS TRADICIONAIS COM ARMAS

01. Armas longas: Bastão longo, Lança de uma ponta, Kwan Dao, Tridente (garfo de 3 pontas), Kau Wan Tou (Espada de 9 argolas), Pu Dao, Pá com meia lua, Lança da serpente;

02. Armas curtas/Média: Facão simples, Espada reta simples, Punhal simples, Leque simples, Faca de borboleta simples, Gancho garra de tigre simples, Faca rabo de peixe simples, Flauta única;

03. Armas duplas: Facão duplo, Espada reta dupla, Punhal duplo, Leque duplo, Faca de borboleta dupla, Gancho garra de tigre duplo, Faca rabo de peixe duplo, Lança de duas pontas, Tonfa dupla, etc.;

04. Armas articuladas: Lan Tin Kwan (Nunchaku simples), San Tin Kwan (Nunchaku triplo), Corrente simples ou dupla, Chicote, Bastão longo com Nunchaku, etc.;

05. Outras armas: Vassoura, Bastão médio, Vara bêbada, Espada bêbada, Vara do macaco, Banco chinês, Enxada, Sombrinha/Guarda chuva, Bengala, Facão e escudo, Tonfa, etc.;

06. Uniformes para Taolus com armas chinesas: O atleta deverá trajar o uniforme tradicional de sua escola e sapatilha chinesa ou tênis de Kung Fu com o solado baixo.

TAOLUS DE WUSHU COMPETITIVO

01. **Wushu compulsórios:** Nanquan (punho do sul) / Changquan (punho do norte) / Daoshu (facão do norte) / Jianshu (espada) / Gunshu (bastão do norte) / Qiangshu (lança) / Nandao (facão do sul) / Nangun (bastão do sul). Sem tempo de execução;

02. **Wushu preparatórios de 32:** Nanquan / Changquan / Daoshu / Gunshu / Jianshu / Qianshu. Sem tempo de execução;

03. **Tai Ji Quan:** Compulsório de 42 de mãos livres. Sem tempo de execução;

04. **Tai Ji Jian:** Compulsório de 42 com espada. Sem tempo de execução.

05. **Uniformes para Wushu Competitivo:** O traje do atleta deverá seguir as características da categoria que está competindo. Sendo assim, para o estilo do sul deverá apresentar-se trajando colete chinês e calça de Kung Fu. Para o estilo do norte, blusão chinês de manga longa e calça de Kung Fu. Em ambos os casos, deverá usar sapatilha chinesa ou tênis de Wushu.

TAOLUS DE ESTILOS INTERNOS - TAI CHI E OUTROS

01. **Tai Chi Chuan - simplificado de 24 movimentos:** Aqui está incluída apenas a forma popular simplificada de 24 movimentos. Tempo de execução de até 5 minutos;

02. **Tai Chi Chuan estilo Yang:** Nessa categoria incluem-se todas as formas do estilo Yang, exceto a forma simplificada de 24 movimentos. Tempo de execução de até 4 minutos;

03. **Tai Chi Chuan outros estilos:** Essa categoria incluirá todas aquelas formas com características não tradicionais, tais como as formas criadas sem características definidas de escolas internas de Tai Chi Chuan. Tempo de execução de até 4 minutos;

04. **Tai Chi Chuan estilos Wu, Chen e Sun:** Tempo de execução de até 4 minutos;

05. **Internos outros estilos:** Pa Kua, Hsing I e outros. Tempo de execução de até 4 minutos;

06. **Tai Ji Jian - simplificado de 32 movimentos com espada:** Tempo de execução de até 4 minutos;

07. **Internos outras armas:** Aqui estão incluídas todas as demais armas de todos os estilos internos, exceto a forma simplificada de 32 movimentos com espada. Tempo de execução de até 4 minutos.

Obs.: as competições individuais poderão ser apresentadas simultaneamente por dois ou mais atletas a critério da organização conforme o nº de inscritos.

Atenção: se a forma ultrapassar o tempo máximo permitido para a execução, haverá uma penalidade de 0,01 ponto em cada 10 segundos a mais sobre a média final.

Uniformes obrigatórios para as competições de Internos: O competidor deverá apresentar-se devidamente trajado (blusão chinês de manga longa, calça de Kung Fu e calçado adequado - sapatilha ou tênis com solado baixo).

DUILIAN DE MÃOS LIVRES E COM ARMAS

Duilian (Luta Combinada): Aqui se aplicam as mesmas regras das categorias de Taolus de mãos livres e com armas. Prevalecerá a categoria masculina quando a equipe for formada de homem e mulher. Duilian em que apenas uma pessoa tem arma será tratado como se os dois estivessem usando armas. Onde um competidor tem 18 anos e seu parceiro tem 12 anos prevalece a idade mais alta.

MÉTODOS DE PARTICIPAÇÃO DE ATLETAS ADAPTADOS

Serão válidas para esta categoria atletas com deficiências conforme especificações consideradas ELEGÍVEIS, estabelecidas pelo Comitê Paraolímpico Internacional (IPC): Força Muscular Limitada [FML], Deficiência em membro(s) [DM], Diferença no comprimento de pernas [DCP], Baixa Estatura [BE], Hipertonia [HT], Ataxia [ATX], Atetose [ATT], Limitação de Amplitude de Movimento Passivo [LAMP], Deficiência Intelectual (manifestada antes dos 18 anos) [DI], Deficiência Visual [DV].

A deficiência deverá ser indicada na Ficha de Inscrição no campo específico pela respectiva sigla indicada entre colchetes no item anterior.

Um relatório médico comprovando/descrevendo a condição de saúde deverá ser anexado ao atestado médico do atleta.

Cada atleta poderá competir em até 3 rotinas, sendo até 2 rotinas individuais de mão, até 2 rotinas individuais de arma e 1 rotina em equipe.

O atleta inscrito como adaptado competirá como tal em todas as categorias que participar.

Como forma de incentivo as rotinas de Taolu tradicional adaptado estão isentas da taxa de inscrição.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE DOS TAOLUS

01. HAVENDO 5 (CINCO) ÁRBITROS A NOTA MAIS ALTA E A MAIS BAIXA SERÃO DESCONSIDERADAS SENDO ENTÃO FEITA A MÉDIA DAS TRÊS RESTANTES;

02. HAVENDO 3 ÁRBITROS SERÁ CONSIDERADA APENAS A MÉDIA ARITMÉTICA ENTRE AS TRÊS NOTAS;

03. NO CASO DO PRIMEIRO EMPATE, HAVENDO 5 ÁRBITROS SERÁ CONSIDERADA A MÉDIA ARITMÉTICA ENTRE AS 5 NOTAS;

04. NO CASO DO PRIMEIRO EMPATE, HAVENDO 3 ÁRBITROS, SERÁ CONSIDERADA A MÉDIA ARITMÉTICA ENTRE AS 2 NOTAS MAIS ALTAS;

05. NO CASO DO SEGUNDO EMPATE, HAVENDO 3 (TRÊS) OU 5 (CINCO) ÁRBITROS, AS DUAS MAIORES NOTAS SERÃO SOMADAS;

06. NO CASO DO TERCEIRO EMPATE, HAVENDO 3 (TRÊS) OU 5 (CINCO) ÁRBITROS, O ATLETA DEVERÁ REPETIR A MESMA FORMA;

07. PERSISTINDO O EMPATE, HAVENDO 3 (TRÊS) OU 5 (CINCO) ÁRBITROS, CONSIDERA-SE O ATLETA COM MAIOR NÚMERO DE INSCRIÇÕES NO EVENTO.

CRITÉRIOS PARA AVALIAÇÃO DOS TAOLUS

01. POSTURA DOS PÉS E PERNAS (POSTURA BAIXA);
02. VELOCIDADE;
03. EQUILÍBRIO;
04. CONCENTRAÇÃO;
05. DIFICULDADE;
06. ESQUECIMENTO;
07. FALHA (ARMA QUEBRAR, CAIR, BATER NO CHÃO ETC.);
08. OLHAR, A DIREÇÃO CORRETA DOS OLHARES;
09. OS ATLETAS DEVERÃO ENTRAR NA ÁREA DE COMPETIÇÃO PELO LADO DIREITO DA MESA EXAMINADORA E SAIR PELO LADO ESQUERDO.

PONTOS PERDIDOS NA EXECUÇÃO DOS TAOLUS

01. **ENTRAR PELO LADO ERRADO NA ÁREA DE COMPETIÇÃO:** MENOS 0,04 PONTOS NA MÉDIA FINAL;
02. **POSTURA EXECUTADA INADEQUADAMENTE:** MENOS 0,02 PONTOS NA MÉDIA FINAL;
03. **PERDA MOMENTÂNEA DE EQUILÍBRIO:** MENOS 0,03 PONTOS NA MÉDIA FINAL;
04. **ESQUECIMENTO:** MENOS 0,02 PONTOS NA MÉDIA FINAL;
05. **PERDA DE EQUILÍBRIO:** MENOS 0,06 PONTOS NA MÉDIA FINAL;
06. **DEFORMAÇÃO DE ARMAS:** PERDA DE 0,03 PONTOS NA MÉDIA FINAL;
07. **QUEBRAR A ARMA OU DEIXAR CAIR NO CHÃO:** PERDA DE 0,05 PONTOS NA MÉDIA FINAL;
08. **SE A ARMA TOCAR O CORPO DO ATLETA ACIDENTALMENTE:** MENOS 0,05 PONTOS NA MÉDIA FINAL;
09. **ERRO NA EXECUÇÃO DO TAOLU:** NO CASO DE O ATLETA ERRAR A FORMA ELE SERÁ AUTOMATICAMENTE DESCLASSIFICADO, NÃO TENDO DIREITO A UMA NOVA TENTATIVA.

REGRAS DE COMPETIÇÃO DE SANDA (BOXE CHINÊS)

01. **Peso oficial masculino:** Até 48 kg / até 52 kg / até 56 kg / até 60 kg / até 65 kg / até 70 kg / até 75 kg / até 80 kg / até 85 kg / até 90 kg / acima de 90 kg. Infante-Juvenil (de 12 a 14 anos), Juvenil (de 15 a 17 anos) e adultos (a partir de 18 anos) - Intermediário e Avançado.

02. **Peso oficial feminino:** Até 48 kg / até 52 kg / até 56 kg / até 60 kg / até 65 kg / até 70 kg / até 75 kg / acima de 75 kg. Infante-Juvenil (de 12 a 14 anos), Juvenil (de 15 a 17 anos) e adultos (a partir de 18 anos) - Intermediário e Avançado.

03. **Equipamentos obrigatórios de proteção:** Protetor bucal, capacete aberto, caneleira com protetor no pé, protetor de virilha por dentro dos shorts, luvas fechadas tipo boxe (categorias até 65 kg = 08 onças e acima de 70 kg = 10, 12 ou 14 onças) e protetor de tórax (peito).

04. **Tempo de luta:** Cada luta terá a duração de 3 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso. O atleta que obtiver o maior número de pontos vencerá o round, e aquele que ganhar os 2 primeiros rounds será o vencedor da luta (combate).

05. **Uniformes para as competições de Sanda:** Shorts e camiseta regata de Kung Fu. Todos os competidores de sanda deverão ter um uniforme na cor preto, vermelho ou azul. É proibido o uso de uniformes de outras modalidades, além destes conterem palavras que não façam referência as artes marciais chinesas, tais como Muay Thai, MMA Etc. Os atletas que estiverem usando trajes diferentes do obrigatório durante as competições serão desclassificados, sem exceção.

Observações: Equipamentos em mal estado de conservação e/ou que ofereçam riscos à segurança dos atletas não serão aceitos.

CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO E PUNIÇÕES

01. **Golpes proibidos:** 1) Atacar o oponente com a cabeça, cotovelos, joelhos ou aplicar torções às articulações; 2) Derrubar o oponente de cabeça ou deliberadamente jogar seu peso sobre ele; 3) Chutar a cabeça do adversário enquanto ele está caído no chão; 4) Bater continuamente a cabeça do adversário com as mãos; 5) Golpear atrás da cabeça, no pescoço, na garganta e virilha; 6) Sequência de socos na cabeça.

02. **O Competidor ganhará 3 pontos se:** 1) O adversário sair da plataforma uma vez no round; 2) Golpear o oponente com chute giratório na cabeça do adversário; 3) Fizer o seu oponente cair com uma técnica que também o leve ao chão (queda de sacrifício etc.), mas imediatamente se levante.

03. **O competidor ganhará 2 pontos quando:** 1) O adversário cai, tocando o solo com qualquer parte do corpo menos os pés, enquanto o outro fica de pé; 2) O lutador acerta um chute no tronco ou na cabeça do adversário; 3) O adversário recebe uma falta grave (cartão vermelho); 4) O árbitro é forçado a abrir contagem para seu oponente uma vez.

04. **O lutador ganha 1 ponto se:** 1) Golpear o adversário com as mãos uma vez em uma parte do corpo permitida; 2) Chutar a coxa do oponente com técnica bem definida; 3) O oponente recebe uma falta leve; 4) Se o oponente cai de propósito e permanece caído por mais de três segundos; 5) Se, utilizando técnica, o lutador e seu adversário caem, mas o adversário cai primeiro; 6) Por falta de combatividade, o árbitro espera oito segundos sem combate, então dá um comando ordenando que o lutador seja mais ativo no luta, se passados oito segundos após ter recebido ordem do árbitro para atacar o lutador permanecer passivo, seu adversário recebe um ponto.

05. Não é marcado ponto quando: 1) Os lutadores golpeiam-se ao mesmo tempo; 2) Ambos caem ao mesmo tempo, exceto se um cai por consequência de técnica do outro; 3) Ambos saem da plataforma; 4) Uma queda é completada após dois segundos; 5) Um lutador cai ao usar uma técnica que exige queda de sacrifício e não tem sucesso; 6) Atacar o adversário quando ele estiver sendo agarrado; 7) Não fica clara a técnica usada e o lutador não conseguem atingir seu adversário.

06. Faltas técnicas: 1) Atrasar-se deliberadamente para a luta; 2) Requerer interrupção em uma posição de desvantagem; 3) Segurar o braço do adversário passivamente; 4) Gritar durante a luta; 5) Desrespeito ao árbitro ou desobedecer a suas ordens; 6) Perder deliberadamente equipamento de proteção.

07. Faltas pessoais: 1) Atacar antes do sinal de início ou depois do sinal de interrupção do árbitro; 2) Atacar usando técnicas ilegais; 3) Golpear o oponente em partes proibidas.

08. Métodos de punições: 1) Uma falta leve será dada para falta técnica (cartão amarelo); 2) Uma falta grave será dada para uma falta pessoal (cartão vermelho); 3) Um competidor ganhará a luta se seu oponente tiver sido penalizado acima de seis pontos; 4) O competidor que receber 3 faltas pessoais será desqualificado do combate; 5) A penalidade para o uso de substâncias ilegais antes ou durante uma competição é a desqualificação e expulsão de todos os eventos.

09. O combate será suspenso nos seguintes casos: 1) O competidor cai ou sai do ringue; 2) O competidor recebe uma punição; 3) O competidor agarra o adversário sem intenção de ataque por mais de 2 segundos; 4) O competidor é lesionado; 5) O competidor cai de propósito (com intenção de ataque) e permanece caído por mais de 3 segundos; 6) O competidor pede suspensão da luta por razões objetivas; 7) O árbitro chefe corrige algum erro ou omissão do árbitro central; 8) Há problemas ou perigo no ringue que precisam ser resolvidos; 9) Após receber ordem de ataque o competidor permanece passivo por mais 8 segundos.

10. Nocaute técnico (vitória absoluta): 1) Um lutador aplica eficazmente três vezes na luta ações de três pontos; 2) Quando há uma grande diferença técnica entre os dois competidores, o árbitro central pode, com a aprovação do árbitro chefe, proclamar o lado mais forte vencedor da luta; 3) Se um dos lutadores derruba o outro com um golpe legal e este permanece caído ou levanta inconsciente após contagem de dez segundos; 4) Se um lutador machuca-se ou encontra-se doente durante a luta e não tem condições de continuar o combate, quando constatado pelo médico do evento.

11. Vencedor ou perdedor de um round: 1) O resultado de cada round será decidido de acordo com o julgamento dos árbitros laterais; 2) Se um dos lutadores recebe um golpe forte (legal) e o árbitro abre contagem de segurança de 8 segundos 2 vezes, seu oponente ganhará o round; 3) O competidor que sair do ringue duas vezes no mesmo round será o perdedor do round.

12. Vencedor ou perdedor da luta: 1) O competidor que ganhar primeiro 2 rounds em uma luta será o vencedor; 2) O competidor vencerá a luta se seu oponente for lesionado ou não estiver apto a continuar por decisão médica; 3) 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; 4) Se durante a luta um dos lados for lesionado por ações faltosas de seu adversário 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.

13. De acordo com as regras do evento: Instruções e demais manifestações verbais do coach na hora que seu atleta estiver competindo são proibidas. Lembrando também que o técnico do lutador deve ter mais de 18 anos.

REGRAS DE COMPETIÇÃO DE SHUAI JIAO

01. **Peso oficial masculino:** Até 48 kg / até 52 kg / até 56 kg / até 60 kg / até 65 kg / até 70 kg / até 75 kg / até 80 kg / até 85 kg / até 90 kg / acima de 90 kg. Infante-Juvenil (de 12 a 14 anos), Juvenil (de 15 a 17 anos) e adultos (a partir de 18 anos) - intermediário e avançado.

02. **Peso oficial feminino:** Até 48 kg / até 52 kg / até 56 kg / até 60 kg / até 65 kg / até 70 kg / até 75 kg / acima de 75 kg. Infante-Juvenil (de 12 a 14 anos), Juvenil (de 15 a 17 anos) e adultos (a partir de 18 anos) - intermediário e avançado.

03. **Tempo de luta:** Cada luta consiste de dois rounds com duração de três minutos cada round, com 30 segundos de descanso entre cada round. Caso haja empate nos dois rounds, haverá o 3 round. O ganhador de dois rounds determina o vencedor.

04. **Uniformes para as competições de Shuai Jiao:** O competidor deverá apresentar-se devidamente trajado com colete e calça de Shuai Jiao.

CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO E PUNIÇÕES

01. **Sobre a competição:** 1) O árbitro central chama os lutadores ao ringue, o de vermelho entra pelo lado direito e o de azul pelo lado esquerdo; 2) A luta será contínua; 3) O tempo será parado apenas por falha no uniforme, ou advertência médica; 4) O ganhador do round é determinado por aquele que receber mais pontos; 5) Se um competidor tiver seis pontos a mais que o outro, ele ou ela é declarado ganhador do round; 6) Se nenhum competidor ganhar dois rounds, será feito o terceiro round; 7) O árbitro central determinará o vencedor baseado no competidor que fizer o primeiro ponto; não há limite de tempo.

02. **Técnicas permitidas:** 1) Shuai Jiao (arremessar, lutar e permanecer agarrado); 2) Kuai Chiao (técnicas de arremesso); 3) Da Shuai (arrastar/derrubar); 4) Na Shuai (manipulação da articulação para arremessar/arrastar/derrubar); 5) Dien Shuai (manipulação de pontos de pressão para arremessar/derrubar); 6) Os competidores podem usar o colete do oponente, faixa, ou membros para executar uma técnica.

03. **Marca 1 ponto:** 1) O oponente tocar o chão com uma das mãos; 2) O oponente tocar o chão com o joelho; 3) O oponente pisar fora da área; 4) O oponente tocar o chão com o cotovelo; 5) O competidor arremessar/arrastar/derrubar e cair por cima do oponente.

04. **Marca 2 pontos:** 1) O oponente tocar o chão com as duas mãos; 2) O oponente tocar o chão com os dois joelhos; 3) O oponente tocar o chão com os dois cotovelos; 4) O oponente tocar o chão com uma mão e com um joelho; 5) O competidor arremessar/arrastar eficazmente o oponente e permanecer de pé.

05. **Marca 3 pontos:** O oponente gira no ar e o atleta que executou a técnica mantém o equilíbrio.

06. **Não marca ponto:** Ambos os competidores caem simultaneamente sem o uso de técnica.

07. **Técnicas ilegais:** 1) Bater no oponente com a cabeça, dedos, palma, punho, antebraço, cotovelo, joelho, canela ou pé, morder, cuspir ou xingar ou tentar deslocar juntas ou quebrar ossos; 2) Puxar o cabelo; 3) Agarrar as calças do oponente; 4) Agarrar o oponente para não cair; 5) Agarrar com as mãos e segurar por mais de 5 segundos.

08. Avisos e penalidades: 1) O árbitro central pode dar um aviso ao atleta ou à mesa, ou desqualificar um competidor dependendo da gravidade da infração ou ofensa; 2) Primeiro aviso: nenhum ponto de penalidade; 3) Segundo aviso: um ponto de penalidade; 4) Terceiro aviso: desqualificação.

09. Faltas (advertência verbal - nenhuma dedução de ponto): 1) Começar a lutar antes do árbitro dar o sinal; 2) Continuar depois que o árbitro deu o sinal; 3) Agarrar as calças do oponente.

10. Penalidade leve (o oponente recebe um ponto): 1) Tocar o rosto do oponente; 2) Puxar o cabelo; 3) Puxar o oponente após ser arremessado; 4) Pisar no pé do oponente; 5) Parar a luta antes do árbitro; 6) Agarrar com as duas mãos e segurar por mais de 5 segundos.

11. Penalidade grave (o oponente recebe dois pontos): 1) Golpear intencionalmente com o chute, cotovelo, joelho e mão; 2) Bater no oponente enquanto ele estiver caído no chão; 3) Treinar fora das regras com uma intenção óbvia de perturbar ou influenciar a competição.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE DOS COMBATES

01. O QUE RECEBEU O MENOR NÚMERO DE CARTÕES VERMELHOS (FALTAS PESSOAIS) NO ROUND, SERÁ O VENCEDOR DO ROUND;

02. O QUE RECEBEU O MENOR NÚMERO DE CARTÕES AMARELOS (FALTAS TÉCNICAS) NO ROUND, SERÁ O VENCEDOR DO ROUND;

03. O QUE FOR MAIS LEVE NO COMBATE (SEGUNDO PESAGEM) SERÁ O VENCEDOR DO ROUND;

04. QUEM GANHOU MAIS PONTOS NO COMBATE;

05. ANALISADOS OS CRITÉRIOS E AINDA ASSIM PERSISTIR O EMPATE SERÁ REALIZADO UM 4 E ÚLTIMO ROUND. HAVENDO EMPATE NO QUATRO ROUND OS ÁRBITROS SE REUNIRÃO PARA DETERMINAR O VENCEDOR, BASEADO NO DESEMPENHO DO MAIS TÉCNICO.

INFORMAÇÕES ADICIONAIS

01. Atenção: Cada professor/mestre ou responsável por sua entidade (academia) deverá ler com bastante atenção e cuidado o regulamento e informações gerais antes de preencher a Ficha de Inscrição de seus atletas para evitar transtornos e aborrecimentos.

02. Indicação de árbitros: Pedimos o favor de que cada escola/academia que irá participar da Copa Brasil Internacional de Kung Fu, indique ao menos 1 (um) árbitro para atuar no evento. Isso é muito importante. Dessa maneira, os professores ou mestres das escolas filiadas ou não a Liga terá a oportunidade de contribuir com o andamento do Campeonato e ter um representante auxiliando no julgamento das competições, evitando, assim, que sejam formados tumultos e conflitos em decorrência dos resultados. Lembrando que cada árbitro que atuar até o término do evento será remunerado com um valor estipulado pela organização da LBKF, almoço, lanche e certificado de participação de árbitro no evento. O árbitro deve estar vestido de calça de Kung Fu e sapatilha ou tênis preto. A organização do evento se responsabiliza pela camiseta ou colete da arbitragem. Obs. Para confirmar sua participação como árbitro no evento, preencha o Formulário informando seu nome completo, e a modalidade que atua. Você também pode fazer sua filiação como árbitro, basta entrar no link: www.lbkf.org/filiacao-de-arbitro e fazer seu cadastro, é fácil e rápido. Aproveite essa oportunidade que só a LBKF lhe está proporcionando e seja um árbitro oficial reconhecido em todo território brasileiro

e até mesmo internacional. Em caso de dúvida, contate-nos através do E-mail secretaria@lbkf.org ou Whatsapp: (11) 96219-8085 ou (11) 96242-1673.

03. Competidor: Todo atleta deverá levar seu documento de identidade para ser apresentado na mesa de arbitragem no momento da competição.

04. Equipamento: Cada associação (escola) deverá trazer os equipamentos dos atletas de acordo com as categorias nas quais se inscreveram. A organização do evento não fornecerá e nem emprestará equipamentos.

05. Atenção atleta: A chamada dos atletas será feita através de um microfone na sua área de competição por 3 (três) vezes. Sendo ele automaticamente desclassificado caso se apresente após sua categoria ter entrado na área de competição de Taolu.

06. Atleta inscrito em categoria errada: O atleta que competir em categorias de áreas técnicas diferentes estará sujeito a ser chamado para essas categorias simultaneamente e, neste caso, deverá optar por uma delas. Não serão realizadas modificações ou acomodações no cronograma das competições de Taolus para atender atletas que estejam nesta situação.

07. Atleta de combate: O atleta de combate que até o término da pesagem, estiver fora do peso para o qual se inscreveu na ficha de inscrição, estará automaticamente desclassificado (não tendo direito ao reembolso do valor da taxa de inscrição, sem exceção).

08. Atleta de Taolu: O atleta não precisará avisar à mesa central que o seu Taolu não termina no mesmo lugar. Ele pode começar o Taolu em qualquer ponto da área de competição e finalizar em qualquer ponto. Só não pode começar ou terminar o Taolu virado de costas para a mesa central de arbitragem.

09. Competição por WO: Os atletas que competirem sozinhos em suas categorias de formas (Taolus) de mãos livres ou com armas, de acordo com a categoria, deverão ter média igual ou superior a: iniciante, intermediário ou avançado, caso contrário estará desqualificados.

10. Atenção para esse aviso: Não haverá devolução do valor das inscrições, após a entrega das mesmas, pelo não comparecimento do atleta no evento por qualquer motivo, por sua ausência no momento de sua competição, por ficha de inscrição preenchida erroneamente ou por desclassificação durante a competição no evento.

11. Aviso importante: Não será permitido o comparecimento do técnico ou demais membros da equipe na mesa de arbitragem durante ou após a competição, fazendo tumultos, desrespeitando ou questionando a arbitragem. A equipe e seu técnico que assim fizerem estarão sujeitos a punições.

12. Equipe médica: Haverá uma equipe médica (1 médico, 2 enfermeiros e 2 fisioterapeutas) com Uti Móvel disponível no local do evento.

13. Premiação: Os atletas serão premiados durante a competição com medalhas personalizadas de 1º, 2º e 3º lugar; para as delegações com o maior nº de atletas inscritos haverá uma premiação especial até a 3ª colocada.

14. Protesto (apelações): Caso o atleta, técnico ou dirigente não concordar com o resultado da arbitragem no momento da competição, deverá entrar com uma notificação por escrito através do técnico ou chefe da delegação, com até 15 minutos após o ocorrido. A notificação deverá ser entregue para o chefe de arbitragem juntamente com a filmagem completa da competição do atleta, mais o pagamento de R\$ 300,00, que será devolvido se o protesto for aceito e o resultado da competição for

alterado, caso contrário não haverá devolução. Para isso faz-se necessário que o atleta e seu técnico conheçam na íntegra as regras de competição do evento.

15. Atestado Médico: Em todas as competições da LBKF o atleta de combate (luta) deverá apresentar um atestado médico na hora da confirmação da pesagem, que o ateste a estar apto a participar de uma competição de luta. Não devendo este ter mais do que 6 (seis) meses até a data do evento, o mesmo passará por uma vistoria para aprovação ou não. Em caso de reprovação do atestado o atleta estará automaticamente desclassificado e não terão direito ao reembolso da taxa de inscrição. Lembramos que o atleta deverá apresentar o atestado médico original, cópias de atestado não serão aceitas.

16. Procedimentos no local do evento: Chegar no mínimo com 1 (uma) hora de antecedência do início das competições. Chegando ao local os técnicos e dirigentes deverão checar as inscrições de seus atletas nas fichas coladas na parede da entrada do Ginásio. O atleta deverá ficar atento à sua área de competição na hora da chamada. Em caso de dúvidas ou correções nas súmulas, deverão se dirigir à organização do evento (secretária). Tudo isso deverá ser feito antes de começar as competições, pois durante o evento não serão aceitas reclamações. Os atletas que estiverem inscritos em modalidades erradas serão desqualificados e não remanejados.

Atenção: Quaisquer dúvidas relacionadas ao evento poderão ser esclarecidas pelo e-mail secretaria@lbkf.org ou pelos telefones de Whatsapp: **11 96242-1673 / 11 96219-8085**.

Local do Evento: GINASIO DE ESPORTES ARISTIDES PISONI - RUA ITANHAÉM, 410 - JARDIM IPIRANGA, AMERICANA - SP.

TERMO DE RESPONSABILIDADE

AO PERMITIR A SUA INSCRIÇÃO NA 21STTH INTERNATIONAL CUP BRAZIL OF KUNG FU (21ª COPA BRASIL INTERNACIONAL DE KUNG FU) O ATLETA/COMPETIDOR AFIRMA ESTAR CIENTE DE TODAS AS REGRAS DA COMPETIÇÃO DO EVENTO E CONCORDA COM OS TERMOS NELE DISPOSTO.

EU ATLETA (COMPETIDOR), ISENTOS TODOS OS ORGANIZADORES, REALIZADORES, ÁRBITROS, PROMOTORES E JUÍZES DE TODA A RESPONSABILIDADE POR QUALQUER ACIDENTE QUE POSSA OCORRER COM A MINHA PESSOA DURANTE A 21ª COPA BRASIL INTERNACIONAL DE KUNG FU.

RECONHEÇO QUE ESTE É UM EVENTO DE ARTES MARCIAIS CHINESAS ORGANIZADO PELA LIGA BRASILEIRA DE KUNG FU E COMO TAL ESTAREI SUJEITO A RISCOS INERENTES A TODAS AS COMPETIÇÕES. PROMETO SEGUIR E RESPEITAR AS REGRAS CONHECIDAS PARA ESTE EVENTO E PROMOVER A ARTE DO KUNG FU/WUSHU ATRAVÉS DE PRÁTICAS SEGURAS E RESPEITANDO OS MEUS COMPANHEIROS COMPETIDORES.

AUTORIZO O USO DE MINHA IMAGEM EM TODO E QUALQUER MATERIAL ENTRE FOTOS, DOCUMENTOS E OUTROS MEIOS DE COMUNICAÇÃO, PARA SER UTILIZADA EM CAMPANHAS PROMOCIONAIS E INSTITUCIONAIS DA LIGA BRASILEIRA DE KUNG FU, SEJAM ESSAS DESTINADAS À DIVULGAÇÃO AO PÚBLICO EM GERAL E/OU APENAS PARA USO INTERNO DESTA INSTITUIÇÃO, DESDE QUE NÃO HAJA DESVIRTUAMENTO DA SUA FINALIDADE. A PRESENTE AUTORIZAÇÃO É CONCEDIDA A TÍTULO GRATUITO, ABRANGENDO O USO DA MINHA IMAGEM EM TODO TERRITÓRIO NACIONAL E NO EXTERIOR, EM TODAS AS SUAS MODALIDADES.