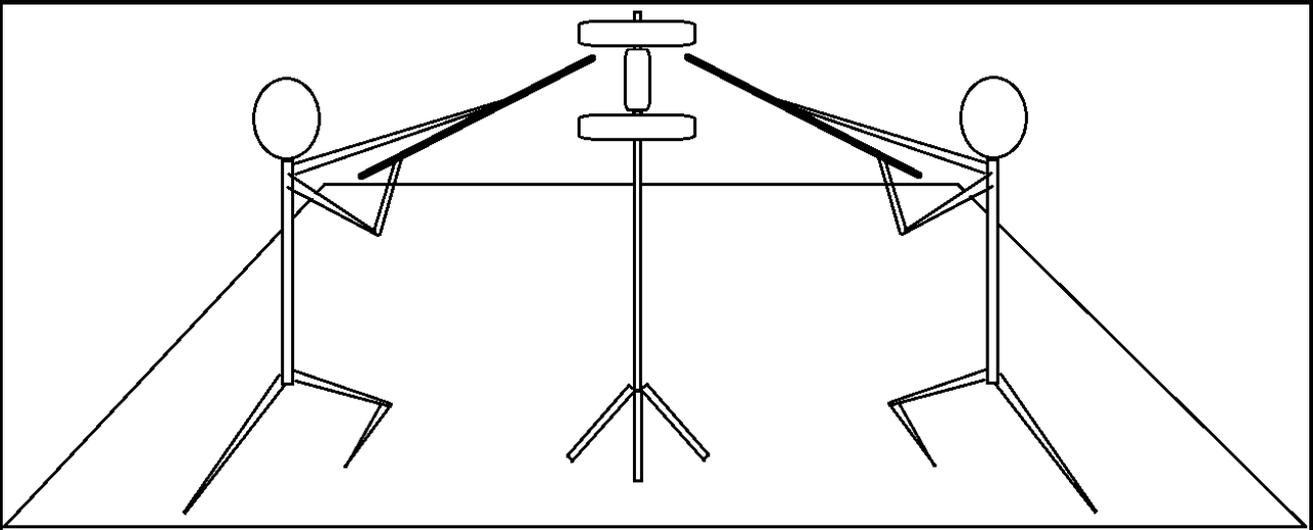

Jefferson Luis de Simone



Manual de Competição

[WebSite: www.stickfightdo.com.br](http://www.stickfightdo.com.br)

Manual de Competição



Sistema de Treinamento Marcial com Bastão

*Nos tornamos o que fazemos e pensamos no que fazer.
Logo, podemos ser aquilo que pensamos ser.*
(Jefferson Luis de Simone – Fundador do Stick Fight Do)

SOBRE OS DIREITOS AUTORAIS E PROTEÇÃO LEGAL

Copyright © 2023 Jefferson Luis de Simone.

LEI Nº 9.610, DE 19 DE FEVEREIRO DE 1998.

Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências.
Art. 1º Esta Lei regula os direitos autorais, entendendo-se sob esta denominação os direitos de autor
e os que lhes são conexos.

WebSite: www.stickfightdo.com.br

Apresentação

Por Jefferson Luis de Simone
Fundador do Stick Fight Do

Uma competição de Stick Fight Do é um tipo de teste para que os praticantes avaliem seus níveis de habilidades cognitivas.

Durante as diversas seções de treinamento, os alunos precisam manter a concentração em suas próprias ações, com o objetivo de aumentarem de modo geral, suas mais variadas habilidades. No entanto, talvez seja necessário comprovar em algum momento se tais habilidades estão realmente sendo adquiridas ou evoluídas. Numa competição de Stick Fight Do, isto torna-se possível de forma simples e objetiva, pois o tipo de competição oferecida pelo presente sistema de treinamento marcial com bastão, não difere muito de outras competições esportivas, com exceção do objetivo em relação ao conceito de combate. Na verdade, não é propriamente um combate, mas sim uma forma de desafio que envolve muita concentração e precisão por parte dos competidores. Claro que para fazer jus ao conceito de “arte marcial”, os competidores “Stickers” também podem ser denominados: *Lutadores*. Mas como lutadores também são tipos de competidores, pode-se aplicar tanto o termo “Lutador”, quanto o termo “Competidor”, ambos são válidos numa competição de Stick Fight Do. Logo, competidores podem ser lutadores e lutadores podem ser competidores num determinado momento.

Quando pensamos em competição, geralmente imaginamos pessoas reunidas em um ginásio ou um grande espaço esportivo com público presente, gritando e torcendo. Pois bem, não seria diferente numa competição de Stick Fight Do. No entanto, apesar de tratar-se de um sistema marcial, não existem lutas numa competição de Stick Fight Do. O real objetivo da competição é golpear os alvos da máquina de treino com melhor desempenho do que o adversário, evitando que a máquina seja derrubada, ou seja, evitando cometer erros. Portanto, podemos dizer que o objetivo é golpear sem cometer erros, demonstrando controle de força e domínio cognitivo. Neste caso, não ganha quem atinge o adversário, ganha quem erra menos!

Deste modo, buscar precisão de movimentos e manter a concentração deve ser o principal objetivo de um competidor ou lutador de Stick Fight Do durante um evento de competição. Assim, a competição não é um combate, mais um desafio executado em dupla. Cada lutador deve prestar atenção somente em seus próprios movimentos para não cometer erros!

Não obstante, podem surgir oportunidades durante os desafios que propiciem a elaboração de estratégias por parte dos competidores. Isto significa que: Assim como ocorre numa partida de jogo de xadrez, qualquer um dos competidores pode pensar em formas de causar a derrota do adversário, seja induzindo-o a erros ou aproveitando momentos de desconcentração dele. Não existem estratégias previamente documentadas na estrutura do sistema marcial em estudo, porém é perfeitamente aceitável e desejável que futuramente praticantes e lutadores de Stick Fight Do, elaborem suas próprias teorias sobre estratégias de competição. Obviamente que a prática e a experiência em diferentes desafios tendem a resultar em modelos comportamentais, que certamente levarão ao aprimoramento das regras de competição e geração de conteúdo técnico.

O público do tipo de competição proposto neste documento, refere-se tanto aos amantes dos esportes de combate, quanto aos apreciadores de outros tipos de competições esportivas. De modo geral, o espírito competitivo das pessoas é o que torna os combates ou desafios interessantes e dá sentido aos eventos.

Sabemos que existem diferentes maneiras de provarmos e comprovarmos nossas capacidades físicas e mentais, seja por meio de lutas, games ou desafios. De certa forma, competir é uma maneira de tentarmos mostrar algo para os outros e para nós mesmos; após uma vitória ou derrota uma pessoa consegue medir o quanto estava preparada para uma situação extrema ou mesmo o quanto foi capaz de se dedicar por um objetivo.

Lembre-se: *Competir no Stick Fight Do é desafiar a si mesmo!*

Sumário

Introdução	1
Objetivo do Desafio	3
Competidores	5
Equipamentos e Materiais	7
Área de Desafio	9
Tempo de Desafio	11
Regras de Competição	13 - 15
Arbitragem	17
Vitória ou Derrota	19
Contingência de Resultado	21

Introdução

Existem alguns elementos obrigatórios que constituem um desafio de Stick Fight Do. Os elementos físicos e lógicos de um desafio são:

- **Área de Desafio reservada;**
- **1 Máquina de treino;**
- **Competidor A;**
- **Competidor B;**
- **2 bastões de Stick Fight Do;**
- **1 árbitro para controle do desafio;**
- **1 aparelho eletrônico do tipo cronômetro para controle de tempo do desafio;**
- **Documento contendo a lista de técnicas de movimento selecionadas para o desafio;**
- **Documento de controle de competidores;**

O conjunto de recursos listados acima, deverá ser replicado para cada área de desafio que possa ser reservada em caso de eventos. Em eventos, geralmente muitos desafios tendem a acontecer simultaneamente, seja em locais pequenos ou grandes espaços esportivos. Neste caso, como já foi dito, os recursos necessários para a realização de um desafio, deverão considerados como requisitos básicos para a realização de múltiplos desafios simultâneos. Obviamente, que um certo custo deverá ser considerado para que seja possível a realização de eventos com muitos participantes. Contudo, não é necessário um grande investimento para a realização de um evento de competição de Stick Fight Do, uma vez que os equipamentos são relativamente de baixo custo, sendo os bastões, por exemplo: Fruto de trabalho artesanal (Para conhecer mais sobre o equipamento de treino, consulte o livro oficial do Stick Fight Do ou visite o website do sistema).

Um dos itens do conjunto de recursos básicos merece uma certa atenção por parte dos organizadores do evento: O **documento de controle de competidores** é muito importante, porque determina as combinações dos pares desafiantes (Quem deve competir com quem). Na verdade, tal documento deve conter a “chave de desafios do evento”, ou seja, um diagrama ou listagem que informe e oriente os árbitros e organizadores sobre os confrontos previstos entre os participantes da competição. De certa forma, este tipo de documento é um instrumento padrão e bem conhecido por organizadores, atletas, lutadores e dirigentes de associações e entidades esportivas em quase todas as partes do mundo. Também existem softwares e plataformas web que geram automaticamente estruturas hierárquicas com combinações de nomes de pessoas que pretendam competir em um determinado tipo de evento esportivo, luta ou combate. Falando de forma simples, nada mais é do que um documento com pares de nomes indicando quais competidores se enfrentarão e em quais momentos. O principal objetivo do documento é permitir que os organizadores do evento consigam definir uma trajetória eliminatória para os desafiantes, de modo que ao final dos confrontos reste apenas um competidor vitorioso.

Numa competição de Stick Fight Do não existe segundo e terceiro lugar, apenas um competidor será o grande vitorioso de um evento com determinada quantidade de participantes. De fato, é um caminho somente para o melhor dentre muitos!

Outro elemento do conjunto de recursos básicos que merece destaque é a *lista de técnicas de movimento*. O árbitro controlador de cada área de desafio em um evento, necessitará sempre de uma folha de papel (Ou um documento digital no smartphone se for conveniente), contendo uma lista de técnicas de movimento separadas por nível de treinamento. Este tipo de lista precisa ser previamente definido pelos organizadores do evento de competição, pois terá que ser utilizada pelos árbitros para facilitar as escolhas das técnicas a serem executadas pelas duplas de competidores em cada *Área de Desafio*.

Somente os competidores de um evento devem vestir a camiseta com logotipo do Stick Fight Do. Esta é uma maneira fácil de distinguir os competidores do público.

Objetivo do Desafio

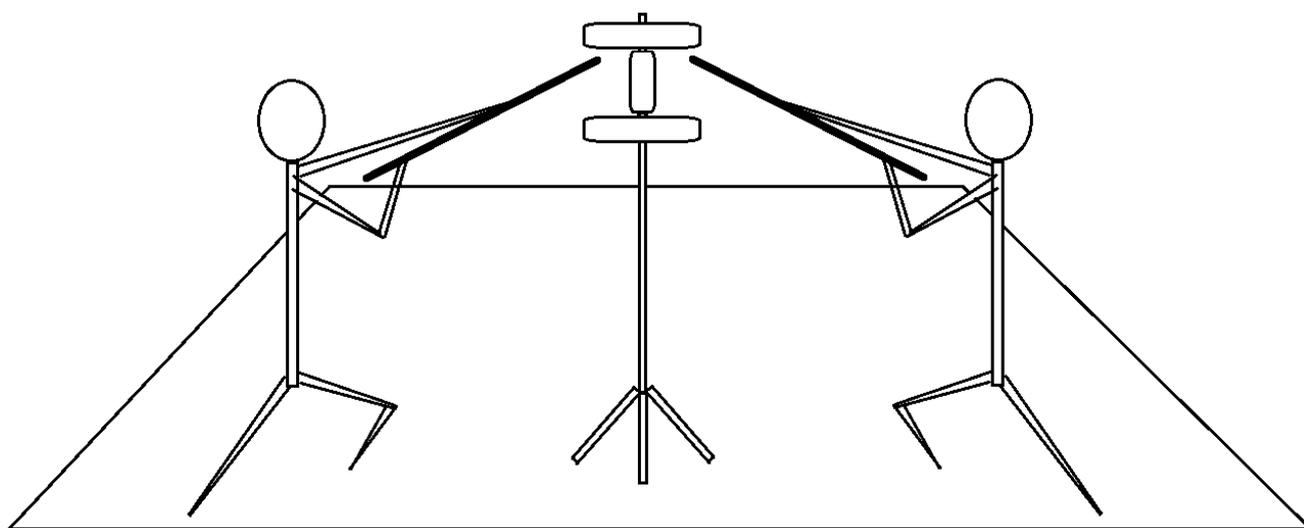
Objetivo do Desafio

O objetivo do competidor em um desafio de Stick Fight Do é passar por cinco etapas de ataques contínuos sem derrubar a máquina de treino.

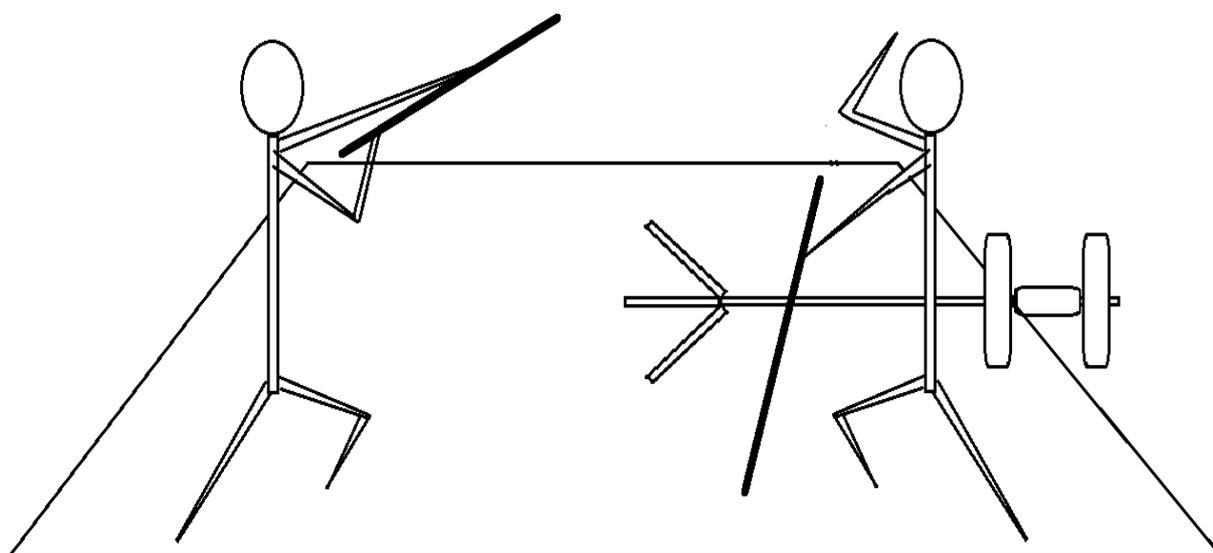
Sempre que o **Competidor A** derruba a máquina de treino, quem ganha é o **Competidor B** e vice-versa. Uma etapa de treino sempre terminará antes do tempo de duração previsto, caso um dos competidores derrube a máquina de treino. Deste modo, quando um competidor comete o erro de derrubar a máquina, 1 ponto é contado e registrado em favor do outro competidor. Em seguida, ambos passam à próxima etapa do desafio e o ciclo recomeça. Não existe intervalo de tempo para descanso entre as etapas de um mesmo desafio.

O desafio termina na quinta etapa e o vencedor será aquele que tiver marcado o maior número de pontos durante as cinco etapas.

No caso de um evento de competição, vencerá quem superar todos os oponentes até chegar ao confronto final e também vencer o outro finalista.



Competidores atacando os alvos da máquina de treino no centro da Área de Desafio



O competidor A (Esquerda), derrubou a máquina de treino. Neste caso, o competidor B (Direita), ganhou 1 ponto.

Competidores

Competidores

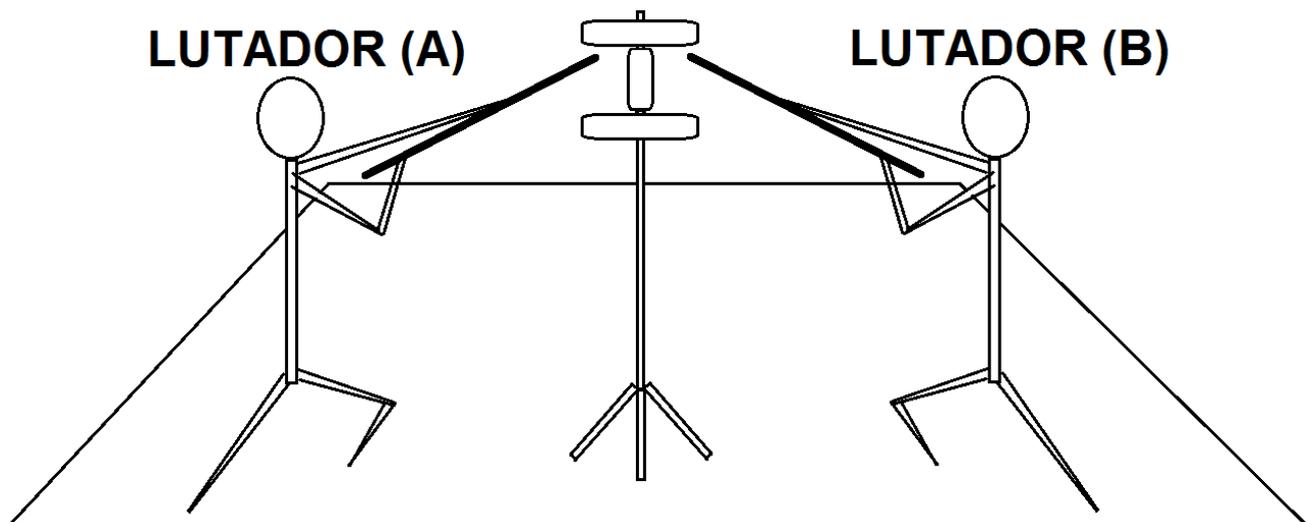
Os competidores de desafios precisam ser praticantes ou professores de Stick Fight Do.

Devido à complexidade técnica do sistema de treinamento marcial com bastão, pessoas que não estejam acostumadas ao modelo de treinamento desse sistema marcial, poderão eventualmente sofrerem acidentes ou certos danos físicos durante as etapas de um desafio de competição.

São necessários apenas dois praticantes de Stick Fight Do para que uma competição de desafio único seja realizado.

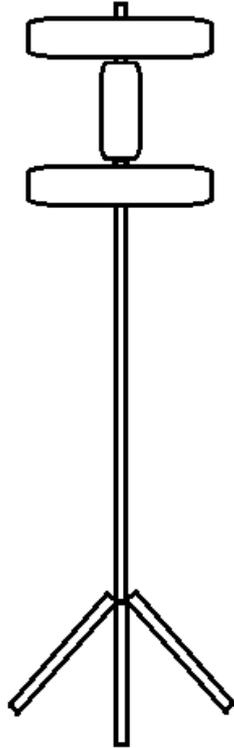
Cada lutador precisa portar seu próprio bastão padrão da modalidade para poder competir.

Com isso, inevitavelmente o tipo de bastão usado pode influenciar de forma direta ou indireta no desempenho do competidor. Entretanto, existe liberdade de escolha da arma numa competição de Stick Fight Do. Sendo assim, cabe a cada competidor aproveitar da melhor maneira possível as qualidades de suas armas para aumentarem as chances de vitória.

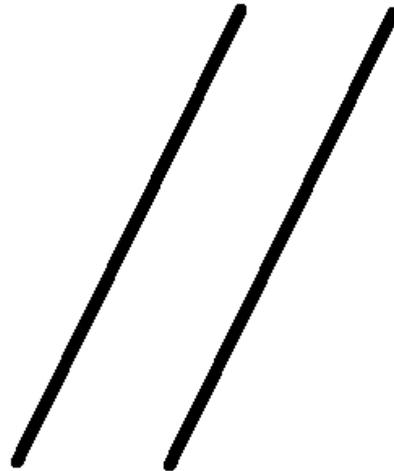


Equipamentos e Materiais

Equipamentos e Materiais



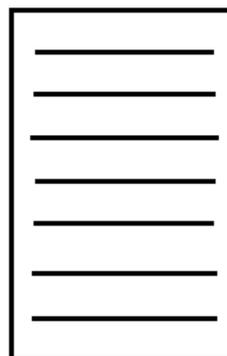
Máquina de Treino



Bastões de Stick Fight Do



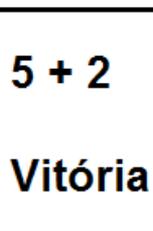
Aparelho eletrônico para cronometrar o tempo de desafio



Lista de técnicas selecionadas para o desafio



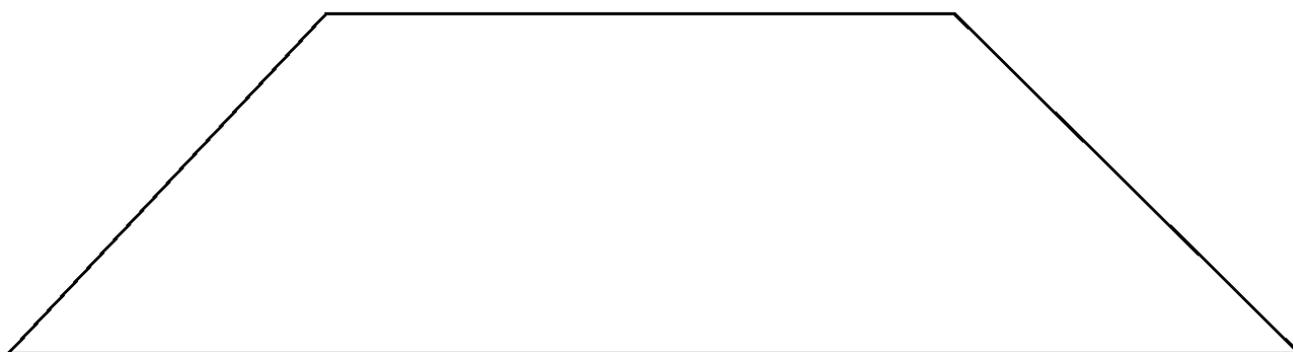
Camiseta de treino



Documento de registro de pontuação dos competidores

Área de Desafio

Área de Desafio



Área de 4 metros quadrados em espaço aberto ou fechado

Tempo de Desafio

Tempo de Desafio

QUANTIDADE DE ETAPAS: 5.

TEMPO DE DURAÇÃO DE UMA ETAPA: 2 minutos.

TEMPO TOTAL DE DURAÇÃO DO DESAFIO: 10 minutos.

TEMPO DE INTERVALO ENTRE ETAPAS: Não aplicável.

ATENÇÃO: O tempo de duração de cada etapa pode variar para menos, dependendo dos fatos que ocorrerem durante o embate entre os dois competidores. Obrigatoriamente quando um dos competidores derruba a máquina de treino, um ponto é registrado em favor do oponente e a etapa atual é encerrada antes do limite de 2 minutos ser atingido.

Regras de Competição

Regras de Competição

- a) Máquina de treino posicionada no centro da Área de Desafio.
- b) Competidores posicionados próximos à máquina de treino, mas em lados opostos.
- c) Árbitro posicionado fora da Área de Desafio em um dos lados ou cantos da área.
- d) No início de cada etapa, o árbitro seleciona sempre duas técnicas de movimento diferentes e informa os nomes das mesmas em voz alta para os competidores.
- e) Os competidores devem atacar continuamente os alvos da máquina de treino, aplicando somente as duas técnicas determinadas pelo árbitro na etapa atual.
- f) Se qualquer um dos competidores parar de atacar por mais de 3 segundos, o árbitro poderá tomar a decisão de encerrar o desafio e desclassificar o competidor inativo (A vitória será atribuída ao competidor que permanecer na Área de Desafio). Este tipo de análise é interpretativa e depende plenamente do ponto de vista do árbitro).
- g) Se um dos competidores derrubar a máquina de treino, o árbitro deverá registrar um ponto a mais na pontuação total do oponente. Em seguida, deverá rapidamente selecionar duas outras técnicas de movimento e iniciar a próxima etapa do desafio (Neste caso, a etapa atual termina antes do cronômetro chegar a 2 minutos).
- h) Caso os dois competidores derrubem a máquina de treino ao mesmo tempo, o árbitro deverá apenas reposicionar a máquina e solicitar que os competidores prossigam com os golpes. Neste caso, nenhum ponto será concedido aos lutadores. Também é importante que o árbitro seja realmente rápido ao dar continuidade no desafio, pois o cronômetro não poderá ser pausado ou reiniciado.
- i) Caso um dos competidores deixe cair o bastão, será considerado derrotado na etapa atual. O árbitro deverá registrar um ponto a mais na pontuação total do oponente. Em seguida, deverá rapidamente selecionar duas outras técnicas de movimento e iniciar a próxima etapa do desafio (Neste caso, a etapa atual termina antes do cronômetro chegar a 2 minutos).
- j) Caso os dois competidores deixem cair os bastões ao mesmo tempo, o árbitro deverá apenas reposicionar a máquina e solicitar que os competidores prossigam com os golpes. Neste caso, nenhum ponto será concedido aos lutadores. Também é importante que o árbitro seja realmente rápido ao dar continuidade no desafio, pois o cronômetro não poderá ser pausado ou reiniciado.
- k) Durante um desafio, os dois competidores deverão fazer o possível para manterem-se em lados opostos da máquina de treino, enquanto estiverem se deslocando em torno dos alvos e golpeando. Também é importante que o árbitro oriente-os sobre isso sempre que for necessário.
- l) A desistência de um dos competidores em qualquer momento do desafio, por quaisquer motivos, implicará automaticamente na vitória completa do oponente.
- m) Sempre que um competidor atingir o outro diretamente, deverá lhe ser retirado um ponto do total acumulado até o momento.
- n) Caso os alvos desprendam-se da máquina de treino durante o andamento de uma etapa, o árbitro deverá pausar o cronômetro, recolocar os alvos nas posições corretas e solicitar que os competidores continuem a golpear (Obviamente, deverá reativar o cronômetro a partir do ponto de parada).

- o) A ocorrência de qualquer evento externo ou interno relativamente ao desafio em andamento, desde que não tenha sido previsto pelo plano de competição vigente e nem pelas regras fundamentais de competição, deverão ser avaliados e julgados diretamente pelo árbitro do desafio. Entretanto, se faz extremamente necessário que nessas circunstâncias o cronômetro sempre seja pausado, para depois também ser continuado juntamente às atividades dos competidores.
- p) Se a etapa terminar empatada, ou seja, caso nenhum dos competidores derrube a máquina de treino antes dos 2 minutos previstos. Então, o vencedor será determinado num desafio secundário e mais simples. Deverá ser aplicada a **Contingência de Resultado** para desempatar a etapa atual e determinar o vencedor. Para saber mais sobre isto, consulte o capítulo de mesmo título.
- q) O Competidor vencedor do desafio será aquele que conseguir passar pelas 5 etapas e somar a maior quantidade de pontos.
- r) É permitido em determinadas circunstâncias, que um competidor comporte-se de modo a provocar a perda de pontos do oponente, deixando-se atingir por ele estrategicamente durante a execução de uma etapa (Esta permissão pode servir como tática de recuperação em condição de derrota).
- s) Quando um competidor errar o alvo ao desferir um ataque, deverá perder 1 ponto, se possuir pontuação acumulada. Caso contrário, se a pontuação do competidor que errou estiver zerada, deverá ser dado um 1 ponto adicional ao competidor oponente.
- t) Quando o árbitro notar que um dos competidores talvez esteja executando uma determinada técnica incorretamente, poderá pausar o tempo da etapa (No Cronômetro), em seguida solicitar ao competidor suspeito que execute uma vez apenas a técnica em dúvida. Caso fique confirmado que o competidor em julgamento esteja realmente executando a técnica de forma incorreta, ele poderá ser desclassificado (O oponente será o vencedor do desafio).
- u) CITAÇÃO DE CONDIÇÕES DE DESCLASSIFICAÇÃO DE UM COMPETIDOR:
- Queda do bastão;
 - Execução incorreta de uma técnica de movimento;
 - Parar de atacar por mais de 3 segundos (Aproximadamente).
- v) OBSERVAÇÃO SOBRE COLISÃO DIRETA ENTRE COMPETIDORES:
- Nas situações em que um competidor esteja realizando alguma movimentação com o objetivo de se deixar atingir pelo oponente, evidentemente demonstrando comportamento estratégico para diminuir a pontuação do mesmo, o árbitro deverá desconsiderar o período de tempo que o competidor permanecer sem desferir ataques aos alvos da máquina de treino.
- w) CONDUITA DO ÁRBITRO DURANTE UMA ETAPA EM ANDAMENTO:
- *Quando um dos competidores derrubar a máquina de treino, o árbitro deverá reposicionar imediatamente a máquina e sinalizar qual deles ganhou 1 ponto (Esticar o braço por alguns segundos na direção do competidor é um gesto muito comum em competições esportivas);*
 - *Em casos de interrupções para aplicação de punições ou julgamentos de ações duvidosas dos competidores, o árbitro deverá sempre pausar o tempo no aparelho em uso (Geralmente um cronômetro), antes de tomar qualquer decisão ou falar com os competidores.*
 - *Após qualquer tipo de interrupção em uma etapa, as atividades em curso deverão ser retomadas o mais rápido possível com a continuação da contagem de tempo e registro de pontos. Neste caso, o árbitro tem que ser rápido ao executar ações e tomar decisões para garantir a continuidade da competição.*

- O árbitro poderá optar por utilizar um caderninho ou bloco de anotações para registrar ou atualizar as pontuações dos dois competidores (Podem ser usados caneta e papel ou um SmartPhone para controle de pontuação).
- Quaisquer ocorrências não previstas ou tratadas pelas regras de competição vigentes, deverão ser ignoradas pelo árbitro, sendo que a prioridade deve ser sempre a continuidade da competição.

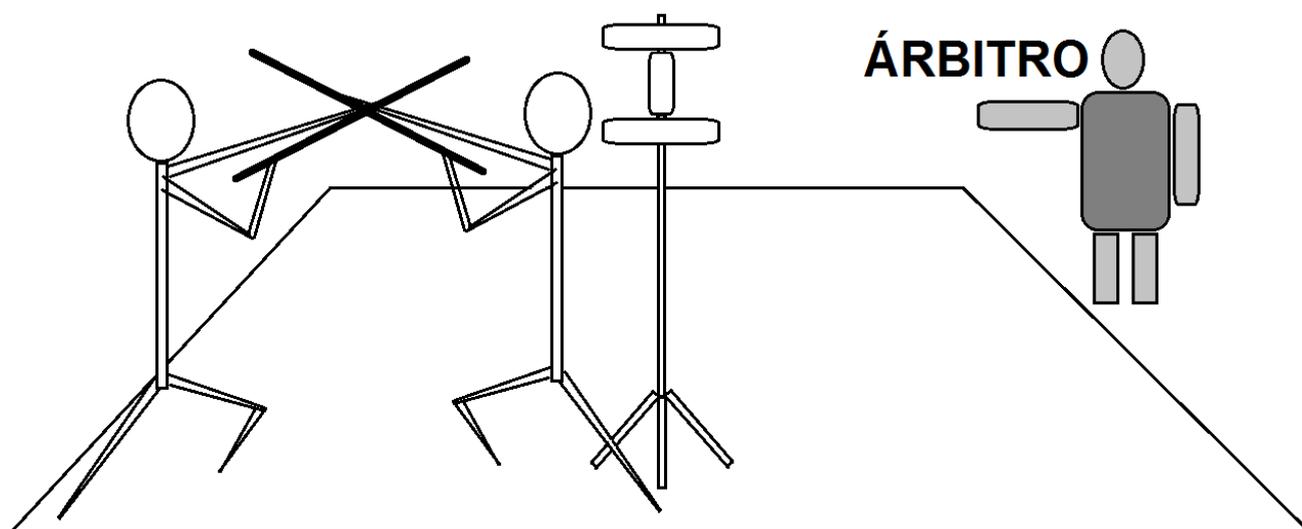
Arbitragem

Arbitragem

Apenas um árbitro é necessário para comandar um desafio de Stick Fight Do.

Conheça as atribuições e obrigações do árbitro:

- a) Ser professor ou praticante avançado de Stick Fight Do;
- b) Conhecer completamente as regras de competição de Stick Fight Do;
- c) Orientar os competidores sobre as regras de competição sempre que necessário;
- d) Punir e coibir conduta antiesportiva dos competidores;
- e) Reorganizar a Área de desafio com eficiência e rapidez sempre que necessário, com o objetivo de garantir a continuidade da competição (Incluindo o reposicionamento da máquina de treino);
- f) Permanecer posicionado fora dos limites da Área de Desafio;
- g) Deslocar-se constantemente em torno da Área de desafio, para observar detalhes das ações realizadas pelos competidores;
- h) Controlar o tempo de cada etapa de um desafio;
- i) Sinalizar e registrar as pontuações dos competidores (Perda ou ganho de pontos);
- j) Aplicar corretamente as regras de competição vigentes durante a realização de um desafio;
- k) Determinar e anunciar o competidor vencedor do desafio;



Vitória ou Derrota

Vitória ou Derrota



Fatores determinantes do resultado:

- a) Cada etapa de um desafio vale 1 ponto;
- b) Total máximo de pontos que pode ser obtido por um competidor: 5 pontos;
- c) Valor máximo de pontos que pode ser retirado de um competidor por punição: 1 ponto;
- d) Valor máximo de pontos que pode ser obtido na **Contingência de Resultado**: 1 ponto;
- e) Critério de definição do VENCEDOR: *Competidor com mais pontos ao concluir a etapa 5*;
- f) Critério de definição do PERDEDOR: *Competidor com menos pontos ao concluir a etapa 5*;
- g) Se competidor "A" for desclassificado, competidor "B" será o vencedor e vice-versa;
- h) Se competidor "A" desistir, competidor "B" será o vencedor e vice-versa;
- i) Não existe a possibilidade de empate como resultado do desafio;
- j) Em caso de empate em uma etapa, deverá ser aplicada a **Contingência de Resultado**;

Contingência de Resultado

Contingência de Resultado

A Contingência de Resultado é um procedimento alternativo para a definição do resultado de uma etapa do desafio, que termine empatada entre os competidores.

A situação de empate numa etapa acontecerá sempre que o tempo limite de dois minutos for atingido, sem que um dos lutadores tenha derrubado a máquina de treino. Neste caso, nenhum dos competidores marca pontos antes da conclusão da etapa.

PROCEDIMENTO DE DESEMPATE

- 1 - O árbitro determina o final da etapa atual e solicite aos lutadores que descansem 30 segundos;**
- 2 – O árbitro ordena que os lutadores fiquem em posição de combate em frente a máquina de treino, mas permanecendo em lados opostos.**
- 3 – O árbitro escolhe somente um das técnicas existentes na lista de técnicas da etapa, para que seja executada por ambos os competidores;**
- 4 – O árbitro informa aos competidores que quem for o primeiro e mais rápido a golpear um dos alvos, será considerado o vencedor da etapa atual (Ganhará 1 ponto).**
- 5 – O árbitro informa aos competidores que eles deverão aguardar em posição de combate, o pronunciamento do nome da técnica escolhida para o desempate. Então, assim que o árbitro concluir o pronunciamento, ambos os lutadores deverão atacar ao mesmo tempo um dos alvos rapidamente.**
- 6 – O competidor/lutador que for o primeiro a atingir o alvo da máquina, ganhará 1 ponto.**
- 7 – O árbitro deverá registrar o ponto para o lutador que foi mais rápido e determinar o início da próxima etapa do desafio.**

Copyright © 2023 Jefferson Luis de Simone.

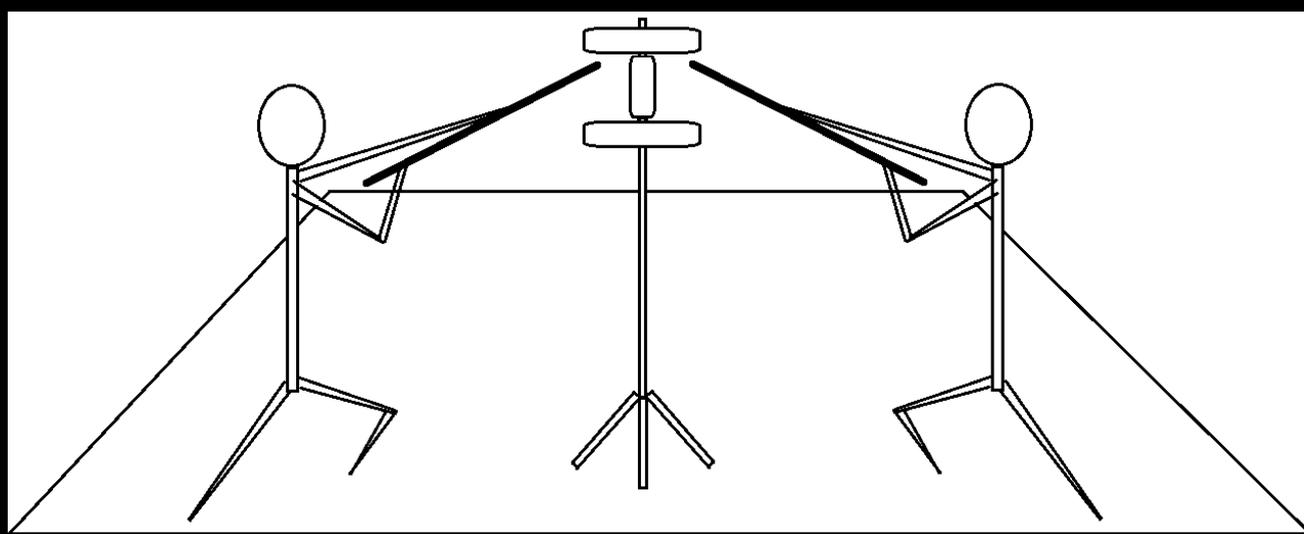
LEI Nº 9.610, DE 19 DE FEVEREIRO DE 1998.

Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências.
Art. 1º Esta Lei regula os direitos autorais, entendendo-se sob esta denominação os direitos de autor e os que lhes são conexos.

WebSite: www.stickfightdo.com.br

Título	Manual de Competição
Edição	1
Autoria	Jefferson Luis de Simone
Produção	Jefferson Luis de Simone
Projeto Gráfico e Capa	Jefferson Luis de Simone
Revisão de Texto	Edição não revisada
Divulgação	www.stickfightdo.com.br
Formato	A4 (21,0 x 29,7 cm)
Papel/capa:	Couché Fosco 300 g
Papel/miolo:	Offset 90 g
Número de Páginas:	21
Tiragem:	1
Impressão:	Printi – Gráfica online (www.printi.com.br)
País de origem:	Brasil
Estado de origem:	São Paulo
Cidade de origem:	São Paulo
Linguagem	Português (Brasil)
Período de produção	2023
Ano de impressão	2023
Ano de publicação	2023





Manual de Competição do Stick Fight Do

WebSite: www.stickfightdo.com.br