

REGRAS DE COMPETIÇÃO

KUNG-DO



IKDF

INTERNATIONAL KUNG-DO FEDERATION

EFFECTIVAS A PARTIR DE 01 JANEIRO 2023

Artigo 1º **Definição**

1. A competição de Kung-Do é uma forma de combate em que os competidores podem aplicar técnicas legais, nomeadamente socos, joelhadas, pontapés, projecções, imobilizações e finalizações (chaves e estrangulamentos).
2. As técnicas de finalização devem ser terminadas de forma gradual e segura.
3. Considera-se que um competidor está na posição de chão quando o seu tronco, joelho(s) ou três pontos do seu corpo tocam o Tapete.
4. Posição de Combate: Posição de pé em que os competidores devem colocar-se em guarda, distantes três (3) metros entre si.
5. A competição no Kung-Do tem como fim principal testar a evolução técnica, mental e espiritual dos seus praticantes e promover a amizade, paz e harmonia entre todos os participantes.

Artigo 2º **Níveis Máximos de Contacto**

1. Combate em pé: Contacto total à cabeça, tronco e pernas.
2. Golpes executados imediatamente a seguir a uma projecção ou queda:
 - a) Golpes à cabeça: Toque ligeiro;
 - b) Golpes ao tronco: Contacto ligeiro.
 - i) *Toque ligeiro, significa que não há penetração do golpe ou movimento do alvo.*
 - ii) *Contacto ligeiro, significa que há uma penetração ligeira do golpe ou um movimento ligeiro do alvo.*
 - iii) *Contacto total, significa que há uma penetração total do golpe ou um movimento total do alvo.*

Artigo 3º **Área de Competição**

1. A Área de Competição (Tapete) é composta por uma Área de Combate com 8 m x 8 m e por uma Área de Segurança com dois (2) metros de cada lado. A Área de Combate e a Área de Segurança devem estar demarcadas por cores diferentes.
 - i) *A Área de Combate deve incluir uma zona de aviso, sinalizando a aproximação dos competidores do limite da Área de Combate. Esta zona deve ter 1 m de largura de cada lado de cor amarela ou ser demarcada por uma linha amarela com o mínimo de 5 cm e máximo de 10 cm de largura.*
 - ii) *Se a Área de Competição for construída sobre uma plataforma, com a altura máxima de 80 cm, as laterais da plataforma devem ter uma inclinação de 45º para o lado externo.*
 - iii) *Para prevenir acidentes poderá ser adicionado um (1) metro à Área de Segurança, sendo proibido o combate na área adicional.*
2. O Tapete deve ter a espessura mínima de vinte e cinco (25) milímetros e máxima de cinquenta (50) milímetros.
 - i) *A IKDF recomenda a utilização de Tapete com quarenta (40) milímetros de espessura.*
 - ii) *Um Tapete com espessura regulamentar inferior a quarenta (40) milímetros deve obrigatoriamente*



assentar em piso com amortecimento (caixa de ar, plataforma, etc.).

3. A Área de Competição deve ter dois lados opostos, um lado vermelho e um lado azul. Os lados devem ser marcados do lado de fora do Tapete, por uma linha vermelha do lado esquerdo da Mesa e por uma linha azul do lado direito, cada uma com 1 m de comprimento por 10 cm de largura, indicando as posições iniciais dos competidores.

4. Deve ser mantida uma zona livre, no mínimo de um (1) metro, em redor da Área de Competição.

5. Junto à Área de Competição, deve estar disponível o seguinte equipamento:

- Mesa e cadeiras para os Oficiais e Staff da competição;
- Um (1) gongo ou apito;
- Saquinho vermelho de areia (20x10 cm);
- Dois (2) cronómetros;
- Sistema electrónico de pontuação ou fichas de pontuação e de decisão do combate;
- Um (1) microfone ligado a um sistema de som;
- Garrafas de água (em plástico) para os Oficiais e Staff da competição;
- Três (3) cadeiras para os Juízes;
- Duas (2) cadeiras para os treinadores/atletas;
- Dois (2) baldes para os atletas;
- As regras de competição da IKDF.

Artigo 4º **Higiene e Segurança**

1. Os atletas devem estar limpos e apresentarem uma aparência asseada.
2. As unhas dos pés e das mãos devem estar curtas e limadas.
3. Os atletas não podem usar objetos de metal ou outros acessórios.
4. Os atletas podem usar lentes de contacto gelatinosa. Todas as outras lentes de contacto são proibidas.
5. Os atletas com cabelos longos devem amarrar o cabelo de tal forma que ele não apresente qualquer perigo para qualquer dos competidores ou Árbitro.
6. Proibido o uso de vaselina, linimento ou outro produto similar.
7. O Árbitro poderá desqualificar um atleta que não cumpra esta regra.

Artigo 5º **Etiqueta**

1. O Kung-Do promove os valores éticos, morais, filosóficos e espirituais das artes marciais.
2. Os competidores devem executar a saudação à entrada e saída do Tapete, à Mesa, ao Árbitro e ao oponente no início e final do combate.
3. Os competidores devem demonstrar um elevado **controlo emocional** e uma atitude disciplinada e de respeito para com o seu oponente, treinadores, árbitros, juízes e demais agentes da competição.
4. O Incumprimento do presente artigo é sancionado com a Desqualificação do infractor.



Artigo 6º **Fair Play**

Todos os competidores e treinadores devem ter uma conduta de acordo com o espírito do Fair-Play.

Artigo 7º **Uniforme de Competição**

1. Uniforme dos competidores:
 - a) Calça preta ou branca, modelo Kung-Do;
 - b) T-shirt/rashguard de manga curta, de cor correspondente ao respectivo lado do atleta (vermelho/azul) ou de cor neutra.
2. Uniforme dos Árbitros e Juizes:
 - a) Calça preta ou azul escura;
 - b) T-shirt/polo com o logótipo da IKDF;
 - c) Meias pretas ou azuis escuras anti-derrapantes ou descalços;
 - d) Luvas cirúrgicas (aplicável apenas aos Árbitros).
3. Uniforme dos Treinadores:
 - a) Fato de treino ou calça de treino e t-shirt/polo;
 - b) Sapatilhas.

Artigo 8º **Equipamento de Competição**

1. Equipamento de protecção:
 - a) Luvas abertas de Kung-Do (8 oz);
 - b) Capacete de Kung-Do (o capacete não pode ter protectores de bochecha, protector de queixo ou protector facial);
 - c) Caneleiras tipo meia, em pano com preenchimento de espuma (é proibido o uso de caneleiras com presilhas tipo velcro);
 - d) Protector dental;
 - e) Coquilha (obrigatório nos Homens, opcional nas Mulheres);
 - f) Protector peitoral (obrigatório nas Mulheres, não aplicável nos Homens).
2. Todo o equipamento utilizado pelos competidores deverá ser inspeccionado pelo Árbitro.
3. O capacete deve ser colocado somente junto ao Tapete, após o atleta ter sido apresentado ao público, e deve ser retirado imediatamente após o fim do combate e antes que a decisão seja anunciada.
4. As luvas, capacete e caneleiras devem ser de cor correspondente ao respectivo lado do atleta (vermelho/azul).
5. O equipamento de competição deve ser aprovado pela International Kung-Do Federation (IKDF), estar limpo, desinfectado e em bom estado de conservação.

Artigo 9º **Ligas e Fitas**

1. Nas competições de Kung-Do as ligas para as mãos são opcionais.
 2. As mãos podem ser envolvidas com ligas de gaze cirúrgica macia ou de pano macio de algodão com fecho de velcro, com um comprimento máximo de 5 m e uma largura máxima de 5 cm.
 3. Podem ser usadas tiras (7,5 cm x 0,5 cm) de fita adesiva cirúrgica entre os dedos para segurar as ligas e uma fita adesiva cirúrgica (2,5 m x 2,5 cm) para prender e reforçar as ligas no pulso e na mão, contudo a fita não poderá cobrir os nós dos dedos.
 4. A bandagem das mãos deve ser verificada e confirmada por um Oficial antes do combate.
 5. As Luvas podem ser fixadas com fita adesiva como o máximo de 50 cm x 5 cm de cor correspondente ao respectivo lado do atleta (vermelho/azul).
- i) A fita adesiva para fixar as luvas será obrigatória quando há problemas com o fecho das luvas.*

Artigo 10º **Classes de Atletas**

Os atletas são agrupados numa classe aberta, mas devem possuir a graduação mínima de Faixa Verde ou equivalente.

Artigo 11º **Escalões Etários**

1. Escalões etários:
 - a) Jovens Sub-20: Atletas entre dezoito (18) e dezanove (19) anos de idade;
 - b) Seniores: Atletas entre dezoito (18) e quarenta (40) anos de idade.
2. O escalão etário será determinado pela idade do atleta no primeiro dia da competição.

Artigo 12º **Categorias de Peso**

1. Masculinos:
 - Jovens Sub-20 e Seniores: ≤54 Kg, ≤57 Kg, ≤61 Kg, ≤65 Kg, ≤70 Kg, ≤75 Kg, ≤80 Kg, ≤86 Kg, ≤92 Kg, ≤99 Kg e >99 Kg.
2. Femininos:
 - Jovens Sub-20 e Seniores: ≤49 Kg, ≤52 Kg, ≤56 Kg, ≤60 Kg, ≤65 Kg, ≤70 Kg, ≤75 Kg, ≤80 Kg e >80 Kg.

Artigo 13º **Pesagens**

1. O peso registrado na data limite de inscrição decide a categoria de peso do atleta para



toda a competição.

2. A pesagem oficial dos atletas deve ser conduzida por um delegado oficial do mesmo género.
3. Os treinadores dos atletas ou delegados das respectivas equipas poderão assistir à pesagem.
4. A pesagem oficial de atletas deverá ser efectuada no máximo às 18 horas (6 pm) do dia anterior e no mínimo de três (3) horas antes do início da competição.
5. Antes da pesagem os atletas deverão apresentar ao delegado oficial o documento de identificação legal e a licença IKDF World Pass.
6. Os atletas devem estar dentro do limite de peso de uma categoria em que estão inscritos. Não há tolerância.
7. Na pesagem oficial, os atletas terão direito a uma (1) hora para cumprir o peso.
8. A IKDF proíbe a prática de desidratação ou restrição calórica excessiva, utilização de diuréticos, eméticos, vômitos auto-induzidos e laxantes.
9. Os atletas que tenham excesso de peso serão desqualificados.
10. Se a pesagem oficial tiver sido realizada no dia anterior ou se a competição durar vários dias consecutivos, poderá haver nos dias de competição uma pesagem aleatória, até três (3) horas antes do início da competição.
 - 10.1 O peso do atleta não pode ser superior a 5% do limite máximo oficial de peso da categoria. Os atletas sorteados têm apenas uma tentativa na pesagem aleatória oficial.
 - 10.2 Serão sorteados dois (2) atletas por categoria de peso. A lista dos atletas nomeados para a pesagem aleatória será publicada no quadro geral de informações oficiais até três (3) horas antes do início da competição.
 - 10.3 Se um atleta não passar no teste da pesagem aleatória (por não aparecer dentro do prazo, por falha no peso ou por incumprimento das instruções do delegado) será desqualificado.

Artigo 14º

Duração do Combate

1. A duração do combate será de quatro (4) minutos.
2. Em caso de Empate, após um (1) minuto de intervalo, realiza-se um prolongamento de dois (2) minutos. Em tal caso, os juízes devem avaliar e pontuar apenas o prolongamento. Se o prolongamento terminar novamente com um Empate, os juízes devem nomear o vencedor do combate, baseando-se nos seguintes critérios (por ordem de prioridade):
 - Maior número de vantagens técnicas;
 - Menor número de Avisos;
 - Superioridade na totalidade do combate.
3. O fim do tempo atribuído para o combate será indicado ao Árbitro por meio de um gongo ou apito e pelo lançamento de um saquinho de cor vermelha para dentro do Tapete.
 - i) Nas competições no formato de torneio, os competidores devem ter um tempo mínimo de quinze (15) minutos de descanso entre os combates.*
 - ii) Um competidor poderá ter no máximo quatro (4) combates num dia.*

Artigo 15º **Técnicas Permitidas**

São permitidas as seguintes técnicas:

- a) Socos e pontapés à cabeça, corpo e pernas, quando ambos os competidores estão em pé;
- b) Joelhadas ao corpo e pernas, quando ambos os competidores estão em pé;
- c) Projecções;
- d) Imobilizações e finalizações;
- e) Socos com toque ligeiro à cabeça e socos com contacto ligeiro ao corpo, executados imediatamente a seguir a uma projecção ou queda. O competidor deve aplicar os golpes (no máximo de 3) a partir da posição de pé com os joelhos fletidos, joelho na barriga ou da montada de frente. Cada série efectiva de golpes conta como uma Vantagem Técnica.
i) Considera-se série efectiva quando pelo menos um dos golpes não tenha sido defendido pelo oponente.

Artigo 16º **Técnicas Proibidas e Faltas**

1. São consideradas Faltas as seguintes acções ou técnicas:

- Descontrolo emocional;
- Golpear o oponente quando este está na posição de chão, excepto conforme descrito na alínea e) do Artigo 15º;
- Golpear a partir do chão contra o oponente que está em pé (os competidores podem defender-se e aplicar técnicas de grappling);
- Golpear com força excessiva após projecção ou queda do oponente;
- Cabeçadas;
- Morder;
- Cuspir o protector dental;
- Ataques ao baixo-ventre ou aos genitais;
- Slamming (as projecções não são consideradas slamming, excepto se o Árbitro determinar que houve intenção de lesionar o oponente. Esta proibição tem como fim principal impedir que se faça Slamming para escapar da guarda ou de várias finalizações e para evitar lesões graves);
- Back splashing da posição de pé;
- Aplicar técnicas de finalização de forma violenta ou excessiva (o competidor deve dar tempo ao oponente para desistir);
- Chave à cervical/chave à coluna vertebral (neck cranks, twisters, etc). É legal aplicar uma certa pressão na coluna durante a aplicação dum estrangulamento (ex: Guilhotina, Mata-Leão...);
- Chave de calcanhar;
- Chave de joelho com torção (é permitida a chave de joelho recta);
- Meter os dedos nos olhos, boca ou outros orifícios do corpo;
- Pressionar a cabeça do oponente com o cotovelo na vertical;
- Pressionar os olhos do oponente com o cotovelo;



IKDF
INTERNATIONAL KUNG-DO FEDERATION

- Esticar os dedos da mão em direcção aos olhos ou rosto do oponente;
 - Puxar os cabelos;
 - Beliscar, puxar ou torcer a pele;
 - Agarrar, puxar ou torcer as orelhas;
 - Agarrar o equipamento ou a T-shirt/Rashguard do oponente (é permitido agarrar as calças);
 - Agarrar menos de três (3) dedos das mãos ou pés;
 - Golpear a garganta ou agarrar a traqueia com as mãos;
 - Tapar com a mão a boca e/ou o nariz do oponente;
 - Golpear a nuca;
 - Golpear a coluna vertebral;
 - Golpear com o "martelo da mão" (é permitido golpear apenas com a parte almofadada da luva);
 - Golpear com o cotovelo;
 - Golpear a cabeça com o joelho;
 - Golpear com a "mão aberta", excepto golpes em forma de empurrão ao tronco do oponente;
 - Golpear com o antebraço;
 - Golpear os joelhos, excepto a parte posterior do joelho (flexão natural);
 - Pisar a cabeça ou o tronco do oponente quando este está no chão;
 - Spiking (projectão em pé em que um competidor controla o corpo do oponente colocando-o com a cabeça para baixo e em seguida atira-o de cabeça ou pescoço contra o Tapete);
 - Atirar o oponente contra o joelho;
 - Suplex atirando o oponente de cabeça ou pescoço contra o Tapete (O Suplex é permitido desde que a execução dessa técnica não leve o oponente de cabeça ou pescoço contra o Tapete);
 - Atirar, projectar ou empurrar o oponente para fora da Área de Competição;
 - Utilizar substâncias escorregadias no corpo, uniforme ou equipamento;
 - Atacar o oponente durante a interrupção do combate;
 - Atacar o oponente quando este está sob protecção do Árbitro;
 - Atacar o oponente após o sinal do fim do combate;
 - Desrespeitar as instruções do Árbitro;
 - Simular uma lesão;
 - Passividade;
 - Fora dos Limites;
 - Interferência dos treinadores;
 - Falar durante o combate;
 - Utilizar uma linguagem abusiva ou outros comportamentos anti-desportivos.
2. Todas as Faltas e dedução de pontos devem ser mencionadas nas Fichas de Pontuação, desde que sinalizadas pelo Árbitro.

Artigo 17º

Advertências, Avisos e Desqualificação

1. Todas as violações às regras estão sob a autoridade do Árbitro.



2. Uma Advertência é dada pelo Árbitro a um competidor quando este comete ou está prestes a cometer faltas menos graves às regras. Neste caso, o Árbitro não precisa necessariamente de interromper o combate, mas a advertência deve ser acompanhada por uma ordem verbal ou sinal físico correspondente à falta cometida. Se um competidor receber três (3) Advertências no mesmo combate receberá um (1) Aviso.
3. Se um competidor cometer faltas repetidas ou falta grave, o Árbitro deverá interromper o combate, certificar-se da condição e segurança do ofendido e emitir um (1) Aviso. O Árbitro deve apontar para o competidor e para cada um dos Juízes para sinalizar que um Aviso foi dado.
4. Ao segundo (2º) Aviso, o Árbitro deverá emitir uma dedução de um (1) ponto para o competidor ofensor em conjunto com o Aviso.
5. Se um competidor receber três (3) Avisos no mesmo combate será desqualificado.
6. Se um competidor não puder continuar o combate devido a uma lesão causada por uma técnica não autorizada ou falta intencional, o competidor ofensor será desqualificado.
7. Faltas maliciosas ou graves podem resultar na dedução de um (1) ponto ou pela desqualificação imediata do competidor.
8. As Faltas por Fora dos Limites serão contabilizadas e julgadas separadamente das outras faltas.

Artigo 18º **Passividade no Chão**

1. Os competidores devem trabalhar constantemente para melhorar a sua posição e tentar executar uma finalização.
2. Se o Árbitro achar que há passividade deverá dar uma ordem verbal para incentivar os competidores a trabalhar, sem interromper o combate. Caso a passividade se mantenha o Árbitro deverá interromper o combate e reiniciá-lo em pé.

Artigo 19º **Knockdown**

1. Um competidor será considerado “knocked down”:
 - a) Quando toca o chão com qualquer parte do corpo que não os pés, como resultado de um ou de uma série de golpes legais;
 - b) Quando não cai, mas está num estado em que é incapaz de se defender como resultado de um ou de uma série de golpes legais.
2. Se o competidor não poder colocar-se com uma defesa inteligente, o Árbitro deverá parar o combate imediatamente.

Artigo 20º **Reinício do Combate**

1. Depois de um Aviso, exame realizado pelo Staff médico ou saída de equipamento ou



- uniforme, o combate será reiniciado na mesma posição antes de ter sido interrompido.
- Um combate interrompido pelo Árbitro porque um dos competidores está Fora dos Limites deverá reiniciar na Posição de Combate.
 - Um combate interrompido pelo Árbitro devido a passividade, de um ou de ambos os competidores, deverá reiniciar na Posição de Combate.

Artigo 21º **Fora dos Limites**

- Designa-se como Fora dos Limites quando um competidor na posição de pé toca o Tapete com um pé completamente fora da Área de Combate ou quando na posição de chão alguma parte do corpo de um competidor está fora da Área de Segurança.
 - Se um competidor sair da Área de Combate como resultado de um golpe, empurrão, projecção ou outra técnica do oponente, a acção não será classificada como saída.*
 - Se um ou os dois pés de um competidor ficarem fora da Área de Combate durante uma manobra rápida, após a qual ele retorna imediatamente à Área de Combate, a manobra não será classificada como saída.*
- Em cada três (3) saídas da Área de Combate, na posição de pé, o competidor infractor recebe um Aviso. A partir do primeiro Aviso, por cada novo Aviso será penalizado com um (1) ponto negativo.
- Após uma saída, o combate deve recomeçar no centro do Tapete. Um competidor que à ordem do Árbitro não esteja pronto para recomeçar o combate no tempo máximo de cinco (5) segundos será desqualificado.
- É permitido continuar o combate fora da Área de Combate quando:
 - A luta no chão ter sido iniciada dentro da Área de Combate;
 - Uma imobilização ou finalização ter sido iniciada dentro da Área de Combate;
 - Uma projecção terminar fora da Área de Combate e um dos competidores aplicar imediatamente uma técnica de imobilização ou finalização.*O combate continua apenas enquanto haja progressão na acção e não esteja em causa a segurança dos competidores. As finalizações são válidas.*
- Se um competidor fugir para fora da Área de Segurança na tentativa de escapar duma finalização será imediatamente desqualificado.

Artigo 22º **O Treinador**

- O treinador principal deve ser um instrutor licenciado pela IKDF.
- Apenas um (1) treinador está autorizado a secundar o seu competidor, mas nenhum competidor poderá competir sem a assistência de um treinador.
- Durante o combate o treinador deve estar sentado nos seu respectivo lado (vermelho/azul), a pelo menos um (1) metro de distância do Tapete. Está proibido de se levantar, tocar no Tapete, gritar ou perturbar a competição, e de encorajar ou incitar o público por palavras ou sinais.



i) Se a Área de Competição for elevada os treinadores serão colocados fora da área elevada.

4. O treinador pode dar conselhos e encorajamento, de forma contida, ao seu competidor no decorrer do combate.

5. Se o treinador achar que o seu competidor está em perigo ou incapaz de continuar o combate, pode lançar a toalha como sinal de abandono.

6. O treinador está autorizado a trazer água e gelo ensacado para o seu competidor, assegurando que a Área de Competição seja mantida seca e limpa.

7. O treinador por uma violação aos regulamentos e regras estabelecidas, poderá ser penalizado com as seguintes sanções:

a) Para uma 1ª violação o treinador recebe uma advertência;

b) Para uma 2ª violação o treinador recebe um Aviso;

c) Para uma 3ª violação o treinador será removido das suas funções nesse combate. Se um treinador for removido pela segunda vez, esse treinador será suspenso da competição.

Artigo 23º **Decisões dos Combates**

1. Knockout (KO):

- Quando um competidor perde a consciência devido a golpes legais recebidos ou quando não consegue levantar-se do Tapete devido a golpes legais recebidos.

2. Knockout Técnico (TKO):

- Quando um competidor, na opinião do Árbitro, não tem condições de continuar o combate ou não é capaz de colocar-se numa defesa inteligente;

- Quando o Árbitro pára o combate por lesão provocada por golpe legal.

3. Finalização (FNZ):

- Quando um competidor se rende tocando várias vezes no oponente ou no Tapete, quando informa verbalmente o Árbitro ou quando ocorre uma finalização técnica.

i) Desistência Verbal: Quando um competidor informa verbalmente o Árbitro que não deseja continuar ou quando faz sons audíveis indicando dor ou desconforto.

ii) Finalização técnica: Quando o Árbitro parar o combate porque um competidor sofreu uma lesão devido a uma finalização, quando fica inconsciente devido a uma finalização ou quando o Árbitro julgar que a chave ou o estrangulamento foi totalmente finalizado.

4. Vitória por Pontos (WP): A pontuação dos três Juízes decide o vencedor. Poderá haver:

- Decisão Unânime: Quando todos os três Juízes dão a vitória ao mesmo competidor;

- Decisão Maioritária: Quando dois Juízes dão a vitória ao mesmo competidor e o outro Juiz dá um Empate;

- Decisão Dividida: Quando dois Juízes dão a vitória a um competidor e o outro Juiz dá a vitória ao oponente.

5. Empate (D):

- Empate Unânime: Quando todos os três Juízes pontuam o combate um Empate;

- Empate Maioritário: Quando dois Juízes pontuam o combate um Empate e o outro Juiz dá a vitória a um dos competidores;

- Empate Dividido: Quando todos os três Juízes pontuam de forma diferente.



6. Empate Técnico (TD): Quando o Árbitro pára o combate porque ambos os competidores estão lesionados ou nocauteados.

7. Árbitro Pára o Combate - Lesão (RSC-I):

- Quando o Árbitro pára o combate por lesão provocada por acidente, sangramento ou falta acidental.

8. Abandono (ABD):

- Quando o competidor abandona o combate;
- Quando um Treinador lança a Toalha para o Tapete como sinal de abandono.

9. Desqualificação (DSQ):

- Quando um competidor devido a falta(s) cometida(s) é desqualificado pelo Árbitro.

10. Falta de Comparência (WO):

- Quando um competidor não comparece no Tapete até dois (2) minutos após a chamada pelo Locutor. Durante este período de tempo, o Locutor deverá chamar o competidor pelo menos três (3) vezes.

11. No Contest (NC):

- Quando por razões adversas o combate não possa continuar ou ser realizado.

Artigo 24º Protestos Oficiais

1. A Decisão dada no final do combate é definitiva e não pode ser alterada, excepto quando tenha sido comprovado que existiu:

- a) Uma clara violação das regras de competição;
- b) Erros de calculo que afectaram a correcta decisão;
- c) Um ou mais Juizes trocaram a pontuação dos competidores.

2. O treinador é o único autorizado a elaborar o protesto. O protesto deve fundamentar-se num relatório escrito, devendo ser entregue ao Chefe de Tapete imediatamente após o combate que motivou o protesto.

3. Um protesto sobre a violação das regras durante a arbitragem será avaliado e decidido pelo Chefe de Tapete em conjunto com o Árbitro e Juizes que participaram na arbitragem desse combate. O júri deve entregar ao treinador a decisão no tempo máximo de cinco (5) minutos.

Artigo 25º Pontuação

1. A pontuação no Kung-Do é baseada no sistema de dez (10) pontos. No final de cada período de combate, regular ou prolongamento, o vencedor deve receber 10 pontos e o seu oponente proporcionalmente menos (9, 8, 7 respectivamente).

2. Cada Juiz, de forma independente, deve julgar o mérito dos dois (2) competidores baseando-se nos seguintes critérios (por ordem de prioridade):

a) Técnicas efectivas (striking e grappling);

i) Os Knockdowns, os golpes que causam dano no oponente, as projecções fortes e claras, as



vantagens técnicas e as tentativas de finalização que colocam em dificuldade o oponente, têm mais peso na pontuação.

ii) Qualquer técnica efectiva aplicada em simultâneo com o sinal de fim do tempo de combate será válida.

- b) Superioridade técnica e tática;
- c) Espírito de combate.

4. Para pontuar o combate, os juízes devem aplicar os seguintes critérios:

- 10 – 10: Combate Equilibrado;
- 10 – 9: Domínio Ligeiro;
- 10 – 8: Domínio Claro;
- 10 – 7: Domínio Total.

Artigo 26º **Chefe de Tapete**

O Chefe de Tapete tem as seguintes funções:

- Designar, avaliar e dirigir os agentes de arbitragem;
- Receber os protestos oficiais interpostos pelos treinadores e integrar o júri de decisão desses protestos.

Artigo 27º **Árbitro**

1. Cada combate deve ser supervisionado por um Árbitro licenciado pela IKDF.
2. O Árbitro quando no exercício das suas funções deverá usar luvas cirúrgicas.
3. O Árbitro deve alinhar de frente para a Mesa no centro do Tapete entre os dois competidores. O atleta de Vermelho deve estar do seu lado direito e o atleta de Azul deve estar do lado esquerdo.
4. O Árbitro deve inspecionar o uniforme e equipamento de protecção dos competidores.
5. O Árbitro deve manter o controlo do combate em todas as suas fases, assegurar o cumprimento das regras e regulamentos, e colocar a segurança dos competidores em primeiro lugar.
6. O Árbitro tem o direito de parar um combate para proteger a integridade física de um competidor.
7. O Árbitro deve usar as seguintes vozes de comando:
 - **Saudação em frente/Bow to the front:** Ordem para que os competidores executem a saudação à Mesa;
 - **Saudação ao Árbitro/Bow to the Referee:** Ordem para que os competidores executem a saudação ao Árbitro;
 - **Saúdem-se/Bow to each other:** Ordem para que os competidores se saúdem mutuamente;
 - **Posição de Combate/Fight position:** Ordem para que os competidores se coloquem em Posição de Combate;
 - **Fight:** Ordem para que os competidores iniciem ou recomecem o combate;



- **Stop:** Ordem para que os competidores parem ou interrompam o combate;
 - **Don't move:** Ordem dada quando o equipamento ou uniforme de um competidor que está em posição de chão se soltar ou estiver a funcionar mal. Uma vez que uma ordem de “Don't move” é dada, ambos os competidores devem parar imediatamente de se mover, e permanecer como estão até que o Árbitro lhes diga para continuarem a lutar.
 - **Tempo/Time:** Ordem para parar o cronómetro.
8. O Árbitro deve usar o sinal correcto para garantir a compreensão dos competidores.
9. Se durante um combate houver um Knockout ou perda de consciência como resultado de um golpe ou de um estrangulamento, o Árbitro deve realizar as seguintes acções:
- a) tirar o capacete;
 - b) retirar o protector de dentes;
 - c) convidar o “staff médico” para o Tapete.
10. No caso dum acidente, falta acidental ou sangramento, o Árbitro poderá emitir um tempo limite máximo de quatro (4) minutos para examinar a condição do competidor lesionado e determinar se o competidor pode ou não continuar com segurança. O Árbitro deve chamar o “staff médico” para auxiliar na avaliação.
- 10.1. Se o combate não puder continuar devido a um acidente, falta acidental ou sangramento o Árbitro deve declarar vencedor (RSC-I) o competidor ileso.
- 10.2. Se o combate não puder continuar devido a uma falta intencional o competidor responsável deve ser desqualificado.
- 10.3. Se ambos os competidores estão simultaneamente lesionados e impossibilitados de continuar a combater, o combate será parado e a decisão será “Empate Técnico”. Neste caso nenhum dos atletas pode prosseguir no torneio.
- 10.4. Somente o Árbitro ou o “Staff Médico” tem autoridade para decidir se o competidor pode ou não continuar o combate.
11. O Árbitro deverá levantar o braço do vencedor quando os resultados do combate forem anunciados pelo Locutor.

Artigo 28º **Juízes**

1. Cada combate deve ser julgado e pontuado por três Juízes licenciados pela IKDF.
2. Dois Juízes ficarão sentados nos cantos do Tapete junto à Mesa e o outro Juiz ficará sentado ao centro do lado oposto, fora da Área de Segurança.
3. Os Juízes devem ser justos e neutros.
4. Se um Juiz identificar uma violação das regras deverá notificar o Árbitro durante a pausa do combate.
5. Os juízes devem julgar, pontuar e nomear o vencedor de cada combate de acordo com as regras.
6. Após a conclusão de cada combate, os Juízes devem entregar ao Árbitro as Fichas de Pontuação devidamente preenchidas e assinadas.
7. Os Juízes não estão autorizados a deixar o seu lugar até que o combate termine e os resultados terem sido anunciados.

Artigo 29º **Secretário**

O Secretário deve:

- a) Analisar e somar a pontuação atribuída pelos juízes e designar o vencedor em função da mesma;
- b) Preencher as grelhas dos combates e as fichas dos resultados oficiais;
- c) Informar o Árbitro sobre qualquer irregularidade.

Artigo 30º **Assistentes**

Os Assistentes devem:

- a) Informar os treinadores da ordem dos combates e o lado (azul/vermelho) dos respectivos atletas;
- b) Ajudar os membros da Mesa, sempre que lhes seja solicitado;
- c) Certificar se o equipamento (ligas, fitas adesivas, luvas, etc) dos atletas está conforme as regras;
- d) Comunicar ao delegado da federação qualquer irregularidade de que tenham conhecimento.

Artigo 31º **Cronometrista**

1. O Cronometrista deve iniciar o cronómetro ao ouvir o anúncio **Fight** e deverá pará-lo ao ouvir o anúncio de **Tempo/Time**.
2. Quando o Árbitro assinala uma interrupção no combate o tempo deverá ser interrompido.
3. Quando o tempo permitido para o combate tenha expirado, o cronometrista deve notificar o Árbitro deste facto por um sinal claramente audível e pelo lançamento de um saquinho de cor vermelha para dentro do Tapete.

Artigo 32º **Locutor**

1. O Locutor será nomeado pelo Promotor da competição com a tarefa de manter os espectadores, oficiais, atletas, treinadores e outros agentes informados sobre a competição.
2. Deveres do Locutor:
 - a) Anunciar o nome, equipa/país, categoria de peso e lado (azul/vermelho) de ambos os atletas, antes de entrarem no Tapete;
 - b) Anunciar o nome, equipa/país e lado (azul/vermelho) do vencedor.

Artigo 33º **Interpretação e Casos Omissos**



IKDF
INTERNATIONAL KUNG-DO FEDERATION

REGRAS DE COMPETIÇÃO DE KUNG-DO – EFECTIVAS A PARTIR DE 01 JANEIRO 2023

A autoridade para interpretar as presentes Regras de Competição e resolver os casos omissos é do Árbitro em prova e finalmente da Comissão de Arbitragem.

