

REGRAS DE COMPETIÇÃO

KUNG-DO



FPKD

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE KUNG-DO

EFFECTIVAS A PARTIR DE 01 JANEIRO 2020

Artigo 1º Definição

1. O Kung-Do é uma arte 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. O Árbitro reserva-se sempre o direito de parar um combate para proteger a integridade física dum competidor.
4. Considera-se que um competidor está no chão quando o seu tronco, joelho(s) ou três pontos do seu corpo tocam o Tatami.
5. Posição de Combate: Posição de pé em que os competidores devem colocar-se em guarda, distantes três (3) metros entre si.
6. A competição na arte marcial Kung-Do tem como fim promover a amizade, paz e harmonia entre todos os participantes e testar a evolução técnica, mental e espiritual dos seus praticantes.

Artigo 2º Níveis máximos de contacto

1. Combate em pé:
 - a) Cadetes e Juniores: Contacto ligeiro à cabeça e contacto total ao tronco e pernas;
 - b) Seniores e Jovens Sub-20: 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 (Tatami) é composta por uma Área de Combate com 8 m x 8 m e por uma Área de Segurança com pelo menos dois (2) metros de cada lado.
2. A Área de Combate e a Área de Segurança devem estar demarcadas por cores diferentes.
3. O Tatami deve ter a espessura mínima de vinte e cinco (25) milímetros e máxima de cinquenta (50) milímetros.
 - i) *Um Tatami com espessura regulamentar inferior a trinta e cinco (35) milímetros deve obrigatoriamente assentar em piso com amortecimento (borracha, caixa de ar, plataforma, etc.).*
4. Os cantos são duas linhas paralelas marcadas fora da Área de Segurança.
5. O canto Azul situa-se no lado esquerdo da Mesa e o canto Vermelho no lado direito.
6. Junto ao Tatami, deve estar disponível o seguinte equipamento:

- Mesa e cadeiras para os Oficiais;
- Um (1) gongo e um (1) apito ou dois (2) apitos;
- Dois (2) cronómetros;
- Fichas de pontuação;
- Um (1) microfone ligado a um sistema de som;
- Garrafas de água (em plástico);
- Duas (2) cadeiras para os atletas descansarem no intervalo dos assaltos;
- Dois (2) baldes para os atletas utilizarem no intervalo dos assaltos;
- Um (1) par de luvas de cada tamanho/cor na Mesa.

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 com cabelos longos devem amarrar o cabelo de tal forma que ele não apresente qualquer perigo para qualquer dos competidores ou Árbitro.
5. Proibido colocar vaselina, linimento ou similar no rosto ou no corpo.
6. O Árbitro poderá desqualificar um atleta que não cumpra estas normas.

Artigo 5º **Etiqueta**

1. A FPKD promove essencialmente os valores morais e espirituais das artes marciais.
2. Nas competições no âmbito ou sob a égide da FPKD, os competidores devem obrigatoriamente executar a saudação à entrada e saída do Tatami, 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, oficiais e demais agentes desportivos.
4. O Incumprimento do presente artigo é sancionado com a Desqualificação do infractor.

Artigo 6º **Fair Play**

Todos os atletas devem demonstrar Fair-Play para o seu oponente, cumprir e respeitar as regras e os regulamentos, o Árbitro, Juízes, Assistentes e outros agentes desportivos.

Artigo 7º **Uniforme de competição**

1. Uniforme dos competidores:
 - a) Calça modelo Kung-Do;
 - b) T-shirt/Rashguard de manga curta.
2. Uniforme dos Árbitros e Juízes:

- a) Calça comprida;
 - b) T-shirt/Sweatshirt com o logótipo da FPKD;
 - c) Sapatilhas (aconselhável que os Árbitros usem uma protecção em plástico para as sapatilhas);
 - d) Luvas cirúrgicas (aplicável apenas aos Árbitros).
3. Uniforme dos Treinadores:
- a) Fato de treino ou calça de treino e t-shirt;
 - b) Sapatilhas.

Artigo 8º **Equipamento de Competição**

1. Equipamento obrigatório:
 - a) Luvas abertas modelo Kung-Do (7/8 oz);
 - b) Capacete modelo Kung-Do;
 - c) Caneleiras modelo tipo meia, em Polyester-Algodão;
 - d) Protector dental;
 - e) Coquilha (obrigatório nos Homens, opcional nas Mulheres);
 - f) Protector Peitoral (obrigatório nas Mulheres, não aplicável nos Homens);
 - g) Protector de Tornozelo (opcional).
2. Todo o equipamento utilizado pelos competidores deverá ser inspeccionado pelo Árbitro.
3. As luvas, capacete e caneleiras devem ser de cor correspondente ao respectivo canto ou de cor neutra.
4. O equipamento de competição deve ser aprovado pela FPKD, 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 não são obrigatórias (os competidores ligam as mãos apenas se assim o desejarem).
2. As mãos podem ser envolvidas com ligas usando um dos seguintes tipos:
 - a) Pano macio de algodão com fecho de velcro, com um comprimento mínimo de 2,5 m e máximo de 4,5 m. As ligas devem ter no mínimo 5 cm e no máximo 6 cm de largura. Podem ser usadas duas (2) tiras de fita adesiva cirúrgica com o máximo de 30 cm x 2,5 cm para cada mão para prender e reforçar as ligas no pulso e na mão, contudo a fita não poderá cobrir os nós dos dedos;
 - b) Gaze macia com 10 metros x 5 cm. Pode ser usada fita adesiva cirúrgica com o máximo de 2 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.
3. A bandagem das mãos deve ser verificada e confirmada por um Oficial antes do combate.
4. As Luvas podem ser fixadas com fita adesiva como o máximo de 30 cm x 5 cm de cor correspondente ao respectivo canto ou de cor neutra. É proibido o uso de fita de plástico.
 - i) *A fita adesiva será obrigatória nos casos em que haja problemas com o fecho das luvas.*

Artigo 10º

Classes de Atletas

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

Artigo 11º

Escalões Etários

- Os escalões etários são os seguintes:
 - Cadetes: Atletas entre quatorze (14) e quinze (15) anos de idade;
 - Juniores: Atletas entre dezasseis (16) e dezassete (17) anos de idade;
 - Seniores: Atletas entre dezoito (18) e quarenta (40) anos de idade;
 - Jovens Sub-20: Atletas entre dezoito (18) e dezanove (19) anos de idade.
- O escalão etário será determinado pela idade do atleta no primeiro dia da competição.
- É obrigatório a apresentação ao delegado oficial dum documento de identificação legal e a Licença de Praticante.
 - Se estiverem vários escalões etários no programa duma competição, os atletas só poderão competir numa faixa etária.*

Artigo 12º

Categorias de Peso

- Categorias de peso para Masculinos:
 - Cadetes: ≤40 Kg, ≤43 Kg, ≤46 Kg, ≤49 Kg, ≤52 Kg, ≤55 Kg, ≤58 Kg, ≤61 Kg, ≤64 Kg, ≤67 Kg, ≤71 Kg, ≤76 Kg e >76 Kg;
 - Juniores: ≤52 Kg, ≤55 Kg, ≤58 Kg, ≤61 Kg, ≤64 Kg, ≤67 Kg, ≤71 Kg, ≤76 Kg, ≤81 Kg, ≤86 Kg, ≤91 Kg e >91 Kg;
 - Seniores: ≤52 Kg, ≤55 Kg, ≤58 Kg, ≤61 Kg, ≤64 Kg, ≤67 Kg, ≤71 Kg, ≤76 Kg, ≤81 Kg, ≤86 Kg, ≤91 Kg e >91 Kg;
 - Jovens Sub-20: ≤52 Kg, ≤55 Kg, ≤58 Kg, ≤61 Kg, ≤64 Kg, ≤67 Kg, ≤71 Kg, ≤76 Kg, ≤81 Kg, ≤86 Kg, ≤91 Kg e >91 Kg.
- Categorias de peso para Femininos:
 - Cadetes: ≤37 Kg, ≤40 Kg, ≤43 Kg, ≤46 Kg, ≤49 Kg, ≤52 Kg, ≤55 Kg, ≤58 Kg, ≤61 Kg, ≤64 Kg, ≤67 Kg, ≤71 Kg e >71 Kg;
 - Juniores: ≤49 Kg, ≤52 Kg, ≤55 Kg, ≤58 Kg, ≤61 Kg, ≤64 Kg, ≤67 Kg, ≤71 Kg, ≤76 Kg e >76 Kg;
 - Seniores: ≤49 Kg, ≤52 Kg, ≤55 Kg, ≤58 Kg, ≤61 Kg, ≤64 Kg, ≤67 Kg, ≤71 Kg, ≤76 Kg e >76 Kg;
 - Jovens Sub-20: ≤49 Kg, ≤52 Kg, ≤55 Kg, ≤58 Kg, ≤61 Kg, ≤64 Kg, ≤67 Kg, ≤71 Kg, ≤76 Kg e >76 Kg.

Artigo 13º

Pesagens

- A pesagem oficial dos atletas deve ser conduzida por um delegado oficial do mesmo género.
- Os treinadores dos atletas poderão assistir à pesagem.
- A pesagem de atletas deverá ser efectuada no máximo de vinte e quatro (24) horas e no

mínimo de duas (2) horas antes do início da competição.

4. Antes da pesagem os atletas deverão apresentar ao delegado oficial o documento de identificação legal e a Licença de Praticante.
5. Os atletas podem ser pesados com calções ou completamente nus.
6. Os atletas terão direito a duas (2) horas para cumprir o peso. Se um atleta precisar de perder peso para "fazer o peso", o máximo que poderá perder dentro de duas (2) horas após a primeira pesagem oficial, será:
 - a) 1 Kg para as categorias até 61 Kg, inclusive;
 - b) 1,5 Kg para as categorias entre 64 e 71 Kg, inclusive;
 - c) 2 Kg para as categorias entre 76 e 91 Kg, inclusive.
7. A FPKD proíbe a prática de desidratação ou restrição calórica excessiva, utilização de diuréticos, eméticos, vómitos auto-induzidos e laxantes. Os atletas menores de dezoito (18) anos são ainda proibidos do uso de saunas (seca /vapor) ou de fatos impermeáveis.
8. Haverá uma tolerância de 0,500 Kg em todas as categorias. Os atletas que tenham excesso de peso serão desqualificados.
9. É obrigatório que a pesagem seja efectuada em Balança Electrónica.

Artigo 14º

Duração dos Combates

1. Cadetes e Juniores:
 - Dois (2) rounds de dois (2) minutos cada.
2. Seniores e Jovens Sub-20:
 - a) Combates no formato de torneio: Dois (2) rounds de três (3) minutos cada;
 - b) Super Fights: Três (3) rounds de três (3) minutos cada.
3. O intervalo entre rounds deverá ser sessenta (60) segundos.
4. Em caso de Empate, nas competições em que seja necessário encontrar-se um vencedor realiza-se um (1) prolongamento de dois (2) minutos para os Seniores e Jovens Sub-20, e de um (1) minuto para os restantes escalões etários. Se o prolongamento terminar também com um Empate, o Árbitro e os Juízes decidem o vencedor.

Artigo 15º

Técnicas Permitidas

No Kung-Do 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 sem contacto à cabeça ou socos com contacto ligeiro ao corpo, executados imediatamente a seguir a uma projecção ou queda. O competidor deve aplicar os golpes (máximo 3) a partir da posição de pé com os "joelhos fletidos" ou da posição de "joelho na barriga", para que esses golpes sejam pontuáveis.

Artigo 16º

Técnicas Proibidas e Faltas

1. São consideradas Faltas os seguintes actos ou técnicas:

- Descontrolo emocional;
- Golpear o oponente quando este está no 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, excepto nos casos em que é permitido o contacto total (vide Artigo 2º das presentes Regras de Competição);
- 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 sem 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 e 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 intencionalmente com a ponta do cotovelo os olhos do oponente;
- 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 os rins;
- Golpear com o "martelo da mão" (é permitido golpear apenas com a parte almofadada da luva);
- Golpear com o cotovelo;
- Golpear com o Joelho à cabeça;
- 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 o oponente quando este está no chão, excepto pisar as pernas do oponente sem intenção de o lesionar;

- Atirar o oponente de cabeça ou pescoço para o chão (projectão em que um competidor controla o corpo do oponente colocando os pés em direcção ao céu com a cabeça para baixo e em seguida atira-o de cabeça ou pescoço contra o tatami);
- Atirar o oponente contra o joelho;
- 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 round;
- Desrespeitar as instruções do Árbitro;
- Simular uma Lesão;
- Passividade;
- Sair da Área de Competição;
- Interferência dos Treinadores;
- Falar durante o combate;
- Utilizar uma linguagem abusiva ou outros comportamentos anti-desportivos.

2. Outras proibições:

- Joelhadas (apenas nos Cadetes);
- Socos rotativos à cabeça (apenas nos Cadetes e Juniores);
- Pontapés de machado, pontapés de gancho e pontapés rotativos de gancho com o calcanhar à cabeça. Estes pontapés devem ser aplicados com a sola do pé (apenas nos Cadetes e Juniores);
- Pontapés lineares e pisões às pernas do oponente (apenas nos Cadetes e Juniores);
- Pontapés abaixo da linha do joelho (apenas nos Infantis, Juvenis, Cadetes e Juniores. Nestes escalões etários, os golpes abaixo da linha do joelho são permitidos apenas como tentativa para executar uma projecção);
- Suplex (apenas nos Cadetes e Juniores);
- Estrangulamento de Ezequiel (apenas nos Cadetes);
- Estrangulamento Norte/Sul sem o braço do oponente no interior (apenas nos Cadetes);
- Chave de joelho recta (apenas nos Cadetes);
- Chave de pulso (apenas nos Cadetes e Juniores);
- Compressão com as pernas ao pescoço sem o braço do oponente no interior (apenas nos Cadetes e Juniores);
- Mata-leão no pé (apenas nos Cadetes e Juniores);
- Queda-tesoura (apenas nos Cadetes e Juniores);
- Passagens de Guarda que coloquem em risco a coluna vertebral (apenas nos Cadetes e Juniores).

3. Todas as Faltas são mencionadas nas Fichas de Pontuação e a dedução de pontos deverá ser efectuada no round em que ocorreram as Faltas.

Artigo 17º **Avisos**

1. Em caso duma Falta, o Árbitro deverá interromper o combate, analisar a condição do competidor ofendido e emitir um Aviso.

2. Por repetidas faltas menores, falta grave ou uma falta intencional, o Árbitro deverá emitir uma dedução de um (1) ou dois (2) pontos para o competidor ofensor em conjunto com o Aviso.

Artigo 18º **Desqualificação**

1. No caso de falta intencional grave ou repetida, o Árbitro poderá desqualificar o competidor ofensor.
2. 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.
3. Se um ferimento causado por técnica não autorizada ou falta intencional faz com que o combate seja parado num ponto posterior do combate, o competidor que cometeu a falta deverá ser desqualificado.
4. Se durante a inspecção realizada antes do combate, o competidor for encontrado com ligas ou fita adesiva ilícita poderá ser desqualificado pelo Árbitro.
5. Um competidor poderá ainda ser advertido, avisado ou desqualificado como resultado de uma violação das regras feita pelo Treinador do competidor.
6. Técnicas ou actos que dão desqualificação imediata:
 - Knockout devido a golpe com contacto excessivo, excepto nos casos em que é permitido o contacto total;
 - Projectar/atirar intencionalmente o oponente de cabeça ou pescoço para o chão;
 - Slamming ou Back Splashing da posição de pé, excepto quando tenham sido aplicados com pouca amplitude e sem intenção de lesionar o oponente (neste caso o infractor será penalizado imediatamente com um (1) ou dois (2) pontos negativos, segundo a opinião do Árbitro);
 - Outras técnicas ou actos que o Árbitro considere como ofensa grave às regras ou ao código ético e moral do Kung-Do.

Artigo 19º **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 20º **Knock-Down**

1. Um competidor será considerado “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 21º

Reinício do Combate

1. Depois dum Aviso, exame realizado pelo Staff médico ou saída de equipamento/uniforme, o combate será reiniciado na mesma posição antes de ter sido interrompido.
2. Um combate interrompido pelo Árbitro porque um dos competidores saiu da Área de Competição deverá reiniciar na Posição de Combate.
3. Um combate interrompido pelo Árbitro devido a passividade, de um ou de ambos os competidores, deverá reiniciar na Posição de Combate.

Artigo 22º

Fora da Área de Competição

1. Designa-se como fora da Área de Competição quando nenhuma parte do corpo dum competidor está tocando a Área de Combate ou quando alguma parte do corpo dum competidor está fora da Área de Segurança.
2. As saídas da Área de Competição são consideradas Faltas, mas contabilizadas e julgadas separadamente das outras Faltas.
3. As saídas repetidas serão penalizadas com um (1) ponto negativo, excepto as saídas provocadas por golpe, empurrão, projecção ou outra técnica ou acção do oponente.
4. Um competidor que à ordem do Árbitro não esteja pronto para recomeçar o combate no tempo máximo de cinco (5) segundos será desqualificado.
5. Se uma finalização está sendo aplicada e o competidor fugir na posição de pé para fora da Área de Combate será imediatamente desqualificado.
6. Se ambos os competidores estão no chão, será permitido continuar o combate dentro da Área de Segurança até que haja uma quebra na acção ou estiver em causa a segurança dos competidores.
7. Se um competidor fugir para fora da Área de Segurança para escapar ao combate no chão será penalizado imediatamente com um (1) ponto negativo.
8. Se um competidor fugir para fora da Área de Segurança na tentativa de escapar duma finalização será imediatamente desqualificado.

Artigo 23º

Treinadores

1. O competidor deverá ter no mínimo um (1) e no máximo dois (2) treinadores.
2. Os treinadores são os "instrutores/mestres" qualificados para o efeito, devendo cumprir e respeitar as regras e regulamentos, sendo cada competidor também responsável pelos seus actos.
3. Durante o combate nenhum dos treinadores poderá estar na plataforma do Tatami. Antes do assalto começar deverão retirar todo o equipamento da plataforma do Tatami, assegurando que a Área de Competição seja mantida limpa e seca.
4. Durante o intervalo do round, os treinadores estão autorizados a dar instruções verbais ao

competidor. Os treinadores estão autorizados a trazer água para o concorrente e gelo ensacado.

5. Durante o intervalo do round, os treinadores são obrigados a informar o Árbitro de todas as lesões sofridas pelo seu competidor.

6. Os treinadores devem trazer toalhas para a Área de Competição para que, se acharem que o seu competidor está incapaz de continuar o combate, possam jogar a toalha como sinal de abandono.

7. Os treinadores podem dar conselhos e encorajamento de uma forma contida durante o decorrer do combate.

8. Os competidores podem ser advertidos, avisados ou desqualificados por uma ofensa dos treinadores contra as regras estabelecidas.

Artigo 24º **Decisões dos Combates**

1. Tipos de resultados dos combates:

a) **Knockout (KO):**

- Quando um competidor perde a consciência devido a golpes legais recebidos;
- Quando não pode retomar o combate devido a golpes legais recebidos.

b) **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 um competidor, na opinião do Árbitro ou do Staff Médico, não tem condições para continuar o combate devido a uma lesão contraída por golpes legais ou o tempo de recuperação ou exame médico de um competidor dura há mais de cinco (5) minutos;
- Quando, na opinião do Árbitro, a integridade física de um competidor estiver em risco;
- Quando o competidor abandona o combate ou o seu Treinador lança a Toalha para o Tatami (a mais de dois metros de distância dos competidores) como sinal de abandono.

c) **Finalização (FNZ):**

- Quando um competidor se rende tocando várias vezes no oponente ou no Tatami, ou quando informa verbalmente o Árbitro.

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

d) **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.

e) **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.

f) **Decisão Técnica (TDC):**

- Quando um combate for encerrado prematuramente devido a uma lesão causada por uma

falta accidental, o competidor com maior pontuação no momento da Decisão será declarado o vencedor.

g) Empate Técnico (TD):

- Quando um competidor devido a Lesão provocada por Falta accidental do seu oponente não possa continuar o combate, e no momento da Decisão esteja com a mesma pontuação;
- Quando ambos os competidores devido a lesão provocada por golpes legais não podem continuar o combate, e no momento da Decisão estejam com a mesma pontuação.

h) Desqualificação (DSQ):

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

i) Falta de Comparência (WO):

- Quando um competidor não comparece no Tatami até um (1) minuto após a chamada pelo Locutor. Durante este período de tempo, o Locutor deverá chamar o competidor pelo menos três (3) vezes.

j) Combate anulado (NC):

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

Artigo 25º
Protestos

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 da FPKD;
- b) Erros de calculo que afectaram a correcta decisão;
- c) Um ou mais Juízes trocaram a pontuação dos competidores.

2. Sem prejuízo do ponto 1 do presente Artigo, nenhum protesto será permitido e as decisões do Árbitro num combate são finais.

Artigo 26º
Pontuação

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

Quando o mérito dos competidores for igual cada um deve receber 10 pontos.

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

- a) Golpes efectivos/projecções efectivas/superioridade no chão;
- b) Superioridade técnica e tática;
- c) Número de Faltas.

3. Qualquer técnica efectiva aplicada em simultâneo com o sinal de fim do round será válida.

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

- Round Equilibrado: 10 pontos para cada um dos competidores;
- Domínio Ligeiro: 10 pontos para o vencedor do round e 9 pontos para o outro competidor;
- Domínio Claro: 10 pontos para o vencedor do round e 8 pontos para o outro competidor.
- Domínio Total: 10 pontos para o vencedor do round e 7 pontos para o outro competidor.

5. Em caso de prolongamento, este será julgado de forma igual aos outros rounds.
6. Em caso dum round incompleto devido a uma falta accidental, o round será julgado usando os mesmos critérios que os rounds completos.

Artigo 27º Árbitro

1. Cada combate deve ser supervisionado por um Árbitro licenciado pela FPKD.
2. O Árbitro quando no exercício das suas funções deverá usar luvas cirúrgicas.
3. O Árbitro deve estar fisicamente apto para se manter alerta, perto dos competidores em todos os momentos e capaz de intervir, quando necessário, garantindo assim a maior segurança possível para os competidores.
4. O Árbitro deve assegurar o cumprimento das regras e regulamentos.
5. O Árbitro deve colocar a segurança dos competidores em primeiro lugar e parar imediatamente um combate, quando:
 - a) Seja evidente que um dos competidores é tão superior ao outro que existe o risco do outro ser ferido ou sair lesionado;
 - b) Um dos competidores não é capaz de colocar-se numa defesa inteligente;
 - c) Um competidor abandona o combate;
 - d) Um treinador joga uma toalha para a Área de Competição.
6. 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;
 - **Fight:** Ordem para que os competidores iniciem ou recomecem o combate;
 - **Stop:** Ordem para que os competidores parem ou interrompam o combate;
 - **Tempo/Time:** Ordem para parar o cronómetro.
7. O Árbitro deve assegurar que não sejam usadas técnicas proibidas para vantagem de um competidor.
8. O Árbitro deve desqualificar o competidor, se o competidor ou treinadores do competidor, deliberadamente ou repetidamente violarem as regras.
9. O Árbitro deve interromper imediatamente o combate, quando:
 - a) Um competidor utiliza técnicas proibidas;
 - b) Um competidor não cumpre as regras.
10. No caso dum acidente, Falta accidental ou sangramento, o Árbitro poderá emitir um tempo limite até cinco (5) minutos para examinar a condição do competidor lesionado e determinar se ele/ela pode ou não continuar com segurança. O Árbitro pode chamar o "staff médico" da competição para auxiliar na avaliação.
11. Se o combate não puder ser reiniciado dentro dos atribuídos cinco minutos o combate deverá terminar e o resultado será decidido como "Decisão Técnica" ou "Empate Técnico", conforme descrito no Artigo 24º.
12. O Árbitro deve interromper o combate ao som do sinal que marca o fim do round.
13. No final do combate o Árbitro (ou o Assistente) deve recolher as Fichas de Pontuação e entregá-las ao Secretário.

14. O Árbitro deverá levantar o braço do vencedor quando os resultados do combate forem tornados públicos pelo Locutor.

Artigo 28º **Juízes**

1. Cada combate deve ser julgado e pontuado por três juízes licenciados pela FPKD.
2. Os juízes devem estar sentados separados entre si e do público.
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 próximo round.
5. Os juízes devem atribuir pontos aos competidores por cada round, preenchendo a ficha de pontuação. Esta tarefa deve ser realizada de forma independente e sem contacto com os demais juízes ou qualquer outra pessoa. Os resultados da pontuação devem ser claramente marcados na Ficha de Pontuação.
6. O vencedor de um round é decidido com base nos critérios de avaliação conforme o Artigo 26º das presentes regras de competição.
7. Após a conclusão de cada round os juízes devem entregar as Fichas de Pontuação ao Árbitro ou ao Assistente.
8. Os juízes não estão autorizados a deixar o seu lugar até que o combate termine e os resultados terem sido anunciados.

Artigo 29º **Secretário**

Deveres e competências:

- a) Preencher as Grelhas dos Combates e as Fichas dos resultados oficiais;
- b) Analisar e somar a pontuação atribuída pelos Juízes e designar o Vencedor em função da mesma;
- c) Informar o Árbitro sobre qualquer erro verificado.

Artigo 30º **Assistentes**

Os Assistentes devem:

- a) Informar os Treinadores da ordem dos combates e o canto dos respectivos atletas;
- b) Recolher as Fichas de Pontuação e entregá-las ao Secretário;
- c) Ajudar os membros da Mesa, sempre que lhes seja solicitado;
- d) Certificar se o equipamento (ligas, fitas adesivas, luvas, etc) dos atletas está conforme as regras;
- e) Comunicar ao Delegado da FPKD 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. O cronometrista geral deve garantir o tempo correcto dos rounds, intervalos entre rounds e interrupções no combate.
3. Quando o Árbitro assinala uma interrupção no combate o tempo passado durante este não contará como parte do round.
4. Quando o tempo permitido para o combate tenha expirado, o cronometrista deve notificar o Árbitro deste facto por um sinal claramente audível.
5. O cronometrista deve indicar quando restam quinze (15) segundos para o final do intervalo do round.

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 desportivos informados sobre a competição.
2. Deveres do Locutor:
 - a) Anunciar os nomes dos competidores, canto e peso antes de entrarem no Tatami;
 - b) Informar os treinadores para deixarem a Área de Competição antes do combate começar e quando faltar quinze (15) segundas para o início do próximo round;
 - c) Anunciar o número do round antes de cada round começar;
 - d) Anunciar o nome e o canto do vencedor.

Artigo 33º

Interpretação e Casos Omissos

A autoridade para interpretar as presentes Regras de Competição e resolver os casos omissos é do Árbitro em prova e finalmente do Conselho Nacional de Mestres.