

REGRAS DE COMPETIÇÃO

KUNG-DO



IKDF

INTERNATIONAL KUNG-DO FEDERATION

EFFECTIVAS A PARTIR DE 01 JANEIRO 2022



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. O Árbitro reserva-se sempre o direito de parar um combate para proteger a integridade física de um competidor.
4. 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.
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 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) *Para prevenir acidentes poderá ser adicionado um (1) metro de tapete de cada lado. Se a Área de Competição for construída sobre uma plataforma (com a altura máxima de 80 cm) esta área adicional será obrigatória. Proibido o combate nesta 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, borracha, etc.).*
3. A uma distância de 1,5 metros do centro da Área de Competição, devem ser traçadas duas linhas paralelas, uma Azul e uma Vermelha, cada uma com cerca de 1 m de comprimento



IKDF
INTERNATIONAL KUNG-DO FEDERATION

por 10 cm de largura, para indicar as posições iniciais dos competidores. O competidor Azul deve ficar do lado esquerdo do Árbitro e o competidor Vermelho do lado direito. Em alternativa, estas linhas poderão ser marcadas fora da Área de Competição.

4. Deve ser mantida uma zona livre, no mínimo de 50 cm, em redor da Área de Competição.

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

- Mesa e cadeiras para os Oficiais;
- Um (1) gongo ou um (1) apito;
- Dois (2) cronómetros;
- Fichas de pontuação;
- Um (1) microfone ligado a um sistema de som;
- Garrafas de água (em plástico) para os Oficiais;
- Três (3) cadeiras para os Juízes;
- Quatro (4) cadeiras para os treinadores e atletas;
- Dois (2) baldes para os atletas utilizarem no intervalo dos rounds;
- 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 colocar vaselina, linimento ou similar no rosto ou no corpo.
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, 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 envolvidos na competição.
4. O Incumprimento do presente artigo é sancionado com a Desqualificação do infractor.

Artigo 6º

Fair Play

Todos os competidores devem demonstrar Fair-Play para o seu oponente, cumprir e



IKDF
INTERNATIONAL KUNG-DO FEDERATION

REGRAS DE COMPETIÇÃO DE KUNG-DO – EFECTIVAS A PARTIR DE 01 JANEIRO 2022

respeitar as regras e os regulamentos da competição.

Artigo 7º **Uniforme de Competição**

1. Uniforme dos competidores:
 - a) Calça preta modelo Kung-Do;
 - b) T-shirt/Rashguard de manga curta.
2. Uniforme dos Árbitros e Juizes:
 - a) Calça preta ou azul escuro;
 - b) T-Shirt/Polo com o logótipo da IKDF;
 - c) Sapatilhas (é aconselhável o uso duma protecção nas sapatilhas dos Árbitros);
 - d) Luvas cirúrgicas (aplicável apenas aos Árbitros).
3. Uniforme dos Treinadores:
 - a) Fato de treino ou calça de treino e t-shirt/sweatshirt;
 - 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. Os capacetes devem ser retirados 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 (azul/vermelho).
5. O equipamento de competição deve ser aprovado pela 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 usando um dos seguintes tipos:
 - a) Pano macio de algodão com fecho de velcro, com um comprimento máximo de 5 m e uma largura máxima de 5 cm;
 - b) Gaze macia com o comprimento máximo de 10 m e uma largura máxima de 5 cm.



IKDF
INTERNATIONAL KUNG-DO FEDERATION

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, para cada mão, com o máximo de 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 (azul/vermelho) ou de cor neutra. É proibido o uso de fita de plástico.
- 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.
3. É obrigatório a apresentação ao delegado oficial dum documento de identificação legal e a Licença de Praticante.

Artigo 12º **Categorias de Peso**

1. Masculinos:
 - Jovens Sub-20 e Seniores: ≤53 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: ≤48 Kg, ≤52 Kg, ≤56 Kg, ≤60 Kg, ≤65 Kg, ≤70 Kg, ≤75 Kg, ≤80 Kg e >80 Kg.

Artigo 13º **Pesagens**

1. A pesagem oficial dos atletas deve ser conduzida por um delegado oficial do mesmo género.
2. Os treinadores dos atletas poderão assistir à pesagem.
3. A pesagem oficial de atletas deverá ser efectuada no máximo de vinte e quatro (24) horas e no mínimo de três (3) horas antes do início da competição.



IKDF
INTERNATIONAL KUNG-DO FEDERATION

4. Antes da pesagem os atletas deverão apresentar ao delegado oficial o documento de identificação legal e a Licença de Praticante.
5. Os atletas devem estar dentro do limite de peso de uma categoria em que estão inscritos. Não há tolerância.
6. Na pesagem oficial, 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 65 e 70 Kg, inclusive;
 - c) 2 Kg para as categorias entre 75 e 99 Kg, inclusive.
7. A IKDF proíbe a prática de desidratação ou restrição calórica excessiva, utilização de diuréticos, eméticos, vômitos auto-induzidos e laxantes.
8. Os atletas que tenham excesso de peso serão desqualificados.
9. 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, uma hora antes do início da competição.
 - 9.1 O peso do atleta não pode ser mais de 5% maior que o limite máximo oficial de peso da categoria. Os atletas sorteados têm apenas uma tentativa na pesagem aleatória oficial.
 - 9.2 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 uma (1) hora antes do início da competição.
 - 9.3 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 dos Combates

1. Duração dos combates:
 - a) Combates no formato de torneio: Dois (2) rounds de três (3) minutos cada;
 - b) Single match: Três (3) rounds de três (3) minutos cada.
2. O intervalo entre rounds deverá ser de sessenta (60) segundos.
3. Em caso de Empate, nas competições em que seja necessário encontrar-se um vencedor, realiza-se um (1) prolongamento de dois (2) minutos. Se o prolongamento terminar também com um Empate, o Árbitro e os Juizes decidem o vencedor.
 - i) *Nas competições no formato de torneio, os competidores devem ter um tempo mínimo de quinze (15) minutos de descanso entre os combates.*
 - ii) *Num torneio de um dia um competidor poderá ter no máximo três (3) combates.*

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;



IKDF
INTERNATIONAL KUNG-DO FEDERATION

- 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 (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 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;
 - 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;



IKDF
INTERNATIONAL KUNG-DO FEDERATION

- 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 (projecção 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;
- 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;
- Fora dos Limites;
- Interferência dos treinadores;
- Falar durante o combate;
- Utilizar uma linguagem abusiva ou outros comportamentos anti-desportivos.

2. 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.



IKDF
INTERNATIONAL KUNG-DO FEDERATION

2. Se um competidor receber três (3) Avisos num combate será desqualificado, excepto Avisos por saídas da Área de Combate.
3. 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.
4. Técnicas ou actos que dão desqualificação imediata:
 - Spiking;
 - Back Splashing da posição de pé;
 - Slamming acima do nível do joelho do competidor que executa o batimento;
 - 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 **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 21º **Reinício do Combate**

1. Depois dum Aviso, exame realizado pelo Staff médico ou saída de equipamento ou uniforme, o combate será reiniciado na mesma posição antes de ter sido interrompido.
2. Um combate interrompido pelo Árbitro porque um dos competidores está Fora dos Limites 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 dos Limites**



IKDF
INTERNATIONAL KUNG-DO FEDERATION

1. 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 do competidor está fora da Área de Segurança.
2. As saídas da Área de Combate na posição de pé são consideradas Faltas, mas contabilizadas e julgadas separadamente das outras Faltas. 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.
3. Um competidor que à ordem do Árbitro não esteja pronto para recomeçar o combate no tempo máximo de cinco (5) segundos será desqualificado.
4. É permitido o combate fora da Área de Combate quando:
 - a) Uma imobilização ou finalização tiver sido iniciada dentro da Área de Combate;
 - b) Uma projecção terminar fora da Área de Combate e um dos competidores iniciar 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.
5. Se um competidor fugir para fora da Área de Segurança para escapar ao combate no chão será penalizado com um (1) ponto negativo. Se 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 da IKDF.
3. Durante o round os treinadores devem estar sentados nos seus respectivos lados (Azul/Vermelho), a pelo menos um (1) metro de distância do Tapete. Estão proibidos 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 Tapete for elevada os treinadores serão colocados fora da área elevada.
4. Os treinadores podem dar conselhos e encorajamento ao competidor de forma contida no decorrer e no intervalo do round.
5. No intervalo do round, os treinadores são obrigados a informar o Árbitro de todas as lesões do 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 estão autorizados a trazer água e gelo ensacado para o competidor. Antes do round começar deverão retirar todo o equipamento do Tapete, assegurando que a Área de Competição seja mantida limpa e seca.
8. Os treinadores por uma violação aos regulamentos e regras estabelecidas, poderão ser penalizados com as seguintes sanções:
 - a) Para uma 1ª violação o Treinador recebe uma advertência;
 - b) Para uma 2ª violação o Treinador recebe um Aviso;



IKDF
INTERNATIONAL KUNG-DO FEDERATION

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 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 o Árbitro pára o combate a conselho do Staff Médico ou do Treinador;
- Quando um Treinador lança a Toalha para o Tapete como sinal de abandono;
- Quando o competidor abandona o combate.

c) 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, como gritos, 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 foram totalmente finalizados.

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.



IKDF
INTERNATIONAL KUNG-DO FEDERATION

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 Tapete 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 de competição;
- 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) Técnicas efectivas (striking e grappling);
- b) Superioridade técnica e tática;
- c) Espírito de combate;
- d) Menor 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 acidental, o round será julgado usando os mesmos critérios que os rounds completos.



IKDF
INTERNATIONAL KUNG-FU FEDERATION

Artigo 27º **Árbitro**

1. Cada combate deve ser supervisionado por um Árbitro licenciado pela IKDF.
2. O Árbitro deve alinhar de frente para a Mesa no centro do Tapete entre os dois competidores. Durante o combate, deve estar perto dos competidores em todos os momentos e capaz de intervir, quando necessário, garantindo assim a maior segurança possível para os competidores.
5. O Árbitro deve inspecionar o uniforme e equipamento de protecção dos competidores.
4. O Árbitro deve assegurar o cumprimento das regras e regulamentos.
6. 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.
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;
 - **Tempo/Time:** Ordem para parar o cronómetro.
8. O Árbitro deve usar o sinal correcto para garantir a compreensão dos competidores.
9. O Árbitro deve proibir qualquer vantagem a um competidor que comete uma falta intencional.
10. No caso dum acidente, falta acidental ou sangramento, o Árbitro poderá emitir um tempo limite máximo de três (3) minutos para examinar a condição do competidor lesionado e determinar se o competidor pode ou não continuar com segurança. O Árbitro pode chamar o "staff médico" para auxiliar na avaliação.
 - 10.1. Se o combate não puder ser reiniciado dentro dos atribuídos três (3) minutos o combate deverá terminar e o resultado será decidido como "Decisão Técnica", "Empate Técnico" ou por "Knockout técnico".
 - 10.2. 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 tornados públicos 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 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

O Secretário deve:

- 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 lado (azul/vermelho) 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 federação qualquer irregularidade de que tenham conhecimento.

Artigo 31º Cronometrista



IKDF
INTERNATIONAL KUNG-DO FEDERATION

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 atletas, lado (azul/vermelho) e peso antes de entrarem no Tapete;
 - b) Informar os treinadores para deixarem a Área de Competição antes do combate começar e quando faltar quinze (15) segundos para o início do próximo round;
 - c) Anunciar o número do round antes do início de cada round;
 - d) Anunciar o nome e o lado (azul/vermelho) 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 da Comissão de Arbitragem.