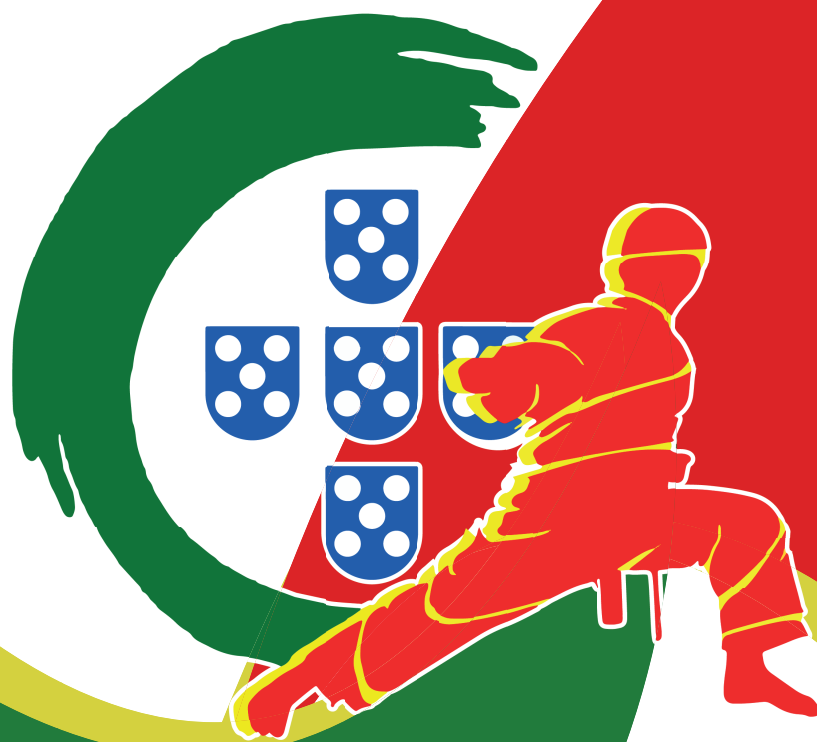

REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO EM PROVAS DE COMBATE ADAPTADO



FPLK KEMPO

KEMPO DESPORTIVO ADAPTADO



REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO EM PROVAS DE COMBATE DE KEMPO DESPORTIVO ADAPTADO

Artigo 1º - Definição de Kempo Desportivo Adaptado

1. Existem dois grandes universos por afetação das secções corporais, que aliás compõem o projeto da modalidade: trem superior e trem inferior.

- a) Praticantes ambulantes – capazes de utilizar todas as técnicas de Kempo Desportivo
 - i. Sensoriais (visuais) e Auditivas (adaptações de sinalética e outras)
 - ii. Intelectuais
 - iii. Locomotoras
- b) Praticantes em cadeira de rodas – somente capazes de praticar no Fit Kempo
 - i. Deficiências locomotoras várias

Exemplo:

<i>Kempo Desportivo</i>	Praticantes ambulantes			Praticantes em cadeira de rodas	
	Sensoriais (visuais) Auditivas (adaptações de sinalética e outras)	Intelectuais	Locomotoras	Deficiências locomotoras várias	
	Ok	OK	Ok	Não	Não
<i>FitKempo</i>	Ok	OK	Ok	Ok e/ou com adaptações	Ok e/ou com adaptações

Artigo 2º - Equipamento de Proteção

Todo o equipamento de proteção usado deverá estar em conformidade com as diretivas nacionais e internacionais. Todos os uniformes e equipamento de proteção devem estar limpos, em boas condições de forma a garantirem a proteção adequada.

1. Capacete:
 - a) É obrigatório o uso de capacetes com proteção da face em todos os escalões etários.
 - b) O capacete deve ser feito de borracha, de espuma, plásticos macios ou de esponja compacta coberta por couro. Em combates, não são permitidos capacetes que cubram a face ou reduzam o campo de visão.

c) O Capacete apenas deve cobrir o topo de testa, topo de cabeça, têmporas, a parte superior do osso maxilar, orelhas e parte de trás de cabeça.

d) O Capacete não deve obstruir a audição de atletas. As partes para fixação do capacete não podem ser de metal ou de plástico.

e) É permitido velcro por ajustar debaixo do queixo e atrás da cabeça.

2. Luvas:

a) As Luvas pesam 10 Oz (283 gramas) e o peso deve estar marcado claramente. As luvas têm de estar em bom estado de conservação, sem rasgos.

b) As luvas devem ser apertadas à mão do atleta por material autoadesivo em tira ajustável por cima do pulso. Fivelas de metal ou plástico não são permitidas. Também, não é permitido qualquer fita adesiva, exceto fita adesiva com uma base de algodão, e esta fita só pode ser usada para fixar as luvas ao pulso.

c) Luvas de atacadores não são permitidas.

d) As luvas deverão ser de espuma de borracha sintética especial compacta e macia, coberta com couro genuíno ou artificial.

e) As Luvas têm que permitir ao atleta apertar o seu punho completamente e manter o seu dedo polegar em contacto com outros dedos.

f) As luvas deverão cobrir completamente o punho do atleta, com partes separadas para dedos e para o dedo polegar. O dedo polegar está preso ao resto da luva por uma tira pequena e forte. Esta tira mantém o dedo polegar junto ao punho para evitar a sua separação durante a execução das técnicas de punhos, o que poderia causar lesões no atleta ou no seu adversário.

g) O Material interno de espuma de borracha deve cobrir a parte dianteira e superior do punho, extremidade da palma da mão e parte superior e dianteira do dedo polegar.

h) A parte interior das luvas cobrirá a parte debaixo dos dedos e palma da mão, só com couro e cobrirá, também, um mínimo de 5 cm do pulso.

3. Ligaduras (Bandagem)

a) As ligaduras são usadas para enrolar os punhos de modo a evitar lesões.

b) Em todas as disciplinas o seu uso é opcional.

c) As ligaduras terão 250 cm de comprimento e 5 cm de largura, em algodão largas e sem extremidades afiadas.

d) As ligaduras serão apertadas à parte superior dos pulsos do atleta com uma tira de adesivo com base de algodão com comprimento máximo de 15 cm e 2 cm de largura.

4. Proteção de dentes (Boquilha)

a) As boquilhas para proteção de dentes devem ser feitas de material de borracha macia e flexível.

b) Proteção só para os dentes superiores ou para os dentes superiores e inferiores são permitidas.

c) A proteção de dentes tem que permitir a respiração e deve ser adaptada à configuração

de boca do atleta.

d) O uso de proteção de dentes é obrigatório em todas as disciplinas, em todos os escalões etários e em todas as classes.

e) Não é permitido o uso de aparelhos para correção dos dentes por baixo da proteção de dentes.

5. Proteção de Peito

a) A Proteção de peito é obrigatória para todas as atletas femininas, juvenis, juniores e séniores e é obrigatório em todas as disciplinas de combate.

b) A proteção de peito deverá ser de plástico duro e pode ser coberto com material de algodão.

c) A proteção de peito pode ser feita numa só peça e cobrirá todo o tórax ou em duas peças para inserção em soutien de modo a cobrir cada peito individualmente. É usada debaixo do uniforme.

6. Proteção de Virilha (Coquilha)

a) O uso de Coquilha é obrigatório para todos os atletas masculinos e femininos.

b) A Coquilha é feita de material plástico duro e cobrirá completamente os órgãos genitais para proteger esta parte de corpo de ser de alguma forma atingida.

c) A coquilha pode ser feita de forma a cobrir apenas os órgãos genitais, ou cobrir todo o abdómen.

d) As Coquilhas são usadas debaixo das calças ou calções.

7. Proteção de Tíbia

a) Só são permitidas as proteções de tíbia do tipo meia sem fechos ou cintas.

b) A proteção de tíbia tem que cobrir a tíbia de abaixo do joelho ao topo dos pés.

8. Proteção de Pés

a) As proteções de pés são feitas de espuma de borracha sintética especial, compacta e macia, coberta por couro genuíno ou artificial.

b) As proteções de pés devem cobrir a parte superior do pé, lateral, tornozelo e calcanhar – tudo numa só peça – com sola do pé aberta.

c) Devem ser suficientemente longas (tamanho adequado) para cobrir os pés e dedos do pé completamente.

d) A parte da frente da proteção do pé é presa por 2 tiras de elástico para os dedos do pé, dedo grande e outros.

e) A proteção de pé é apertada por tiras de elástico adesivas passando por trás do pé, cruzando sobre o peito do pé e apertando sobre o calcanhar.

9. Proteção de tronco.

a) O uso de proteção de tronco é obrigatória para todos os escalões etários.

Nota: Imagens dos Equipamentos encontram-se no final do presente regulamento.

Artigo 3º - Uniformes

Os uniformes são iguais para os atletas femininos e masculinos.

1. Os atletas devem kimono preto, calça gi branca e cinto vermelho/azul dependendo do canto atribuído para o combate.

Artigo 4º - Outro Equipamento - Área de Combate –Tatami

1. O Tatami é um piso colocado no chão, com 2 cm de espessura, de espuma de borracha sintética, antiderrapante, blocos interligados.
2. A área máxima de combate para Kempo Desportivo Adaptado é de 8x8 metros e a mínima de 6x6 metros.

Artigo 5º - Escalões Etários e Categorias de Peso

1. O escalão em que o atleta irá competir é definido pela idade que este possuir na data da realização do evento.
2. O Kempo Desportivo Adaptado estará dividido pelas seguintes Sob Classes
 - a) Praticantes ambulantes – capazes de utilizar todas as técnicas de Kempo Desportivo
 - i. Sensoriais (visuais) e Auditivas (adaptações de sinalética e outras)
 - ii. Intelectuais
 - iii. Locomotoras
 - b) Praticantes em cadeira de rodas – somente capazes de utilizar técnicas de trem superior
 - i. Deficiências locomotoras várias
3. Pesos e escalões em Kempo Desportivo Adaptado:
 - a) Juvenis 12/15 Anos

Masculinos	-31 kg	-34 kg	-37 kg	-41 kg	-45 kg	-50 kg	-55 kg	-60 kg	-66Kg
	-73 kg	+73 kg							
Femininos	-34 kg	-37 kg	-40 kg	-44 kg	-48 kg	-52 kg	-57 kg	-63 kg	+63 kg

- b) Juniores 16/17 Anos

Masculinos	-46 kg	-50 kg	-55 kg	-60 kg	-66Kg	-73 kg	-81 kg	+81 kg
Femininos	-40 kg	-44 kg	-48 kg	-52 kg	-57 kg	-63 kg	-70 kg	+70 kg

c) Seniores

Masculinos 18/40 Anos	-55 kg	-66 kg	-73 kg	-81 kg	-90 kg	-100 kg	+100 kg
Femininos 18/35 Anos	-48 kg	-52 kg	-57 kg	-63 kg	-70 kg	-78 kg	+78 kg

4. Os atletas depois de competirem num escalão etário, não podem voltar ao escalão inferior.

Artigo 6º - Assaltos

1. Kempo Desportivo Adaptado:
 - a) Até aos 17 anos - 90 segundos com um minuto de intervalo
 - b) Seniores - 2 x2 minutos com um minuto de intervalo

Artigo 7º - Violações Especiais das Regras

1. Se um atleta, treinador ou toda a equipa protestar, invadindo ou não saindo do tatami imediatamente após o combate, o responsável pelo tatami depois de consultar o júri responsável da prova, poderá desclassificar toda a equipa.

Artigo 8º - Vozes de Comando

1. SHAKE HANDS - Cumprimento de luvas executado no início do combate.
2. FIGHT - Voz dada no início ou depois de uma interrupção do combate.
3. STOP
 - a) O combate é interrompido imediatamente e só pode recomeçar depois de uma nova voz de comando ter sido dada pelo árbitro.
 - b) Em Kempo Desportivo Adaptado, quando os pontos estão a ser atribuídos, os atletas têm de retornar imediatamente as suas posições iniciais.
4. TIME (formando com as mãos a letra T) - Para dar ordem de paragem da contagem de tempo, até que o árbitro dê a voz de comando FIGHT. O árbitro tem de justificar o motivo por que para o combate.

O árbitro deve dar a ordem de TIME nas seguintes situações:

- a) Quando for dado um aviso a um atleta (devendo o adversário dirigir-se imediatamente para um canto neutro).
- b) Quando um atleta peça uma paragem do combate levantando a mão direita (devendo o adversário dirigir-se imediatamente para um canto neutro).
- c) Quando o árbitro achar que o equipamento de proteção de um atleta ou o uniforme necessita de ser ajustado.

d) Quando o árbitro veja que um atleta está lesionado (intervenção do médico limitada a dois (2) minutos, para todos os escalões).

Artigo 9º - Infrações

1. Avisos dados aos segundos contam como se fossem ao atleta.
2. Um árbitro pode, sem parar o combate dar uma repreensão a um atleta a qualquer momento. Se ele quiser dar um aviso a um atleta, ele parará o combate e anunciará a falta. Ele mostrará o aviso aos três Juízes, apontando com o dedo o Atleta que fez a falta.
3. As seguintes ações são consideradas faltas:
 - a) Golpear abaixo da cintura, prender, golpear com os joelhos ou cotovelos.
 - b) Bater com a cabeça, ombros, antebraços e cotovelos, estrangular o adversário, empurrar a cara com o braço ou cotovelo.
 - c) Bater de luvas abertas, com o interior das luvas, com o pulso.
 - d) Atingir as costas do adversário e particularmente a nuca, cabeça e rins.
 - e) Deitar-se no chão, lutar “wrestling” ou simplesmente não combater.
 - f) Atacar um atleta que está no tapete ou a levantar-se.
 - g) Agarrar.
 - h) Golpear enquanto prende o oponente, ou puxando o oponente para o golpe.
 - i) Agarrar ou prender o braço do adversário ou colocar o braço por debaixo do braço do adversário.
 - j) Baixar bruscamente a cabeça abaixo da cintura do adversário, numa forma perigosa para este último.
 - k) Usar meios artificiais para uma defesa passiva, ou cair intencionalmente para evitar um golpe.
 - l) Usar linguagem insultuosa e agressiva durante um assalto.
 - m) Recusar a afastar-se depois da voz de comando “BREAK”.
 - n) Tentar atingir o adversário, imediatamente a seguir a voz de comando "BREAK" e antes de se afastar.
 - o) Atacar ou insultar o Árbitro em qualquer momento. Quando um aviso for dado para uma falta em particular, por exemplo agarrar.
4. Treinadores / Adjuntos:
 - a) Discutir ou comentar inadequadamente uma decisão dos árbitros e juízes.
 - b) Argumentar ou comentar inadequadamente sobre um ponto não atribuído.
 - c) Atacar ou ofender verbalmente um oficial, dentro ou fora da área de combate.
 - d) Empurrar, agarrar sem qualquer outra finalidade, cuspir ou mesmo tentar qualquer uma destas ações, resultará no afastamento imediato do treinador do local do tatami e ao afastamento definitivo do recinto da prova após análise do Responsável da Prova.

e) O árbitro não repreenderá um atleta segunda vez pela mesma falta, segue-se um aviso oficial e à terceira repreensão para a mesma falta será atribuído um ponto negativo.

f) Se o árbitro achar que uma falta foi cometida sem que este tenha a percepção da legalidade da técnica, terá de consultar os juízes.

Artigo 10º - Regras de Combate

1. Os Atletas entrarão no tatami e tocarão as luvas. Os treinadores podem acompanhar os atletas até ao centro do tatami. Após a saída dos treinadores, eles assumirão a posição de combate e esperarão pela voz de comando "Fight" do Árbitro.

2. O árbitro inicia o combate com a voz de comando "FIGHT", quando o árbitro dá voz de "STOP", os combatentes devem voltar aos seus pontos de partida no tatami.

3. A contagem de tempo só será parada por ordem do Árbitro, indicando "TIME" para a mesa da área.

A contagem de tempo não é parada para atribuição de pontos ou penalidades a não ser que o árbitro julgue ser necessário. O árbitro deve parar o tempo quando dá uma advertência ou aviso oficial ou algum esclarecimento.

4. Os Atletas poderão ter um Treinador e um Adjunto no seu canto durante o combate. Ambos deverão permanecer no canto durante o combate.

5. Não é permitido aos treinadores entrar na área de combate, enquanto o combate está a decorrer e nenhum treinador está autorizado a interferir no trabalho dos árbitros ou juízes. Nenhum treinador está autorizado a fazer comentários depreciativos sobre os árbitros ou juízes ou comentar se um ponto foi dado ou não. Um treinador pode ser retirado do canto durante o combate, se interferir continuamente no trabalho dos árbitros ou juízes.

6. Apenas o árbitro pode pedir para a contagem de tempo ser parada. Um Atleta pode pedir para a contagem de tempo ser parada para ajustar o equipamento de proteção ou verificar uma lesão. O árbitro não necessita de parar a contagem de tempo se julgar que será retirada vantagem do outro atleta. As paragens de contagem de tempo serão mantidas ao mínimo.

7. Se o Árbitro julgar que um Atleta está a usar paragens da contagem de tempo para descansar ou impedir que o seu adversário marque pontos, será dado um aviso e o Atleta poderá ser desqualificado por atrasar o combate ou recusar-se a combater.

8. Se um combate terminar empatado, este será prolongado até que um dos atletas pontue e seja assim declarado vencedor.

9. O treinador poderá pedir tempo caso seja necessário assistir o seu atleta, no máximo duas vezes por combate e com duração máxima 1 minuto.

Artigo 11º - Áreas Legais de Ataque

1. As seguintes partes do corpo podem ser atacadas usando técnicas legais:

a) Cabeça: Face, lado e testa.

- b) Tronco: Frente e lado.
- c) Perna: Apenas ao nível dos tornozelos (apenas varrimentos são permitidos).

Artigo 12º - Áreas Ilegais de Ataque, Técnicas e Comportamentos Proibidos

1. Comportamentos, técnicas e áreas de ataque proibidas:
 - a) Cimo da cabeça e nuca.
 - b) Costas (rins e coluna).
 - c) Cimo dos ombros.
 - d) Pescoço: Frente, lado e nuca.
 - e) Abaixo da cintura (exceto para os varrimentos).
 - f) Continuar a combater depois da voz de comando “Stop” ou fim do assalto ter sido dada.
 - g) Voltar as costas ao adversário, fugir e deixar-se cair deliberadamente.
 - h) Todas as técnicas cegas e não controladas em geral.

Artigo 13º - Técnicas Legais

1. Pontapés - Frontais, laterais, circulares, exterior, descendentes (apenas com a sola do pé) e pontapés em salto.
2. Punhos - Diretos, reversos de punho, *uppercut* e oblíquos.
3. Varrimentos - Para pontuar com um varrimento o atacante tem de ficar de pé em todas as circunstâncias. Se na execução de um varrimento o atacante tocar o chão com qualquer parte do seu corpo que não os seus pés, nenhum ponto será atribuído. Será atribuída pontuação ao atacante se o seu adversário tocar no chão, com qualquer parte do seu corpo que não os seus pés.

Nota: Porque é extremamente perigoso atacar com a parte de trás do calcanhar, deve ser salientado que o atleta que ataca tem que estender o seu pé de maneira a que a sola (parte de baixo) do pé seja usada como área de impacto quando executam os seguintes pontapés: descendentes, semi-ganchos e rotativos em gancho e de calcanhar.

Artigo 14º - Técnicas e Ações Ilegais

1. As seguintes técnicas e ações são ilegais:
 - a) Ataques com qualquer técnica para além daquelas mencionadas no Artigo 14º – Técnicas Legais.
 - b) Rotativos de punho
 - c) Evitar ou recusar combater.
 - d) Cair ou atirar-se para o chão sem justificação.
 - e) Abandonar a Área de Combate.
 - f) Ataques com maldade ou potência excessiva.
 - g) Conduta antidesportiva. Um Atleta terá apenas um único aviso, então o procedimento

normal para penalização e desqualificação será seguido. Contudo, no caso de conduta antidesportiva grave, o atleta poderá ser penalizado com um ponto negativo ou desqualificação na primeira infração, dependendo da gravidade da infração.

h) Infrações cometidas pelos Treinadores e Adjuntos serão penalizadas e contabilizadas tal como se fossem cometidas pelo Atleta.

i) Projetar.

j) Atacar um oficial tanto dentro como fora do tatami. Empurrar, agarrar sem qualquer outro propósito, cuspir ou mesmo tentar qualquer uma destas ações, resultará na desqualificação imediata. No caso de estas ações serem feitas por um atleta penalizado, ou pelos seus treinadores, a pessoa envolvida poderá ser retirada do recinto de competição ou da prova e o assunto enviado para Responsável da Prova.

k) O atleta cuspir voluntariamente a proteção de boca.

l) Ataques no tapete: Um Atleta não pode atacar um adversário no tapete. O Árbitro central é responsável por parar o combate imediatamente quando um dos dois Atletas tocar o chão com qualquer parte do corpo que não os pés.

m) Golpes à cabeça ou corpo a um Atleta no chão podem levar a pontos negativos ou desqualificação (os Juízes decidirão por maioria).

n) Deslizamento de luva: o atleta tem de ter sempre a mão totalmente colocada dentro da luva, em momento algum a luva deve deslizar para a frente para ganhar distância sobre o seu adversário. Isto pode ser considerado como conduta antidesportiva.

o) Um atleta não pode indicar TIME quando está num canto sob pressão do seu adversário.

p) Treinadores / Segundos:

i) Discutir ou comentar inadequadamente uma decisão dos árbitros e juízes.

ii) Argumentar ou comentar inadequadamente sobre um ponto não atribuído.

iii) Atacar ou ofender verbalmente um Oficial, dentro ou fora da área de combate.

iv) Empurrar, agarrar sem qualquer outra finalidade, cuspir ou mesmo tentar qualquer uma destas ações, resultará no afastamento imediato do treinador do local da área de combate e ao afastamento definitivo do recinto da prova após análise do Responsável da Prova.

Artigo 15º Critérios de Pontuação

1. Critérios de pontuação

a) Uma técnica pontuável é uma técnica executada numa área legal. A área autorizada de impacto da mão (não é com o interior da mão) ou do pé tem de fazer um contacto "limpo e controlado".

b) O Árbitro e os juízes têm de realmente ver a técnica atingir o alvo. A atribuição de pontos baseada no som do ataque não é permitida.

c) O atleta tem de estar a olhar para a área de ataque quando executa a técnica.

d) Todas as técnicas têm de ser utilizadas com potência "razoável". Qualquer técnica que simplesmente toque ou raspe o adversário não será pontuada.

e) Se um atleta saltar para atacar ou defender, o atleta tem de cair (em pé) dentro do tatami após a execução da técnica e em equilíbrio, (não podendo tocar no chão com outra parte do corpo que não os pés). Se o atleta cair fora da área de combate após a execução técnica não pontua.

f) Se um atleta perde o equilíbrio devido à sua própria instabilidade após a obtenção de pontuação e toca no chão com qualquer parte do corpo que não sejam os seus pés, a pontuação não conta.

g) Se um atleta depois de pontuar perde o equilíbrio (empurrado ou tropeçando no adversário), a pontuação conta.

2. Ações que o Árbitro e os Juízes podem efetuar:

a) O Árbitro e os Juízes decidirão apenas de acordo com a sua própria opinião relativamente ao que viram.

Não se pode alterar a decisão de um árbitro ou Juiz, mesmo que um árbitro ou juiz cometa um erro, o responsável pelo Kempo Desportivo Adaptado não poderá alterar a decisão, mas poderá alterar o árbitro ou Juiz para futuros combates.

b) O árbitro responsável pelo Kempo Desportivo adaptado apenas poderá alterar a decisão de um árbitro ou Juiz se for cometido um "erro material", são considerados erros materiais:

i) Soma incorreta de pontos nos respetivos indicadores

ii) Se o árbitro atribuir pontuação a um atleta que não tenha permanecido em equilíbrio ou que tenha saído do tatami, após a execução da técnica pontuada.

c) O Árbitro responsável pelo Kempo Desportivo Adaptado e o árbitro devem estar vigilantes para se certificarem que os Juízes estão a fazer o seu trabalho corretamente.

d) Se qualquer um dos Juízes indicar que não viu qualquer pontuação num número excessivo de vezes, ele pode ser substituído do Tatami.

e) O árbitro não pode atribuir um ponto sozinho, só por maioria.

3. Pontuação

a) O braço é levantado para indicar o atleta que pontuou. Para atribuição de um ponto, tem de haver no mínimo duas decisões iguais do árbitro e juízes.

b) Se o árbitro e um Juiz levantarem os dois braços (pontos para os dois Atletas) e o outro Juiz indicar ponto só para um atleta, a decisão do árbitro deverá ser um ponto para cada Atleta.

c) Se o árbitro indicar dois pontos (pontapé à cabeça) e um Juiz indicar um ponto, o árbitro deverá questionar esse Juiz sobre a técnica observada, técnica de pernas ou de punhos. Se o juiz afirmar ter visto um pontapé o árbitro atribuirá um ponto ao atleta, se o juiz afirmar que viu uma técnica de punho então o árbitro não atribuirá qualquer ponto.

d) Em situações em que há o mesmo número de braços levantados para os dois atletas, a pontuação será atribuída a ambos os atletas.

4. Nenhuma pontuação

a) Braços cruzados em frente do árbitro ou Juízes ao nível da cintura, se os mesmos não conseguirem ver uma técnica legal.

b) Se um árbitro ou Juiz indicar uma pontuação e os outros dois sinalizarem que não viram, então não podem ser atribuídos pontos.

c) Se um dos atletas não tiver um mínimo de dois braços levantados não pode ser atribuída pontuação.

d) Se o árbitro usar a voz de comando “STOP” e der um aviso a um dos atletas não podem ser atribuídos pontos ao atleta que cometeu a infração. Contudo, o outro atleta pode receber um ponto e pode mesmo receber um duplo ponto por causa do aviso ao seu oponente.

EXEMPLO: Um dos atletas executa uma técnica que merece pontuação, enquanto o outro viola as regras pela segunda vez. A pontuação pode ser atribuída pela técnica limpa e legal do primeiro atleta e ao mesmo tempo um ponto negativo pode ser atribuído pela violação das regras ao seu adversário. As duas ações têm de ocorrer ao mesmo tempo.

5. Atribuição de Pontos

a) Se o árbitro vir uma ação que ele considere ser um ponto válido, ele utilizará a voz de comando “STOP” e imediatamente sinalizará o ponto tal como os juízes. O árbitro conta as decisões e atribui pontuação ao respetivo atleta.

b) Se um dos juízes vir uma ação que ele considere ser um ponto válido, ele tem de sinalizar imediatamente ao árbitro que utilizará a voz de comando “STOP” e todos os juízes têm de imediatamente sinalizar a sua pontuação.

c) Em qualquer dos casos só pode ser atribuída pontuação por simples maioria.

i) Soco - 1 ponto

ii) Pontapé ao tronco - 1 ponto

iii) Varrimento do pé (levando o adversário a tocar o tapete com qualquer parte do corpo além dos pés) - 1 ponto

iv) Pontapé à cabeça - 2 pontos

v) Pontapé ao corpo em salto - 2 pontos

vi) Pontapé à cabeça em salto - 3 pontos

6. Indicação dos Pontos Atribuídos:

a) A seguir a qualquer pontuação reconhecida será utilizada a voz de comando "STOP" e uma votação imediata para indicar quem pontuou será dada por todos os juízes.

b) O Vencedor será o atleta com o maior número de pontos no final do combate.

c) No caso de um atleta ganhar uma vantagem de 9 pontos, ele será declarado vencedor.

d) Outros métodos de vitória: por desqualificação, abandono ou não comparência.

e) Término do tempo e pontuação: Os juízes utilizam uma votação para determinar se o

ponto foi feito antes ou depois do tempo ter expirado. O fim do tempo deve ser dado atirando um objeto macio para o tatami ou avisando o árbitro central em voz alta.

Artigo 16º - Infrações - Saídas (Avisos, Desqualificações e Saídas)

1. Os avisos devem ser dados numa voz alta e clara para que os atletas e treinadores possam ouvir e perceber o aviso. O árbitro deve estar virado para o atleta infrator e dar o aviso.

2. Para atribuir um ponto negativo o árbitro tem primeiro de pedir paragem da contagem de tempo. Tem de estar voltado para o contador de pontuação e dizer que um ponto negativo deve ser atribuído ao atleta que é penalizado, e dizer em voz clara porque é que o atleta está a ser penalizado.

3. Se um atleta ao atacar e devido à sua velocidade de deslocamento sai do tatami, isso não é considerado como uma saída.

4. Os avisos são utilizados durante todos os assaltos do combate. Quando o árbitro dá avisos ou pontos negativos, tem de mandar parar o tempo.

5. Regras de Saídas – estes avisos serão usados durante todo o combate:

a) 1ª Saída - Aviso Oficial

b) 2ª Saída - Aviso oficial e atribuição de ponto negativo, dado verbalmente ao atleta/treinador sinalizando com a mão.

c) 3ª Saída - Aviso oficial e atribuição de ponto negativo, dado verbalmente ao atleta/treinador sinalizando com a mão.

d) 4ª Saída – Desqualificação dada verbalmente ao atleta/treinador sinalizando com a mão.

6. Violação das Regras (Outras Além das Saídas):

a) 1ª Violação oficial - Aviso Oficial

b) 2ª Violação oficial - Aviso oficial e atribuição de ponto negativo, dado verbalmente ao atleta/treinador sinalizando com a mão.

c) 3ª Violação oficial - Aviso oficial e atribuição de ponto negativo, dado verbalmente ao atleta/treinador sinalizando com a mão.

d) 4ª Violação oficial – Desqualificação dada verbalmente ao atleta/treinador sinalizando com a mão.

7. Desqualificação:

a) Se for necessário desqualificar, o árbitro reunirá com os juizes e com o responsável do tatami para se certificar que os procedimentos adequados estão a ser utilizados.

8. Sair da Área de Combate:

a) Se um atleta sai da área de combate (Saída), sem ser atingido por uma técnica ou empurrado para fora pelo seu adversário, será visto como uma "Saída Voluntária" e receberá um aviso do árbitro.

b) Na segunda saída o atleta será penalizado com um ponto negativo.

c) Na terceira saída penalizado com um ponto negativo. Na quarta saída o atleta será desqualificado.

9. Pisar fora (saída) significa:

a) Que o atleta saiu fora do tatami (área de combate), mesmo que só com um pé. Todo o pé deve estar fora da área de combate.

b) Pisar a linha que delimita a área de combate não é considerado como saída.

c) Se o atleta for empurrado pelo seu adversário para fora do tatami, ou se sair em consequência de uma técnica executado pelo seu adversário, não será considerada saída voluntária.

d) As saídas serão sempre analisadas por cada juiz e decisão sobre os termos da saída será sempre tomada por maioria.

e) Avisos por saídas da área de combate serão mantidos em separado dos avisos de outras faltas.

Artigo 17º - Violação das Regras

1. As violações das regras são:

a) Utilização de técnicas ilegais

b) Evitar o combate

c) Virar costas

d) Cair ao tapete injustificadamente

e) Comentar as decisões do árbitro

f) Comportamento antidesportivo

g) Gritos por parte do treinador ou adjuntos

h) Entrada do treinador no Tatami em caso de lesão

i) Saídas deliberadas

j) Por qualquer violação das regras por um treinador ou adjunto, o árbitro penalizará o respetivo atleta.

k) Violações grosseiras e sérias das Regras podem ser resolvidas imediatamente com um ponto negativo ou mesmo desqualificação, em casos extremos. Sempre que um árbitro julgar que uma desqualificação é necessária, ele reunirá com todos os juizes e com o responsável do tatami, para se certificar que os procedimentos adequados estão a ser utilizados.

l) Um atleta não pode receber pontuação e penalização em simultâneo.

m) Somente o árbitro pode parar o combate. Para atribuição de penalizações, a contagem de tempo deverá ser parada.

2. Paragem da contagem de tempo:

a) Somente o árbitro pode parar o combate.

b) Para atribuição de avisos ou pontos negativos, a contagem de tempo deverá ser parada.

c) Um atleta pode pedir uma paragem de tempo, levantando o braço, para verificar uma lesão ou ajustar o equipamento de proteção. O árbitro não tem que fazer uma paragem da contagem de tempo se julgar que seria uma vantagem desleal ou que possa de qualquer forma tirar a vantagem ao outro atleta, a menos que o pedido esteja relacionado a um problema de saúde e segurança.

d) As paragens de tempo serão mantidas ao mínimo.

e) Se o árbitro julgar que um atleta está a usar as paragens de tempo para descansar ou impedir o outro atleta de pontuar, será dado um aviso pelo atraso do combate.

f) Apenas o árbitro responsável pelo tatami ou os seus representantes podem interromper o combate de fora do tatami. Eles chamarão a atenção do árbitro que pedirá uma paragem de tempo.

g) Se um treinador desejar apresentar uma queixa ou protesto, ele notificará o responsável pelo tatami. O qual pode, se possível, tratar do protesto sem parar o combate.

3. Razoes para Paragem da Contagem de Tempo

a) Lesão (ver regra de lesões e tratamentos)

b) Para o árbitro conferenciar com os Juízes ou responsável do tatami

c) Para o árbitro falar com um atleta ou com o seu treinador

d) Para garantir a segurança e "fair play"

e) Ajustar equipamento de proteção ou uniforme

f) A paragem da contagem de tempo não é utilizada para atribuição de pontos.

g) O árbitro deve fazer isto com rapidez para assegurar que cada atleta tem o benefício do tempo completo permitido para o combate.

h) Assistência ao Atleta se for estritamente necessário.

Nota: Os árbitros que não sejam eficientes na administração do combate, com rapidez e justiça, podem ser substituídos pelo Júri da prova.

Artigo 18º - Divisões do Kempo desportivo Adaptado

a) Praticantes ambulantes – capazes de utilizar todas as técnicas de Kempo Desportivo

i. Sensoriais (visuais) e Auditivas (adaptações de sinalética e outras)

ii. Intelectuais

iii. Locomotoras

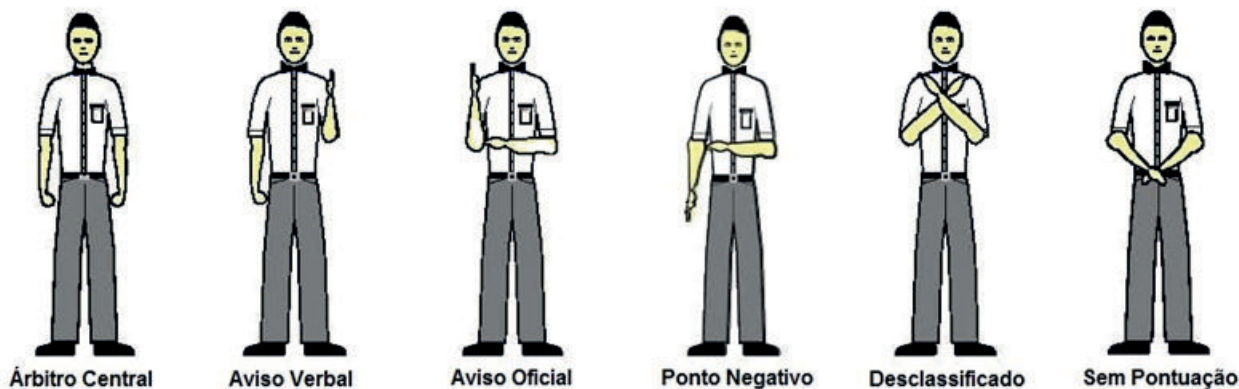
b) Praticantes em cadeira de rodas – somente capazes de praticar FitKempo

i. Deficiências locomotoras várias

ii. Exemplo:

<i>Kempo Desportivo</i>	Praticantes ambulantes			Praticantes em cadeira de rodas	
	Sensoriais (visuais) Auditivas (adaptações de sinalética e outras)	Intelectuais	Locomotoras	Deficiências locomotoras várias	
	Ok	OK	Ok	Não	Não
<i>FitKempo</i>	Ok	OK	Ok	Ok e/ou com adaptações	Ok e/ou com adaptações

Artigo 19º - Sinais de Mão



1. Sinais de mão utilizados em Kempo Desportivo Adaptado



Não viu a atribuição de ponto



Atribuição de ponto, apontando para o atleta

Artigo 20º – Uniformes e Equipamento de Proteção



O presente regulamento foi processado por computador, integralmente revisto e conferido pelos seus signatários, entrando em vigor na presente data.

Caldas da Rainha, 01 de Janeiro de 2020;

O Presidente da IKF

A Presidente FPLK

