
**REGULAMENTO DE
COMPETIÇÃO
EM PROVAS DE COMBATE**



**FPLK
KEMPO**

KEMPO GLADIADORES

INDÍCE

1 - Informações Gerais	3
2 - Regras e Regulamentos	3
4 - Atletas.....	6
4.1 – Vestuário proibido, vestuário obrigatório e equipamento de proteção.....	7
4.4 – Equipamento Ofensivo.....	8
4.4.1 – Espadas	8
4.4.2 – Sabre.....	8
4.4.3 – Espada de duas mãos.....	8
4.4.4 – Lança.....	9
4.2.5 – Escudos.....	9
5 - Equipa de Arbitragem	9
6 – Treinador	10
7 - Categorias de idade	10
8 – Pontuação.....	11
9 - Disciplinas Kempo Gladiadores	12
9.1 - Espada e Escudo – Touch and Score (T/S).....	12
9.3 –Espada e Escudo - Full Time (F/T).....	12
9.3 –Sabre	12
9.4 - Espadas de Duas Mãos	13
9.5 - Lança.....	13
9.6 – Gladiadores Equipas (3x3;5x5).....	13
10- O Combate, Regras, Penalidades e infrações	15

KEMPO GLADIADORES

1 - INFORMAÇÕES GERAIS

Kempo Gladiadores é uma disciplina desportiva da FPLK - Federação Portuguesa Lohan Tao Kempo que estuda e pratica o combate com espadas e equipamentos sintéticos modernos. A disciplina destina-se a ser utilizada como uma ferramenta social para reunir pessoas de diferentes origens étnicas, culturais, religiosas e socioeconómicas.

Com o Kempo Gladiadores pretende-se:

- Dinamizar o treino e a orientação desportiva, reforçar a aprendizagem e melhorar a condição física.
 - Complementar a atividade curricular com a atividade desportiva extracurricular, de acordo com a motivação dos atletas.
 - Incentivar o espírito desportivo e de cooperação, contribuindo para o processo formativo dos atletas.
 - Proporcionar condições para que os atletas se enquadrem nas tarefas de organização desportiva.
 - Proporcionar aos atletas condições de convívio, através da participação em torneios internos e externos.
 - Fomentar o conhecimento das implicações e benefícios da participação regular nas atividades físicas do desporto escolar.
 - Contribuir para a valorização do ponto de vista cultural e compreensão do seu contributo para um estilo de vida ativo e saudável.
 - Diversificar a oferta contemplando atividades no âmbito dos jogos desportivos coletivos.
 - Procurar superar comportamentos de indisciplina e integração no meio escolar face ao contexto socioeconómico da comunidade envolvente.
 - Contribuir para erradicação da violência no desporto através de regras, regulamentos e proteção do atleta.
- A disciplina e o empenho são pontos fundamentais no Kempo Gladiadores, sendo possíveis vários cenários, quer ao nível do praticante individual, quer ao nível da competição por equipas.

2 - REGRAS E REGULAMENTOS

Neste separador, estão apresentadas regras e regulamentos gerais, sendo estas:

- **Regras de Segurança**
- **Regras de Conduta**
- **Regras de Jogo**
- **Recomendações**

2.1 - Regras de Segurança

- 2.1.1 Todos os exercícios dos atletas são efetuados na área de exercício designada e são realizados em frente de um treinador, não sendo permitido fazer exercício sem supervisão.
- 2.1.2 Prestar atenção às instruções.
- 2.1.3 O atleta deve informar o treinador se houver razões para não querer iniciar um combate.
- 2.1.4 Antes de um combate, o atleta deve informar o treinador se estiver doente ou debilitado.
- 2.1.5 O atleta não deve exagerar nos exercícios.
- 2.1.6 O atleta deve verificar o equipamento. Não deve usar equipamento defeituoso, partido ou impróprio. Os árbitros farão o controlo do equipamento antes do combate.

- 2.1.7 A proteção da virilha é um equipamento de segurança obrigatório para todas as idades e categorias de género. É da responsabilidade do treinador e do atleta informarem-se de que utilizam o equipamento correto.
- 2.1.8 O atleta deve usar o seu próprio equipamento ou o que lhe for destinado.
- 2.1.9 O atleta deve ter em conta a distância de segurança de 1,5 m das zonas envolvidas no combate.
- 2.1.10 O atleta não deve correr para, ou interromper a competição na área de combate.
- 2.1.11 O atleta deve ter cuidado na zona de combate.
- 2.1.12 O atleta só pode usar calçado desportivo com sola “branca” na área de combate de piso duro.
- 2.1.13 Em piso de tatami, o atleta só pode combater descalço.
- 2.1.14 O atleta e o seu staff não devem atirar o seu equipamento ou arma para o chão.
- 2.1.15 Os atletas que não treinam numa área especialmente designada e não estão sob a supervisão de um treinador não podem atingir os seus colegas com armas em qualquer parte do corpo, especialmente sem equipamento de proteção. Isto só é permitido em competições e no campo de jogo.
- 2.1.16 Durante o combate o atleta deve controlar a sua força de ataque.
- 2.1.17 Não deve pisar os pés dos colegas, pois pode provocar um acidente involuntário.
- 2.1.18 O atleta deve ter atenção aos movimentos junto a zonas com vidros, espelhos ou paredes.
- 2.1.19 O atleta deve ajudar a manter as instalações limpas.
- 2.1.20 O atleta não deve danificar ou estragar o conteúdo dos balneários.

2.2 - Regras de Conduta

Os participantes são obrigados a:

- 2.2.1 Respeitar o adversário: Os atletas devem sempre tratar os seus adversários e o seu pessoal com respeito e evitar qualquer comportamento agressivo ou desrespeitoso, tanto dentro como fora do campo.
- 2.2.2 Respeitar os árbitros: Os atletas devem mostrar respeito pelos árbitros e aceitar as suas decisões, mesmo que não concordem com elas.
- 2.2.3 Respeitar os espectadores: Os atletas devem respeitar os espectadores e evitar qualquer comportamento que os possa magoar ou ofender.
- 2.2.4 Respeitar as regras: Os atletas devem compreender e seguir as regras e regulamentos do Kempo Gladiadores e não devem adotar qualquer comportamento que viole as regras.
- 2.2.5 Controlar as emoções: Os atletas devem controlar as suas emoções e evitar qualquer comportamento que possa conduzir à violência ou à agressão.
- 2.2.6 Durante todas as competições, os jogadores, treinadores e outro pessoal estão proibidos de exibir ou comunicar quaisquer ideias, padrões ou elementos políticos. Isto inclui, mas não se limita a usar slogans ou símbolos políticos no vestuário ou equipamento, fazer gestos políticos ou envolver-se em qualquer forma de protesto ou manifestação política. Qualquer violação desta regra pode resultar em ação disciplinar, até e incluindo a desqualificação da competição.
- 2.2.7 Durante as competições e os jogos, só é permitido exibir as cores dos clubes e ou associações e as bandeiras nacionais desde que enquadradas nas respetivas orientações desportivas.
- 2.2.8 Obedecer rigorosamente às ordens dos árbitros, ser disciplinado, organizado e cordial com os seus adversários e treinadores.
- 2.2.9 Usar vestuário e equipamento de acordo com as Regras e Regulamentos das competições.
- 2.2.10 Estar presente nos horários determinados para os procedimentos da competição.
- 2.2.11 Estar presente no local indicado para a competição após a chamada. Os atrasos (máximo de 2 minutos) devem ser aprovados pela mesa de arbitragem.
- 2.2.12 Informar a Comissão Médica das lesões físicas sofridas durante o jogo.

- 2.2.13 Apresentar o cartão de cidadão ao árbitro no combate corrente.
- 2.2.14 Lutar pela vitória em todos os jogos.
- 2.2.15 Ser gracioso na vitória e na derrota e mostrar respeito pelos seus adversários, independentemente do resultado.
- 2.2.16 Manter a área designada para combate, totalmente livre de equipamento.
- 2.2.17 Os participantes devem devolver o equipamento ao local apropriado.

Os participantes (isto inclui, atletas, treinadores e staff) na disciplina de Kempo Gladiadores não estão autorizados a:

- Iniciar o combate sem a devida autorização da equipa de arbitragem.
- Continuar o combate após interrupção do árbitro.
- Combater em áreas não destinadas a esse fim.
- Utilizar técnicas proibidas pelo regulamento durante o combate.
- Abandonar a área destinada ao combate sem autorização do árbitro.
- Retirar qualquer equipamento ou substituí-lo até à divulgação dos resultados do combate (exceto nos casos em que tal seja feito com autorização do árbitro).
- Interferir no trabalho dos árbitros, discutir ou expressar comentários sobre a arbitragem.
- Usar linguagem inapropriada e/ou insultos a outros concorrentes, juizes, membros do pessoal, comité organizador da competição ou espectadores.
- Usar vestuário e/ou equipamento que não esteja de acordo com as regras da competição dentro das instalações do evento.
- Estar intoxicado por álcool ou estupefacientes dentro das instalações do evento e/ou durante a competição.
- Os medicamentos prescritos devem ser comunicados antes da competição à organização de competição.
- Pedir ao árbitro para interromper o jogo em casos não previstos no regulamento.
- Simular traumatismos ou lesões acidentais.

2.3 - Regras do Jogo

F/T- Full time - Partida sem interrupção com contagem de pontos no final do tempo regulamentar.

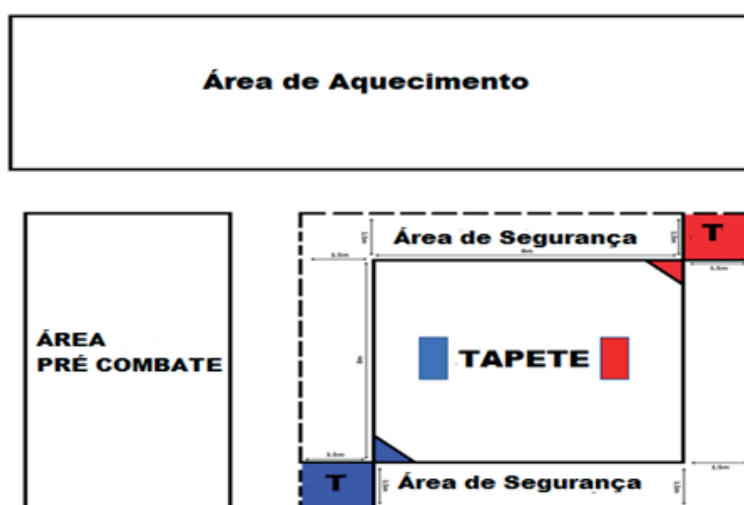
T/S - Touch and Score - Partida interrompida após cada toque nas zonas válidas, 10 pontos ou contagem de pontos no final do tempo regulamentar.

- 2.3.1 Os jogos singulares (1X1) Full-Time (FT) ou Touch and Score (TS) são efetuados no campo de jogo, com dimensões aproximadas de 8 metros de comprimento por 6 a 8 metros de largura.
- 2.3.2 Os jogos de equipa (3X3) e (5X5) são efetuados no campo de jogo, com dimensões aproximadas de (2X) 8 metros de comprimento por 6 a 8 metros de largura.
- 2.3.3 Existe uma área de segurança obrigatória de 1,5 m a partir do campo de jogo, apenas árbitros, treinadores e atletas que estejam a combater podem estar nesta zona.
- 2.3.4 Existe uma área de aquecimento para os atletas que se estão a preparar para o próximo combate.
- 2.3.5 Os restantes atletas que não estejam a competir na categoria ou disciplina em curso ficam na zona de espectadores ou na zona definida pela organização da competição.
- 2.3.6 Os pontos de partida para os atletas são os cantos do campo de jogo marcados com as cores AZUL e VERMELHO.
- 2.3.7 Perto da área de partida está o espaço concebido para o treinador com uma cadeira.
- 2.3.8 No campo de jogo, será utilizado um pavimento especial de espuma/ tatami com 4cm de espessura.



Planta da área:

Pode haver vários campos de jogo + zona de espera, consoante as necessidades dos organizadores da competição. Haverá apenas uma zona de treino geral.



3. Recomendações

- O treinador informa os atletas sobre a segurança nas competições. Os pais dos atletas menores de idade devem ouvir a lista de requisitos de segurança juntamente com os seus filhos e assinar o documento de autorização.
- O atleta deve cumprir os requisitos de segurança, certificar-se de que está a usar todo o equipamento de proteção, sem exceção, e não “ignorar o uso de proteção”, mesmo durante a realização de exercícios simples.
- Os atletas devem ter o seu próprio equipamento de proteção (para higiene pessoal e prevenção de lesões):
 - o proteção das virilhas para rapazes e raparigas
 - o cotoveleiras (1 par)
 - o joelheiras (1 par)
 - o luvas / proteção de mão
 - o uma touca elástica amovível, ou similar (especialmente para quem tem cabelo comprido).
- Por razões de higiene, é aconselhável que os atletas tenham o seu próprio equipamento.

4 - Atletas

Os atletas só podem usar equipamento autorizado pelas regras da FPLK / Kempo Gladiadores

É obrigatório que o atleta use proteção total para as classes etárias infantil/Juvenil/júnior e recomendada para as classes etárias adulto Masculino e Feminino.

Toda a proteção do corpo (proteção da cabeça, proteção do tronco, ombreiras, proteção dos antebraços, proteção das mãos, proteção total das pernas) será de cor vermelha, sendo o canto definido pela cor do escudo azul

e ou vermelho. No caso de combates com ausência de escudo o atleta será identificado pela faixa de cor azul no capacete.

4.1 – Vestuário proibido, vestuário obrigatório e equipamento de proteção

É expressamente proibido usar:

4.1.1 Botas de trabalho.

4.1.2 Calças de ganga.

4.1.3 Vestuário com insultos, motivos ou símbolos políticos, raciais, religiosos ou ofensivos, expressos ou gráficos.

4.1.4 Pornografia, expressa ou gráfica.

4.1.5 Equipamento ou vestuário camuflado.

4.2 Vestuário obrigatório para a prática de Kempo Gladiadores para todas as classes etárias.



4.3 Equipamento de Proteção de combate

O equipamento de corpo inteiro (proteção da cabeça com grelha metálica, proteção do tronco com anca e ombros, proteção das pernas, proteção dos antebraços e proteção das mãos) coquilha e bucal é obrigatório para as classes etárias infantil, juvenil e juniores.

O equipamento (proteção da cabeça com grelha metálica, proteção do tronco e proteção das mãos) coquilha e bucal é obrigatório para as classes etárias adultos.

O equipamento de corpo inteiro (proteção da cabeça com grelha metálica, proteção do tronco com anca e ombros, proteção das pernas, proteção dos antebraços e proteção das mãos) coquilha e bucal é recomendado para as classes adultos.



4.4 – Equipamento Ofensivo

Esta secção é destinada a todo o equipamento ofensivo “Modern Sword Combat ” presente nas variantes desportivas da disciplina Kempo Gladiadores:

- Espadas singela
- Sabre
- Espadas de duas mãos
- Lança
- Escudos

4.4.1 – Espadas Singelas



4.4.1.1. Nas categorias etárias de 4/5 anos e 6/7 anos, a arma é uma espada extra-pequena (XSS) macia e direita, com 60cm de comprimento e 100g de peso.

4.4.1.2. Nas categorias etárias 8/10 anos, a arma é uma espada pequena (XS) macia e reta com 70cm de comprimento e 250g de peso. e a lâmina é redonda.

4.4.1.3. Nas categorias etárias 11/13 anos, 14/15 anos e 16/17 anos, a arma é uma espada média (MS) macia e reta com 78cm de comprimento e 450g de peso.

4.4.1.4. Adultos do género feminino 18/35 anos, 36/45 anos a arma é uma espada média (MS) macia e reta com 80cm de comprimento e 450g de peso.

4.4.1.5. Adultos do género masculino 18/35 anos, 36/45 anos A arma é uma espada grande (LS) macia e direita com 90cm de comprimento e 750g de peso.

4.4.2 – Sabre



Categorias de idade: a partir dos 11/13 anos até 36/45

4.4.2.1 Nas categorias de 11/13 anos, 14/15 anos, a arma é um sabre curvo ligeiro (LCS) macio com lâmina de um só gume. O peso é de 450g e o comprimento total é de 80cm.

4.4.2.2 Nas categorias etárias 16/17 anos; adultas do género feminino (18/35 anos, 36/45 anos); adultos do género masculino (18/35 anos, 36/45 anos). A arma é um sabre curvo pesado e macio (HCS) com lâmina de um só gume. O peso é de 600g e o comprimento total é de 93cm.

4.4.3 – Espada de duas mãos

Categorias de idade: a partir dos 14/15 anos até 36/45



4.4.3.1 Categorias etárias 14/15 anos, 16/17 anos a arma é um espada de duas mãos pequena (Small Longsword) (SL) reta e macia com 110cm de comprimento e 650g de peso.

4.4.3.2 Adultos do género feminino (18/35 anos, 36/45 anos); adultos do género masculino (18/35 anos, 36/45 anos). A arma é uma espada longa macia e reta (BL) com 120cm de comprimento total e 850g de peso.

4.4.4 – Lança



Categorias por idade: Adultos do género feminino (18/35 anos, 36/45 anos); adultos do género masculino (18/35 anos, 36/45 anos).

4.4.5 Escudos



Nas categorias etárias de 4/5 anos, 6/7 anos e 8/10 anos é utilizado um escudo triangular pequeno (STS). O STS será apenas de cor VERMELHA ou AZUL. Tamanho 400mm X 490mm.

Categorias etárias 11/13 anos, 14/15 anos, 16/17 anos; adultos do género feminino 18/35 anos, 36/45 anos; adultos do género masculino 18/35 anos, 36/45 anos é utilizado um Escudo “Triangular” Grande (BTS). O BTS será apenas de cor VERMELHA ou AZUL. Tamanho 500 mm x 630 mm.

5 - Equipa de Arbitragem

A equipa de arbitragem é composta por:

- **Árbitro Central**
- **Árbitros de linha**
- **Cronometrista**
- **Marcador**
- **Marshall**

Árbitro Central

O Árbitro Central tem a obrigação de arbitrar o combate. Nenhuma prova ou combate poderá ser realizada sem um árbitro central presente.

Árbitro de linha

Os Árbitro de Linha têm a obrigação de apoiar o árbitro central. Por combate, têm de estar 2 árbitros de linha.

Cronometrista

O Cronometrista regista o tempo.

Marcador

O Marcador marca os pontos das equipas.

Marshall

O Marshall é elemento que supervisiona a arbitragem por prova ou combate. Tem de estar presente quando se tratar de uma final.

6 – Treinador

6.1 Só pode haver um treinador credenciado pela organização a ajudar os atletas no canto. Se não houver nenhum treinador durante um combate, o treinador poderá designar um adjunto da sua equipa para apoiar o seu atleta.

6.2 O treinador e qualquer membro da equipa estão proibidos de discutir a decisão de e com qualquer um dos árbitros durante o combate. Qualquer comportamento desrespeitoso será penalizado com um cartão amarelo ou vermelho para os membros envolvidos.

6.3 Os recursos contra a decisão de um árbitro central podem ser feitos levantando a espada pelo lutador durante o combate no máximo 2 vezes com 15 segundos por cada recurso.

6.4 Os recursos contra a decisão de um árbitro central podem ser feitos pelo treinador usando o cartão azul para visualizar o momento ou ponto em dúvida.

6.5 O treinador só pode permanecer na área designada para o treinador e não pode correr, andar ou permanecer na área de segurança. As infrações múltiplas serão penalizadas com pontos ou com um cartão amarelo ou vermelho para o lutador e treinador.

7 - Categorias de idade

Masculino e Feminino	
Idade	Escalão
4/5 anos	Infantis - A
6/7 anos	Infantis - B
8/10 anos	Infantis - C
11/13 anos	Infantis - D
14/15 anos	Juvenis
16/17 anos	Juniores

Adultos do género feminino	
Idade	Escalão
18/40 anos	Seniores - A
41/50 anos	Seniores - B
≥ 50 anos	Veteranos

Adultos do género masculino	
Idade	Escalão
18/40 anos	Seniores - A
41/50 anos	Seniores - B
≥ 50 anos	Veteranos

7.1 - Competições individuais: 4 a 18 anos de idade

É proibida a participação de atletas em mais do que um escalão etário e no escalão etário não adequado à idade de um determinado atleta. Nas competições regionais e nacionais, todos os atletas competem segundo o seu ano de nascimento nas faixas etárias. A divisão dos grupos etários é feita de acordo com a data de nascimento, que é atualizada a cada novo ano letivo.

Exemplo, um atleta que nasceu no ano de 2010, em 2024 está no escalão 14/15 anos independente do mês de nascimento.

8 – Pontuação

A presente secção serve para apresentar as zonas válidas de golpe e respetivas pontuações. Este modelo é aplicado ao combate T/S.



8.1 - Pontuação FullTime (F/T)

Cada toque contará 1 ponto em zona válida durante o tempo de 45 segundos.

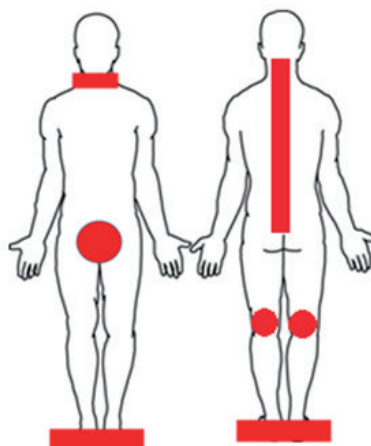
Ganha o jogador que acumular mais pontos ao fim do tempo regulamentar.



Zonas proibidas

Frente

Costas



9 – Categorias Kempo Gladiadores

9.1 Espada e Escudo – Touch and Score (T/S)

9.1.1 Combate 1x1, interrompido de cada vez que ocorre um ponto.

9.1.2 Combate para atingir 10 pontos em 45 segundos de combate.

9.1.3 A vitória é obtida ao atingir 10 pontos ou a pontuação mais elevada após 45 segundos de combate.

9.1.4 Após cada golpe, o árbitro central para o tempo e declara os pontos atribuídos.

9.1.5 Não são permitidos golpes em estocada em qualquer parte do corpo.

9.1.6 Os golpes simultâneos são contados para cada lutador, dependendo da valorização da parte do corpo atingida.

9.1.7 As categorias de idade 4/5 anos, 6/7 anos, 8/10 anos, em que se atinge o corpo com qualquer parte da lâmina exceto ponta, são contabilizadas.

9.1.8 Categorias etárias 11/13 anos, 14/15 anos, 16/17 anos; adultos do género feminino 18/35 anos, 36/45 anos; adultos do género masculino 18/35 anos, 36/45 anos só é contabilizado por atingir o corpo com o gume marcado da lâmina.

9.2 Espada e Escudo - FullTime (F/T)

9.2.1 1x1 combate sem interrupção.

9.2.2 O combate dura 45 segundos.

9.2.3 A vitória é atribuída a quem atingir a pontuação mais alta após 45 segundos de combate.

9.2.4 Em combate individual as estocadas não são permitidas em nenhuma parte do corpo.

9.2.5 Todas as categorias de idade 4/5 anos, 6/7 anos, 8/10 anos atingindo o corpo com o espaço marcado na lâmina.

Em todas as categorias de idade, exceto Veteranos, só é contabilizado o golpe paralelo ou oblíquo atingindo as partes admitidas do atleta com o espaço marcado da lâmina.



9.3 Sabre

9.3.1 Touch/Score - Gladiadores (T/S) - combate 1x1, interrompido de cada vez que ocorre um ponto.

9.3.2 Combate para atingir 10 pontos em 45 segundos de combate.

9.3.3 A vitória é obtida ao atingir 10 pontos ou a pontuação mais elevada após 45 segundos de combate.

9.3.4 Após cada golpe, o árbitro central para o tempo e declara os pontos atribuídos.

9.3.5 Os golpes só são permitidos no peito e são atribuídos 3 pontos.

9.3.6 Golpes simultâneos são contados para cada lutador valorizando a parte do corpo atingida.

9.3.7 Em todas as categorias de idade, os golpes no corpo com o gume marcado da lâmina são contabilizados.

9.4 Espadas de Duas Mãos

- 9.4.1 Touch/Score Gladiadores (T/S) - combate 1x1, interrompido sempre que ocorre um ponto.
- 9.4.2 Combate para atingir 10 pontos em 45 segundos de combate.
- 9.4.3 A vitória é obtida ao atingir 10 pontos ou a pontuação mais elevada após 45 segundos de combate.
- 9.4.4 Após cada golpe, o árbitro central para o tempo e declara os pontos atribuídos.
- 9.4.5 Não são permitidas ESTOCADAS em qualquer parte do corpo.
- 9.4.6 Golpes ao mesmo tempo são contados para cada lutador dependendo da parte do corpo que foi atingida.
- 9.4.7 Em todas as categorias de idade, os golpes no corpo com o gume marcado da lâmina são contabilizados.

9.5 Lança

- 9.5.1 Touch/Score Gladiadores (T/S) - combate 1x1, interrompido sempre que ocorre um ponto.
- 9.5.2 Combate para atingir 10 pontos em 45 segundos de combate.
- 9.5.3 A vitória é obtida ao atingir 10 pontos ou a pontuação mais elevada após 45 segundos de combate.
- 9.5.4 Após cada golpe, o árbitro central para o tempo e declara os pontos atribuídos.
- 9.5.5 Os golpes em estocada só são permitidos no peito e são atribuídos 3 pontos por cada golpe efetivo.
- 9.5.6 Toques válidos em simultâneo são contados para cada lutador dependendo da parte do corpo que foi atingida.
- 9.5.7 Em todas as categorias de idade definidas, os golpes com o “conto” não são permitidos.
- 9.5.8 Não é permitido atirar a arma.

9.6 Gladiadores Equipas (3x3;5x5)

É a conquista do OBJETIVO que determina a vitória, havendo 10 pontos por cada vitória. Tanto nos jogos de 3x3 como nos 5x5, os objetivos, regras e regulamentos são idênticos.

É uma partida que compreende 3 jogos com objetivos definidos, a soma total determina o vencedor da partida.

Objetivo 1 – A Bandeira

A atribuição de vitória – Os 10 pontos são atribuídos à equipa que tiver as duas bandeiras no espaço previamente definido e é independente do número de jogadores em campo. Se nenhuma das equipas tiver atingido o objetivo no final do tempo regulamentar são atribuídos mais 30”. Se persistir o empate é atribuído a pontuação 0(zero) a cada equipa.

Cada jogador tem 10 vidas que irá perdendo em cada toque recebido nas zonas válidas. O jogador eliminado deve ficar ajoelhado no mesmo local da eliminação sem intervir no jogo.

As equipas não podem mexer nas respetivas bandeiras.

As equipas podem recuperar a sua bandeira e retornar ao local de início do jogo.

Se nenhuma das equipas tiver atingido o objetivo no final do tempo regulamentar são atribuídos mais 30”. Se persistir o empate é atribuído a pontuação 0(zero) a cada equipa.

Situação 1 – As duas bandeiras foram conquistadas e estão no meio do campo

– Zero pontos.

Situação 2 – Um jogador tem as duas bandeiras no meio do campo
– Zero pontos.

Situação 3 – Um jogador tem as duas bandeiras juntas no local previsto e está em combate com outros jogadores se ao fim do tempo previsto não for eliminado conta como vitória
– 10 pontos.

Objetivo 2 – a Eliminação Total

O objetivo é eliminar o maior número possível de jogadores, é atribuída a vitória e 10 pontos à equipa com maior número de jogadores ativos ao fim de 1 minuto de jogo.

No caso de existirem o mesmo número de jogadores no tempo definido são atribuídos mais 30” se ao fim deste tempo persistir o empate, é declarado duelo - disputa em combate entre os dois jogadores pelo PONTO DE OURO que irá definir a equipa vencedora

Objetivo 3 – O Rei

O objetivo é eliminar o jogador da equipa adversária com o número 1 no escudo. Se no final do tempo regulamentar restarem os dois jogadores com o número 1 no escudo é dado tempo adicional de 15” em combate F/T. Ganha a equipa que fizer mais pontos ao fim do tempo previsto. Se no fim do tempo regulamentar persistir o empate disputa em combate entre os dois jogadores pelo PONTO DE OURO que irá definir a equipa vencedora.

9.6.1 - Regras dos 3x3;5x5

Os jogadores podem ser substituídos entre os jogos, sendo esta decisão tomada pelo treinador. As substituições são ilimitadas e o intervalo entre os jogos não pode exceder 2 minutos.

Golpes válidos:

- Cortes - Golpe vertical, horizontal ou oblíquo efetuado com o gume válido da espada.
- Estocada - Golpe horizontal efetuado com a ponta da espada.

Eliminação

Golpe em zonas válidas - 1 Ponto

10 Toques em zonas válidas – Eliminação do jogador que deve ficar ajoelhado no local.

Técnicas de combate permitidas

- Golpes em corte com a lâmina da espada nas zonas de pontuação.
- Defender-se de golpes com o escudo ou a espada.
- Carregar ou empurrar o adversário com o escudo (com a parte plana do escudo) ou com o ombro para o afastar.
- Atingir as mãos e a espada do adversário com a parte plana do escudo.
- Desvio da lâmina da espada ou das mãos do adversário com o escudo (bordo do escudo e parte plana).
- Aprisionamento ou oposição do escudo do adversário com o escudo (apenas defensivo).
- Afixação ou sobreposição do escudo sobre o escudo do adversário.
- Desarmar o adversário capturando-o, numa ação em que o adversário comete um erro, na parte da lâmina da espada que não conta para o combate, ou seja, o primeiro terço médio.

10- O Combate, Regras, Penalidades e infrações

10.1 - Normas do Combate

10.1.1. Os nomes dos atletas e os seus cantos designados (VERMELHO OU AZUL) são anunciados pelo árbitro central.

10.1.2. Os atletas dirigem-se para os seus cantos iniciais designados (VERMELHO OU AZUL).

10.1.3. Os atletas fazem 3 toques no escudo ou levantam as armas 3 vezes de forma visível anunciando que estão prontos para a competição.

10.1.4. Só são aceites vídeos ou imagens obtidas através do designado equipamento oficial.

10.1.5. O treinador e os árbitros estão nos seus lugares designados.

10.1.6. O árbitro central verifica se todos estão na sua área designada e depois pergunta aos árbitros de apoio se estão preparados com a voz de “READY?” e depois pergunta aos atletas se estão preparados com a voz de “AREYOU READY?”

O árbitro central dá o comando de “FIGHT” e o combate começa.

10.2 - Comandos do árbitro central

Os árbitros têm diferentes “vozes”, com a sua terminologia distinta, sendo ela:

Fight – Início do combate

Stop – Parar o combate

Time – Parar o tempo

Rolling – Inatividade

Over – Fim do combate

10.3 - Penalidades

Todas as penalidades estão sujeitas à interpretação e resolução do árbitro central.

Qualquer comportamento que viole as regras de conduta pode resultar em:

- **Advertência pela primeira vez**
- **Cartão Amarelo** – individual ou de equipa
- **Cartão Vermelho** - individual ou de equipa
- **Cartão Negro** – aplicado à equipa
- Se o jogador já tiver 1 pontos de penalização por infrações de comportamento, aumentará para um cartão amarelo e depois outro 2º cartão amarelo = cartão vermelho.

A dedução de pontos de jogo não é contabilizada como infração de comportamentos.

10.3.1 - Cartão amarelo

Os cartões amarelos são mostrados durante o torneio, mas, se forem recebidos em jogos separados, podem resultar num cartão vermelho e, conseqüentemente, na desqualificação do torneio.

10.3.2 - Cartão vermelho

A atribuição de um cartão vermelho é dada a um atleta ou equipa para ser desclassificado do torneio

10.3.3 - Cartão negro

O cartão negro é atribuído à equipa e significa o banimento imediato do torneio atual e de futuros torneios de 1 ano a indefinido pela comissão de disciplina.

10.4 - Infrações

Discutir, discutir e gritar com o árbitro central pode resultar em advertência pela primeira vez e, se continuar, um cartão amarelo. Ao segundo cartão amarelo = cartão vermelho.

Todas as ações realizadas têm acumulação de cartões. Primeiro é dado uma advertência, seguida de um cartão amarelo. Aos dois cartões amarelos, é dado um cartão vermelho. Em certas situações, pode ser dado um cartão vermelho direto ou cartão negro.

As ações seguintes intencionais podem resultar num cartão amarelo ou num cartão vermelho imediato:

- Não efetuar a saudação de respeito no início do jogo.
- Acertos em locais proibidos - cartão amarelo. Caso seja intencional – cartão vermelho.
- Atacar o adversário no chão ou ao levantar-se após queda.
- Atacar depois de ouvir o comando STOP, que será dado pelo árbitro central.
- Golpes intencionais com a as bordas do escudo em qualquer parte do corpo do adversário.
- Cabeçadas, socos, cotoveladas, joelhadas, pontapés, projeções e imobilizações.
- Golpes com o pomo ou punho da espada ou conto da lança.
- Agarrar o adversário no tronco, na cabeça e nos membros, bem como em qualquer parte do equipamento.

As ações seguintes podem levar a aviso/advertência ou atribuição de um ponto ao adversário:

- Após dois avisos, atraso intencional, ou atraso na continuação ou reinício do combate. - Rolling.
- Sair da área de combate com os dois pés – Atribuição de 1 ponto ao adversário.
- Manter um pé fora da área de combate durante mais de 5 segundos - Atribuição de 1 ponto ao adversário.
- Cair ou tocar no chão utilizando uma parte do corpo como terceiro ponto de apoio - Atribuição de 1 ponto ao adversário.

10.5 - Golpes

As técnicas ofensivas denominadas GOLPES têm nomes dependendo da sua trajetória:

1. **Vertical alto** – golpe vertical que começa na cabeça e desce até ao chão.
2. **Vertical baixo** – golpe vertical que começa no chão e termina na cabeça.
3. **Oblíquo superior** – golpe que começa no ombro esquerdo do oponente e termina no joelho direito do mesmo.
4. **Oblíquo inferior** – golpe que começa no joelho esquerdo do oponente e termina no ombro direito do mesmo.
5. **Oblíquo superior reverso** – golpe que começa no ombro direito do oponente e termina no joelho esquerdo do mesmo.
6. **Oblíquo inferior reverso** - golpe que começa no joelho direito do oponente e termina no ombro esquerdo do mesmo.
7. **Corte** – golpe horizontal paralelo ao chão. Localizado na zona das costelas, da direita para a esquerda.
8. **Corte reverso** – golpe horizontal paralelo ao chão. Localizado na zona das costelas, da esquerda para a direita.



Nota Final

Toda a ação decorre sob o controlo do árbitro, regras e ou regulamentos omissos, mas aplicáveis em circunstâncias consideradas pertinentes estão sujeitos à interpretação do árbitro.