



REGRAS E REGULAMENTOS/PT

“KEMPO GLADIADORES”

CONTEÚDOS	PÁGINA
1. Informações gerais	.2
2. Regras e Regulamento	.3
3. Regras de conduta	.5
4. Regras de jogo	.7
5. Lutadores/Atletas	.8
6. Equipe de Árbitros	.9
7. Treinador/Instrutor	.9
8. Categorias de idade	.9
9. Pontuação	.11
10.Zonas Proibidas	.11
11.Disciplinas de Gladiadores	.12
12.Equipamento	.17
13.O Combate	.17
14.Penalidades	.21
15.Competição por equipas	.19
16.Advertência e Sanções	.26
17.Golpes de espada	.22

INFORMAÇÕES GERAIS

A INTERNATIONAL KEMPO FEDERATION é uma organização desportiva pública internacional, cujo principal objetivo é promover, desenvolver e proteger o Kempo Desportivo em todo o mundo. A missão da Federação Internacional de Kempo (IKF) é promover o treino, a unificação, a Federação Internacional de Kempo, a legalização e a competição de uma forma segura, acessível e interativa para todos os praticantes de Kempo.

Fundada em 2003, a IKF já realizou cerca de 1 mil eventos desportivos em todos os continentes. É membro da TAFISA, CSIT, IAKS, ICSSPE, GAAPSF, WADA e candidato à GAISF e SPORTACCORD.

Em 2021, a IKF tem mais de 100 países membros e alguns milhões de praticantes.

KEMPO GLADIADORES é uma disciplina desportiva sob a égide (da International Kempo Federation) (I.K.F) que aborda a utilização da espada no desporto. A disciplina destina-se a ser utilizada como uma ferramenta social que reúne 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.

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 .

REGRAS E REGULAMENTOS

1. Regras gerais

1.1. Segurança

1.1.1. Todos os exercícios dos atletas são efetuados na área de exercício designada e são realizados em frente de um instrutor, não sendo permitido fazer exercício sem supervisão.

1.1.2. Prestar atenção às instruções; trata-se de uma arte marcial.

1.1.3. O atleta deve informar o instrutor se houver razões para não querer iniciar um combate na área de luta.

1.1.4. Antes de um combate, o atleta deve informar o instrutor se estiver doente ou debilitado.

1.1.5. O atleta não deve exagerar nos exercícios.

1.1.6. O atleta deve verificar o equipamento que vai utilizar. Não deve usar equipamento defeituoso, partido ou impróprio. Os árbitros farão o controlo do equipamento antes do combate.

1.1.7. A proteção da virilha é um equipamento de segurança obrigatório para todas as idades e categorias de género. É da responsabilidade dos instrutores/treinadores e do atleta informarem-se de que têm o equipamento consigo.

1.1.8. O atleta deve usar o seu próprio equipamento ou o que lhe for destinado.

1.1.9. O atleta deve ter em conta a distância de segurança de 1,5 m das zonas envolvidas no combate.

1.1.10. O atleta não deve correr para, ou interromper a competição na área de combate.

1.1.11. O atleta deve ter cuidado durante o trabalho na zona de combate.

1.1.12. O atleta só pode usar calçado desportivo com sola "branca" na área de combate. Em isso de tatami é permitido combater descalço.

1.1.13. O atleta e o seu staff não devem atirar o seu equipamento ou arma para o chão.

1.1.14. Os atletas que não treinam numa área especialmente designada e não estão sob a supervisão de um treinador/instrutor não podem atingir os seus colegas com armas em qualquer parte do corpo, especialmente sem equipamento de proteção. Isto só é permitido em competições no campo de jogo.

1.1.15. Durante o combate o atleta deve controlar a sua força de ataque para colegas mais fracos, mais novos ou com menos experiência.

1.1.16. Não pisar os pés dos colegas, pois pode provocar um acidente involuntário.

1.1.17. O atleta deve ter atenção aos movimentos junto a zonas com vidros, espelhos ou paredes.

1.1.18. O atleta deve ajudar a manter as instalações do ginásio limpas.

1.1.19. O atleta não deve danificar ou estragar o conteúdo dos balneários.

RECOMENDAÇÕES

- O atleta deve chegar ao treino no máximo 15 minutos antes e sair no máximo 15 minutos depois do treino.

- Os atletas menores de idade devem ser acompanhados por um adulto. Caso o atleta, menor de idade, entre e/ou saia sozinho, é obrigatório trazer uma declaração dos pais afirmando que autorizam o filho a frequentar as aulas sozinho.

- Os pais ou encarregados de educação têm o direito de telefonar ao instrutor/responsável sobre a hora de chegada/saída dos seus filhos.

- O instrutor informa os atletas sobre a segurança nos treinos e nas competições. Os pais dos atletas menores de idade devem ouvir a breve 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): proteção das virilhas para rapazes e raparigas, cotovelleiras (1 par), joelheiras (1 par), luvas, uma touca elástica amovível (especialmente para quem cabelo comprido).

- Todo o equipamento de um atleta deve ser guardado num saco ou mochila desportiva com o nome do atleta para evitar a perda do equipamento.

- Por razões de higiene, é aconselhável que os atletas tenham o seu próprio equipamento.

1.2. REGRAS DE CONDUTA

Os participantes são obrigados a:

1.2.1. 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.

1.2.2. RESPEITAR os árbitros: Os atletas devem mostrar respeito pelos árbitros e aceitar as suas decisões, mesmo que não concordem com elas.

1.2.3. RESPEITAR os espectadores: Os atletas devem respeitar os espectadores e evitar qualquer comportamento que os possa magoar ou ofender.

1.2.4. 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.

1.2.5. Controlar as emoções: Os atletas devem controlar as suas emoções e evitar qualquer comportamento que possa conduzir à violência ou à agressão.

1.2.6. Durante todas as competições oficiais, 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.

1.2.7. 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 .

1.2.8. Obedecer rigorosamente às ordens dos árbitros, ser disciplinado, organizado e cordial com os seus adversários e treinadores.

1.2.9. Usar vestuário e equipamento de acordo com as Regras e Regulamentos das competições.

1.2.10. Estar presente nos horários determinados para os procedimentos da competição.

1.2.11. Estar presente no local indicado para a competição após a chamada. Os atrasos (cerca de 2 minutos) devem ser aprovados pela mesa de arbitragem.

1.2.12. Informar a Comissão Médica das lesões físicas sofridas durante o jogo.

1.2.13. Apresentar o certificado de participação na competição (um crachá de registo ou uma pulseira) às entidades responsáveis pelo evento.

1.2.14. Lutar pela vitória em todos os jogos.

1.2.15. Ser gracioso na vitória e na derrota e mostrar respeito pelos seus adversários, independentemente do resultado.

1.2.16. Manter a área designada para combate, totalmente livre de equipamento.

1.2.17. Os participantes devem devolver o equipamento ao local apropriado, limpá-lo e desinfetá-lo após a sua utilização.

Os participantes da disciplina de Kempo Gladiadores

não estão autorizados a:

1.2.18. Iniciar o combate sem a devida autorização da equipa de arbitragem.

1.2.19. Continuar o combate após interrupção do árbitro.

1.2.20. Combater em áreas não destinadas a esse fim.

1.2.21. Utilizar técnicas proibidas pelo regulamento durante o combate.

1.2.22. Abandonar a área destinada ao combate sem autorização do árbitro.

1.2.23. 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).

1.2.24. Interferir no trabalho dos árbitros, discutir ou expressar comentários sobre a arbitragem.

1.2.25. Usar linguagem inapropriada e/ou insultos a outros concorrentes, juízes, membros do pessoal, comité organizador da competição ou espectadores.

1.2.26. Usar vestuário e/ou equipamento que não esteja de acordo com as regras da competição dentro das instalações do evento.

1.2.27. Estar intoxicado por álcool ou estupefacientes dentro das instalações do evento e/ou durante a competição.

1.2.28. Os medicamentos prescritos devem ser comunicados antes da competição à comissão de competição.

1.2.29. Pedir ao árbitro para interromper o jogo em casos não previstos no regulamento.

1.2.30. Simular traumatismos ou lesões acidentais.

1.3. REGRAS DO JOGO

1.3.1. Os jogos são normalmente efetuados no denominado campo de jogo, com dimensões aproximadas de 8 metros de comprimento por 8 metros de largura.

1.3.2. 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.

1.3.3. Existe uma zona de espera especial para os atletas que vão estar a seguir ao combate.

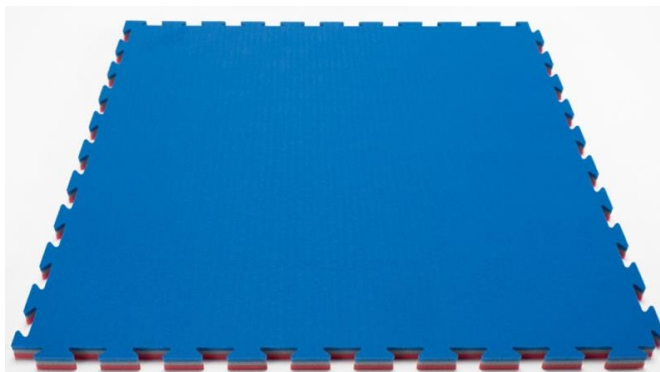
1.3.4. Existe uma área de treino dedicado para os atletas que estão a competir na categoria ou disciplina executada no momento.

1.3.5. 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.

1.3.6. Os pontos de partida para os atletas são **nos cantos** do campo de jogo marcados com as cores **AZUL** e **VERMELHO**.

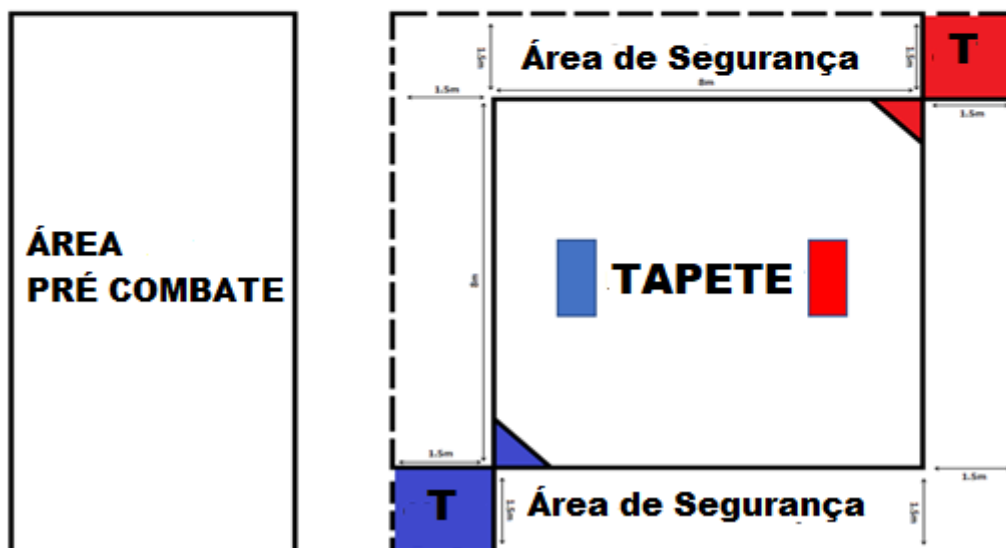
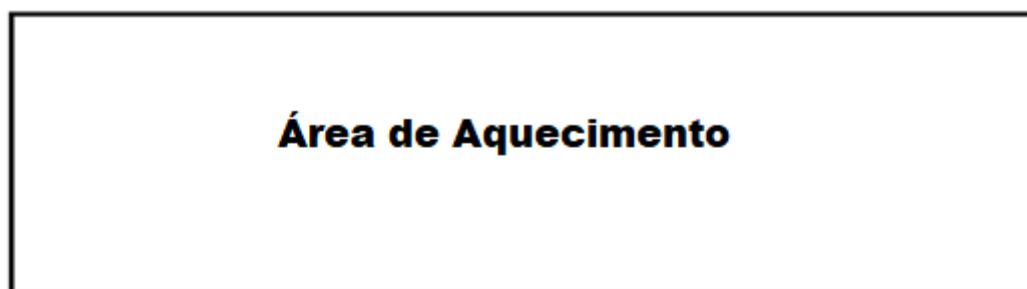
1.3.7. Perto da área de partida está o espaço concebido para o treinador com uma cadeira.

1.3.8. No campo de jogo, será utilizado um pavimento especial de espuma/ tatami com 2,5 cm de espessura.



Planta do pavimento:

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



1.4. Atletas

1.4.1. Os atletas só podem usar equipamento afiliado às regras do I.K.F Kempo Gladiadores.

1.4.2. É obrigatório que o atleta use proteção para as virilhas antes do combate.

1.4.3. 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.

1.4.4. **Vestuário.** É expressamente proibido usar:

1.4.4.1. Botas de trabalho.

1.4.4.2. Calças de ganga.

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

1.4.4.4. Pornografia, expressa ou gráfica.

1.4.4.5. Equipamento ou vestuário camuflado.

1.5. Equipa de Arbitragem.

1.5.1. Árbitro Central - Arbitra as provas - Obrigatório

1.5.2. Árbitros de linha - Apoiam o árbitro central.

1.5.3. Cronometrista - Regula o tempo.

1.5.4. Marcador - Marca os pontos das equipas.

1.5.5. Moderador - Recebe e regista as situações decorrentes do combate.

1.5.6. O "Marshall" deve estar presente na(s) área(s) destinada(s) à competição.

1.6. Treinador/Instrutor

1.6.1. Só pode haver um treinador/instrutor a ajudar os atletas no campo de jogo. Se não houver nenhum instrutor ou treinador durante um combate, o treinador/instrutor pode designar um membro certificado da sua equipa para apoiar o seu lutador.

1.6.2. O treinador/instrutor e qualquer membro da sua equipa estão proibidos de discutir uma decisão com qualquer um dos árbitros (§1.5) durante o combate. Qualquer comportamento desrespeitoso será penalizado com um cartão amarelo ou vermelho para o lutador.

1.6.3. Os recursos contra a decisão de um árbitro central podem ser feitos levantando a espada pelo lutador. No máximo 2 vezes durante o combate e não mais de 2 minutos para cada recurso.

1.6.4. O treinador tem um cartão azul que pode ser usado em T/S para visualizar o momento ou ponto em dúvida.

1.6.5. O treinador/instrutor 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.

1.7. Categorias de idade

1.7.1.1. Masculino e Feminino

1.7.1.2. 4/5 anos

1.7.1.3. 6/7 anos

1.7.1.4. 8/10 anos

1.7.1.5. 11/13 anos

1.7.1.6. 14/15 anos

1.7.1.7.16/17 anos

1.7.2. Adultos do sexo masculino

1.7.2.1.18/40 anos

1.7.2.2.41/50 anos

1.7.3. Mulheres adultas

1.7.3.1.18/35 anos

1.7.3.2.36/45 anos

1.7.4. Transgénero

1.7.4.1. Qualquer jogador não binário pode inscrever-se nas disciplinas do Kempo Gladiadores estando sempre sujeito à determinação da idade, altura e respetivo peso, sendo assim enquadrado no grupo correspondente.

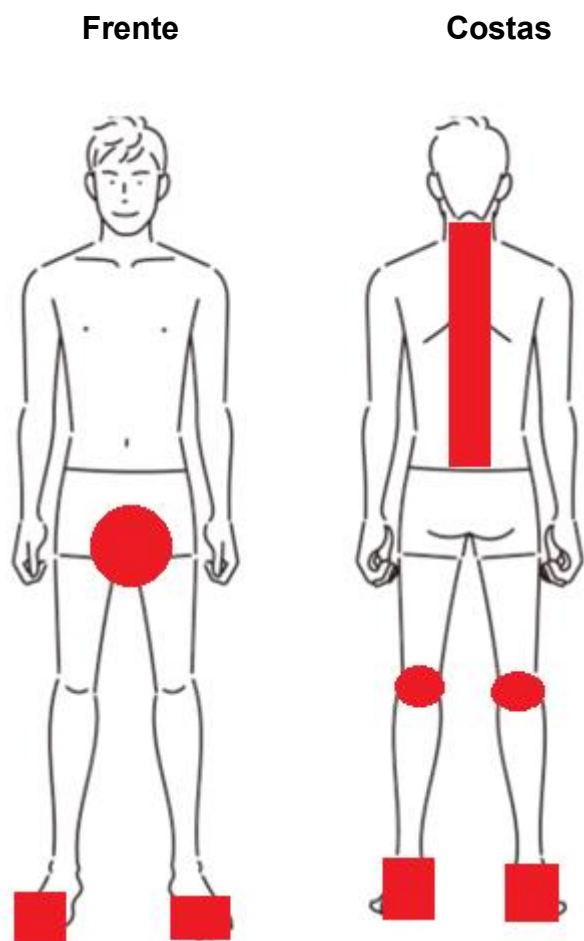
1.7.5. Competições individuais: 4 a 18 anos de idade.

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. No caso da competição se realizar no dia do aniversário do atleta, este só poderá participar num dos escalões etários relevantes de acordo com a sua escolha. 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.

1.8. Pontuação.



1.9. Zonas proibidas.



2. Disciplinas Kempo Gladiadores

2.1. Espada e Escudo

2.1.1. Categorias de idade

2.1.1.1. Crianças 4/5 anos, 6/7 anos, 8/10 anos, 11/13 anos, Juvenis 14/15 anos, Juniores 16/17 anos.

2.1.1.2. Mulheres adultas 18/35 anos, 36/45 anos

2.1.1.3. Homens adultos 18/40 anos, 41/50 anos

2.1.2. Regras

2.1.2.1. Toque e Ponto (**TS**) Touch & Score - combate 1x1, interrompido de cada vez que ocorre um ponto.

2.1.2.1.1. Combate para atingir 10 pontos em 1 minuto de combate.

2.1.2.1.2. A vitória é obtida ao atingir 10 pontos ou a pontuação mais elevada após 1 minuto de combate.

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

2.1.2.1.4. Não são permitidos **golpes em estocada** em qualquer parte do corpo.

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

2.1.2.1.6. 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.

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



2.1.2.2. Full Time Gladiators (**F&T**) ou tempo Total – 1x1 combate, sem interrupção.

2.1.2.2.1. o combate dura 1 minuto.

2.1.2.2.2. a vitória é atribuída a quem atingir a pontuação mais alta após 1 minuto de combate.

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

2.1.2.2.4. Todas as categorias de idade 4/5 anos, 6/7 anos, 8/10 anos atingindo o corpo com o gume designado da lâmina.



2.1.2.2.5. Categorias de idade -11/13 anos, 14/15 anos, 16/17 anos; adultos do sexo feminino 18/35 anos, 36/45 anos; adultos do sexo masculino 18/35 anos, 36/45 anos só é contabilizado o golpe paralelo ou oblíquo atingindo as partes admitidas do atleta com o gume marcado da lâmina.

2.1.3. Equipamento

2.1.3.1. Equipamento da proteção

2.1.3.1.1. 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) é obrigatório e apenas na cor VERMELHA.

2.1.3.2. **Espadas:**

2.1.3.2.1. Nas categorias etárias de 4/5 anos e 6/7 anos, a arma é uma espada extra-pequena (XSS) macia e direita, com 60 cm de comprimento e 100 g de peso. A XSS tem uma barra transversal plana de material macio e a lâmina é redonda.

Exemplo:



2.1.3.2.2. Nas categorias etárias 8/10 anos, a arma é uma espada pequena (SS) macia e reta com 70 cm de comprimento e 250 g de peso. A SS tem uma barra transversal plana de material macio e a lâmina é redonda.

Exemplo:



2.1.3.2.3. Nas categorias etárias 11/13 anos, 14/15 anos e 16/17 anos, a arma é uma espada média (MS) macia e reta com 80 cm de comprimento e 450 g de peso. A MS tem uma barra transversal redonda de material macio e a lâmina tem uma forma com bordos visíveis marcados com a cor VERMELHA ou AZUL.

Exemplo:



2.1.3.2.4. Adultos do sexo feminino 18/35 anos, 36/45 anos a arma é uma espada média (MS) macia e reta com 80 cm de comprimento e 450 g de peso. A MS tem uma barra transversal redonda de material macio e a lâmina tem uma forma com bordos visíveis marcados com a cor VERMELHA ou AZUL.

Exemplo:



2.1.3.2.5. Adultos do sexo masculino 18/35 anos, 36/45 anos A arma é uma espada grande (LS) macia e direita com 90 cm de comprimento e 750 g de peso. A LS tem uma barra transversal redonda de material macio e a lâmina tem uma forma com bordos visíveis marcados com a cor VERMELHA ou AZUL.

Exemplo:



2.1.3.3. Escudos:

2.1.3.3.1. 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.

Exemplo:



2.1.3.3.2. Categorias etárias 11/13 anos, 14/15 anos, 16/17 anos; adultos do sexo feminino 18/35 anos, 36/45 anos; adultos do sexo 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.

Exemplo:



2.2. Sabre

2.2.1. Categorias de idade

- 2.2.1.1. Crianças de 8/10 anos, 11/13 anos, 14/15 anos, 16/17 anos
- 2.2.1.2. Mulheres adultas 18/35 anos, 36/45 anos
- 2.2.1.3. Adultos do sexo masculino 18/35 anos, 36/45 anos

2.2.2. Regras

- 2.2.2.1. Touch & Score - Gladiadores (TS) - combate 1x1, interrompido de cada vez que ocorre um ponto.
 - 2.2.2.1.1. Combate para atingir 10 pontos em 1 minuto de combate.
 - 2.2.2.1.2. A vitória é obtida ao atingir 10 pontos ou a pontuação mais elevada após 1 minuto de combate.
 - 2.2.2.1.3. Após cada golpe, o árbitro central para o tempo e declara os pontos atribuídos.
 - 2.2.2.1.4. Os golpes só são permitidos no peito e são atribuídos 3 pontos,
 - 2.2.2.1.5. Golpes simultâneos são contados para cada lutador valorizando a parte do corpo atingida.
 - 2.2.2.1.6. Em todas as categorias de idade, os golpes no corpo com o gume marcado da lâmina são contabilizados.

2.2.3. Equipamento

2.2.3.1. Equipamento da proteção

2.2.3.1.1. O equipamento de corpo inteiro (proteção da cabeça com grelha metálica, protetor do tronco com anca e ombros, protetor das pernas, protetor dos antebraços e protetor das mãos) é obrigatório e apenas na cor VERMELHA.



2.2.3.2. Sabre

2.2.3.2.1. Categorias etárias 11/13 anos, 14/15 anos, a arma é um sabre curvo ligeiro (LCS) macio com proteção de mão e lâmina de um só gume marcada com a cor VERMELHA ou AZUL. O peso é de 450 g e o comprimento total é de 80 cm.

Exemplo:



2.2.3.2.2. Categorias etárias 16/17 anos; adultos do sexo feminino 18/35 anos, 36/45 anos; adultos do sexo masculino 18/35 anos, 36/45 anos. A arma é um sabre curvo pesado e macio (HCS) com um protetor de mão e uma lâmina de um só gume marcada com a cor VERMELHA ou AZUL. O peso é de 600 g e o comprimento total é de 93 cm.

Exemplo:



2.3. Espada de duas mãos

2.3.1. Categorias de idade

2.3.1.1. Crianças 11/13 anos, 14/15 anos, 16/17 anos

2.3.1.2. Mulheres adultas 18/35 anos, 36/45 anos

2.3.1.3. Homens adultos 18/35 anos, 36/45 anos

2.3.2. Regras

2.3.2.1. Touch & Score Gladiadores (TS) - combate 1x1, interrompido sempre que ocorre um ponto.

2.3.2.1.1. Combate para atingir 10 pontos em 1 minuto de combate.

2.3.2.1.2. A vitória é obtida ao atingir 10 pontos ou a pontuação mais elevada após 1 minuto de combate.

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

2.3.2.1.4. Não são permitidas **ESTOCADAS** em qualquer parte do corpo.

2.3.2.1.5. Golpes ao mesmo tempo são contados para cada lutador dependendo da parte do corpo que foi atingida.

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

2.3.3. Equipamento

2.3.3.1. Equipamento da proteção

2.3.3.1.1. O equipamento de corpo inteiro (proteção da cabeça com grelha metálica, protetor do tronco com anca e ombros, protetor das pernas, protetor dos antebraços e protetor das mãos) é obrigatório e apenas na cor VERMELHA.

2.3.3.2. espada de duas mãos

2.3.3.2.1. 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. A SL tem uma barra transversal redonda de material macio e a lâmina é moldada com bordas visíveis marcadas com a cor VERMELHA ou AZUL.

Exemplo



2.3.3.2.2. Adultos do sexo feminino 18/35 anos, 36/45 anos; adultos do sexo masculino 18/35 anos, 36/45 anos A arma é uma espada longa macia e reta (BL) com 120 cm de comprimento total e 850 g de peso. A BL tem uma barra transversal redonda de material macio e a lâmina é moldada com bordos visíveis marcados com a cor VERMELHA ou AZUL.

Exemplo:



2.4. Lança

2.4.1. Categorias por idade

2.4.1.1. Mulheres adultas 18/35 anos, 36/45 anos

2.4.1.2. Homens adultos 18/35 anos, 36/45 anos

2.4.2. Regras

2.4.2.1. Touch & Score Gladiadores (TS) - combate 1x1, interrompido sempre que ocorre um ponto.

2.4.2.1.1. Combate para atingir 10 pontos em 1 minuto de combate.

2.4.2.1.2. A vitória é obtida ao atingir 10 pontos ou a pontuação mais elevada após 1 minuto de combate.

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

2.4.2.1.4. Os golpes em estocada só são permitidos **no peito** e são atribuídos **3 pontos por cada golpe efetivo**

2.4.2.1.5. Toques válidos em simultâneo são contados para cada lutador dependendo da parte do corpo que foi atingida.

2.4.2.1.6. Em todas as categorias de idade, os golpes no corpo com o gume ou ponta da

lâmina são contabilizados. Os golpes com o cabo NÃO são permitidos .

2.4.2.1.7. Não é permitido atirar a arma.

2.4.3. Equipamento

2.4.3.1. Equipamento de proteção

2.4.3.1.1. O equipamento de corpo inteiro (proteção da cabeça com grelha metálica, protetor do tronco com anca e ombros, protetor das pernas, protetor dos antebraços e protetor das mãos) é obrigatório e apenas na cor VERMELHA.

2.4.3.2. Lança

2.4.3.2.1. A arma para todas as categorias etárias definidas é uma arma de vara reta com uma ponta de lança macia, com um comprimento total de 150 cm . A ponta da lança tem uma forma com bordos visíveis marcados com a cor VERMELHA ou AZUL.

Exemplo:



3. O Combate

3.1. Processo do Combate

3.1.1. A categoria da competição é anunciada pela organização do torneio.

3.1.2. O escalão etário é anunciado pelo árbitro da prova.

3.1.3. O calendário dos combates é fornecido aos atletas e treinadores/instrutores.

3.1.4. Regras do Combate

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

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

3.1.4.2.1. Os atletas fazem 3 x SAUDAÇÕES (§1.2.1; §1.2.2; §1.2.3) levando a sua espada ao nível da cara e apresentando-a à Direita, Esquerda e Direita e levantando-a para mostrar que estão prontos para combater. ISTO É OBRIGATÓRIO ANTES DO COMBATE!

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

3.1.4.3. O treinador/instrutor e os árbitros estão nos seus lugares designados.

3.1.4.4. O árbitro central verifica se todos estão na sua área designada e depois pergunta aos árbitros de apoio se estão "PRONTOS" "READY?" e depois pergunta aos atletas se estão "PRONTOS" "ARE YOU READY?"

3.1.4.5. Comando do árbitro central "COMBATE" "FIGHT" e o COMBATE começa.

Aconselha-se o uso da terminologia inglesa READY- FIGHT- STOP- TIME- ROLLING.

3.1.4.5.1. **Comandos do árbitro central**

3.1.4.5.1.1. Combate – fight.

3.1.4.5.1.2. Parar – stop.

3.1.4.5.1.3. Tempo – time.

3.1.4.5.1.4. Inatividade – Rolling.

4. Penalidades

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

4.2. Qualquer comportamento que viole as regras de conduta (§1.2) pode resultar em:

4.2.1. Advertência pela primeira vez.

4.2.2. Dedução de pontos.

4.2.2.1. Se o jogador já tiver 3 pontos de penalização por infrações de comportamento, aumentará para um cartão amarelo e depois outro 2º cartão amarelo = cartão vermelho.

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

4.3. Cartão amarelo.

4.3.1.1. Os cartões amarelos são mostrados durante o torneio.

4.3.1.2.3 cartões amarelos durante o torneio, mas recebidos em jogos separados, podem resultar num cartão vermelho e, conseqüentemente, na desqualificação do torneio.

4.3.2. Cartão vermelho (desqualificação de todo o torneio)

4.3.3. cartão negro - atribuído á equipa - Banimento de futuros torneios de 1 ano a indefinido pelo IFK.

4.4. Discutir, discutir e gritar com o árbitro central pode resultar em:

4.4.1. Advertência pela primeira vez e, se continuar, um cartão amarelo; 2 cartões amarelos = cartão vermelho.

4.4.2. As ações intencionais podem resultar num cartão amarelo ou num cartão vermelho imediato.

4.5. Não efetuar a saudação de respeito no início do jogo

4.5.1. Advertência pela primeira vez; depois disso, dedução de 1 ponto de penalização de cada vez.

4.6. Qualquer forma de desrespeito, seja verbal ou gestual, por parte do jogador.

4.6.1. Advertência pela primeira vez e, se continuar, cartão amarelo; 2 cartões amarelos = cartão vermelho.

4.6.2. As ações intencionais podem resultar num cartão amarelo ou num cartão vermelho imediato.

4.6.2 As ações intencionais de violência por parte da equipa técnica ou dos jogadores podem resultar em cartão negro – serem banidos da atividade desportiva

4.7. Acertos em locais proibidos. (§1.9).

4.7.1. Advertência pela primeira vez; depois disso, a cada vez é deduzido 1 ponto de penalização. Ver §4.1.2.1.

4.7.2. As ações intencionais podem resultar num cartão amarelo ou num cartão vermelho imediato.

4.8. Atacar o adversário no chão ou ao levantar-se após queda.

4.8.1. Advertência pela primeira vez; depois disso, de cada vez, dedução de 1 ponto de penalização. Ver §4.1.2.1.

4.8.2. As ações intencionais podem resultar num cartão amarelo ou num cartão vermelho imediato.

4.9. Atacar depois de ouvir o comando STOP, que será dado pelo árbitro central.

4.9.1. Advertência pela primeira vez, após o que será deduzido 1 ponto de penalização por cada vez. Ver §4.1.2.1.

4.9.2. As ações intencionais podem resultar num cartão amarelo ou num cartão vermelho imediato.

4.10. Golpes intencionais com a as bordas do escudo em qualquer parte do corpo do adversário.

4.10.1. Advertência pela primeira vez; depois disso, de cada vez, dedução de 1 ponto de penalização. Ver §4.1.2.1.

4.10.2. As ações intencionais podem resultar num cartão amarelo ou num cartão vermelho imediato.

4.11. Cabeçadas, socos, cotovelos, joelhos e pontapés.

4.11.1. As ações intencionais podem resultar num cartão amarelo ou num cartão vermelho imediato.

4.12. Golpes com o pomo ou punho da espada.

4.12.1. Advertência pela primeira vez; depois disso, de cada vez, dedução de 1 ponto de penalização. Ver §4.1.2.1.

- 4.12.2.As ações intencionais podem resultar num cartão amarelo ou num cartão vermelho imediato.
- 4.13. Agarrar o adversário no tronco, na cabeça e nos membros, bem como em qualquer parte do equipamento.
- 4.13.1.Advertência na primeira vez; depois disso, a cada vez é deduzido 1 ponto de penalização. Ver §4.1.2.1.
- 4.13.2.As ações intencionais podem resultar num cartão amarelo ou num cartão vermelho imediato.
- 4.14. Após dois avisos, atraso intencional, ou atraso na continuação ou reinício do combate. "Rolling".
- 4.14.1.Primeira advertência; depois disso, cada advertência deduz 1 ponto de penalização. Ver §4.1.2.1.
- 4.14.2.As ações intencionais podem resultar num cartão amarelo ou num cartão vermelho imediato.
- 4.15. Terceira advertência por não obedecer às ordens de paragem do árbitro: 2 pontos de penalização.
- 4.12.1.Primeira advertência após cada dedução de 1 ponto de penalização. Ver §4.1.2.1.
- 4.12.2.As ações intencionais podem resultar num cartão amarelo ou num cartão vermelho imediato.
- 4.16. Sair da área de combate com os dois pés.
- 4.16.1.Dedução de 1 ponto de jogo. Ver §4.1.2.2.
- 4.17.Manter um pé fora da área de combate durante mais de 5 segundos.
- 4.17.1.Dedução de 1 ponto de jogo. Ver §4.1.2.2.
- 4.18.Cair ou tocar no chão utilizando uma parte do corpo como terceiro ponto de apoio.
- 4.18.1.Dedução de 1 ponto de jogo. Ver §4.1.2.2.
- 4.19. Um cartão vermelho imediato pode resultar em caso de:
- 4.19.1.Projeção intencional do adversário - Cartão vermelho
- 4.19.2.Golpe intencional direto em zonas proibidas - Cartão vermelho.
- 4.19.3.Pontapés rotativos, projeções, bloqueios, imobilizações e fraturas intencionais - Cartão vermelho

5. Kempo Gladiadores - Competições por equipas.

5.1. Competição por equipas 3X3

5.1.1. Objetivo 1 - A competição de equipas 3X3 consiste em três jogos à melhor de três, com a duração de 1 minuto cada, durante os quais o objetivo da equipa é eliminar o maior número possível de adversários, com o mínimo de perda de colegas de equipa.

Ou

5.1.1. Objetivo 2- A competição de equipas 3X3 consiste em três jogos à melhor de três, com a duração de 1 minuto cada, durante os quais o objetivo da equipa é conquistar a bandeira com o mínimo de perda de colegas de equipa.

Ou

5.1.1. Objetivo 3 - A competição de equipas 3X3 consiste em três jogos à melhor de três, com a duração de 1 minuto cada, durante os quais o objetivo da equipa é eliminar um determinado jogador da equipa adversária com o mínimo de perda de colegas de equipa.

5.1.2. Os jogadores podem ser substituídos entre os jogos.

5.1.3. Esta decisão pode ser tomada pelo treinador.

5.1.4. As substituições são ilimitadas.

5.1.5. O intervalo entre os jogos não pode exceder 2 minutos.

5.1.6. Golpes válidos

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

5.1.6.2. Estocada - Golpe horizontal efetuado com a ponta da espada.

5.2. Competição de equipas 5X5

5.2.1. Objetivo 1 - A competição por equipas 5X5 consiste em três jogos à melhor de três, com um tempo de 1 minuto cada, durante os quais o objetivo é atingir o objetivo ou eliminar o maior número possível de adversários, com a perda do número mínimo de colegas de equipa.

Ou

Objetivo 2 - A competição de equipas 5X5 consiste em três jogos à melhor de três, com a duração de 1 minuto cada, durante os quais o objetivo da equipa é conquistar a bandeira com o mínimo de perda de colegas de equipa.

Ou

Objetivo 3 - A competição de equipas 5X5 consiste em três jogos à melhor de três, com a duração de 1 minuto cada, durante os quais o objetivo da equipa é

eliminar um determinado jogador da equipa adversária com o mínimo de perda de colegas de equipa.

5.2.2. Pode haver substituições entre os jogos. Esta decisão pode ser tomada pelo treinador.

5.2.3. As substituições são ilimitadas.

5.2.4. O intervalo entre jogos não pode exceder 2 minutos.

5.2.5. Cortes válidos

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

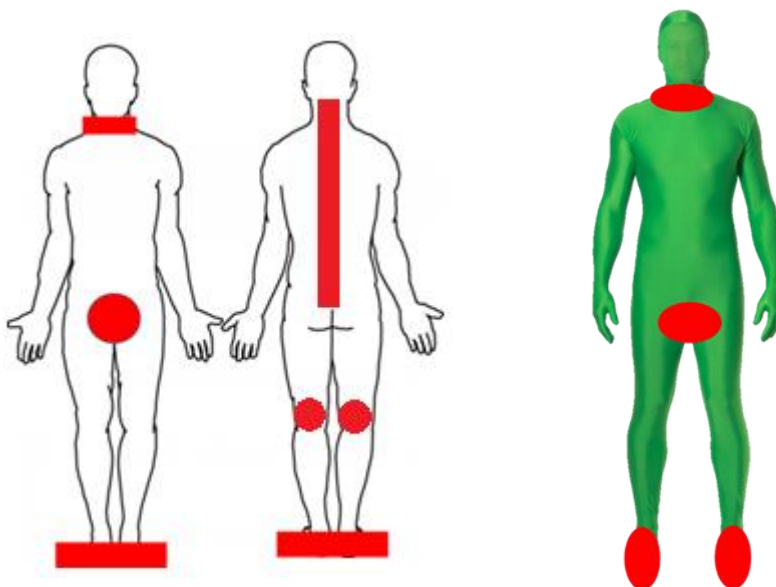
5.2.5.2. Estocada - Golpe horizontal efetuado com a ponta da espada.

5.2.6. Eliminação

5.2.6.1. Golpe em zonas válidas - 1 Ponto

5.2.6.2.2 toques seguidos em zonas válidas – eliminação

5.3. Zonas Proibidas e Zonas Válidas



5.4. Técnicas de combate permitidas.

5.4.1. Golpes em corte com a lâmina da espada nas zonas de pontuação.

5.4.2. Defender-se de golpes com o escudo ou a espada.

5.4.3. Carregar ou empurrar o adversário com o escudo (com a parte plana do escudo) ou com o ombro para o afastar.

5.4.4. Atingir as mãos e a espada do adversário com a parte plana do escudo.

5.4.5. Desvio da lâmina da espada ou das mãos do adversário com o escudo (bordo do escudo e parte plana).

5.4.6. Aprisionamento ou oposição do escudo do adversário com o escudo (apenas defensivo).

5.4.7. Afixação ou sobreposição do escudo sobre o escudo do adversário.

5.4.8. 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.

5.5. Técnicas de combate proibidas

5.5.1. Golpes fora das zonas de pontuação.

5.5.2. Atingir o adversário no chão ou ao levantar-se.

5.5.3. Atacar depois de ouvir o comando STOP, que será dado pelo árbitro principal.

5.5.4. Golpes com a borda do escudo na cabeça e pescoço do adversário, e também fora das zonas de pontuação.

5.5.5. Cabeçadas, socos, cotovelos, joelhos e pontapés.

5.5.6. Projeção do adversário.

5.5.7. Estocadas diretas em zonas proibidas.

5.5.8. Pontapés rotativos, projeções, bloqueios, imobilizações e fraturas.

5.5.9. Golpes com o pomo e punho da espada.

5.5.10. Agarrar o adversário no tronco, na cabeça e nos membros, bem como em qualquer parte do equipamento.

5.6. **Advertências e sanções**

5.6.1. Sanções mencionadas no n.º 4.

5.6.2. As advertências ocorrem nos seguintes casos:

5.6.3. Durante um combate há uma falha em qualquer parte do equipamento defensivo e/ou ofensivo, que na opinião do árbitro principal, não permite a continuação do combate. Se esta falha for resolvida dentro do tempo determinado pelo árbitro principal, o combate pode continuar.

5.6.4. Nota: em caso de falha do equipamento ofensivo e/ou defensivo (espada ou escudo), não serão emitidos avisos.

5.6.5. Se houver interferência de terceiros não relacionados com o combate, então qualquer interveniente pode ser penalizado com um cartão amarelo, vermelho ou preto.

5.7. Pontos de penalização

5.7.1. Sair da área de combate com os dois pés: 1 ponto de penalização.

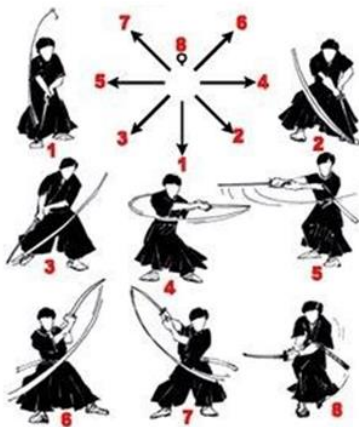
5.7.2. Cair ou tocar no chão usando uma parte do corpo como um terceiro fulcro: 1 ponto de penalização.

5.7.3. Isto se a queda não for precedida de um golpe antes do comando STOP. É permitido apoiar-se numa espada ou num escudo.

5.7.4. Após dois avisos, atraso intencional ou atraso na continuação ou reinício do combate - 1 ponto de penalização.

5.7.5. Terceiro aviso por não obedecer às ordens de paragem do árbitro - 1 ponto de penalização.

6.0 – Identificação de Golpes



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

6.1.Vertical alto – golpe vertical que começa na cabeça e desce até ao chão

6.2.Vertical baixo – golpe vertical que começa no chão e termina na cabeça

6.3.Oblíquo superior – golpe que começa no ombro esquerdo do oponente e termina no joelho direito do mesmo.

6.4.Oblíquo inferior – golpe que começa no joelho esquerdo do oponente e termina no ombro direito do mesmo

6.5.Oblíquo superior reverso – golpe que começa no ombro direito do oponente e termina no joelho esquerdo do mesmo

6.6.Oblíquo inferior reverso - golpe que começa no joelho direito do oponente e termina no ombro esquerdo do mesmo

6.7.Corte – golpe horizontal paralelo ao chão. Localizado na zona das costelas, da direita para a esquerda

6.8.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 á interpretação do árbitro.

 -----FIM.