REGRAS DE COMPETIÇÃO

KUNG DO TE

FPKDT

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE

KUNG DO TE

Efectivas a partir de 01 Janeiro 2019

Artigo 1º
Definição

1. O Kung Do Te (KDT) é uma arte de combate em que os competidores podem aplicar técnicas legais, nomeadamente socos, joelhadas, pontapés, projecções, imobilizações e finalizações (chaves e estrangulamentos).
2. O combate no chão está sujeito à limitação de períodos máximos de quarenta (40) segundos cada.
3. As técnicas de finalização devem ser terminadas de forma gradual e segura.
4. Findo o tempo limite de cada período de combate no chão, os competidores à ordem do Árbitro devem reiniciar o combate na Posição de Combate.
5. O Árbitro reserva-se sempre o direito de parar um combate para proteger a integridade física dum competidor.
6. Considera-se que um competidor está no chão quando o seu tronco, joelhos ou três pontos do seu corpo tocam o Tatami.
7. Posição de Combate: Posição de pé em que os competidores devem colocar-se em guarda, distantes três (3) metros entre si, e aguardarem pela ordem do Árbitro.
8. A competição no KDT tem como objectivo principal testar a evolução técnica, mental e espiritual dos seus praticantes e promover a amizade, paz e harmonia entre todos os participantes.

Artigo 2º
Níveis máximos de contacto

1. Combate em pé:
a) Infantis e Juvenis: Contacto ligeiro à cabeça, tronco e pernas;
b) Cadetes: Contacto ligeiro à cabeça e tronco e contacto total às pernas;
c) Juniores e Veteranos: Contacto ligeiro à cabeça e contacto total ao tronco e pernas;
d) Seniores e Jovens Sub-20: Contacto total à cabeça, tronco e pernas.
2. Golpes executados conforme a alínea e) do Artigo 15º:
a) Golpes à cabeça: Toque ligeiro;
b) Golpes ao tronco: Contacto ligeiro.
i) Toque ligeiro, significa que não houve penetração do golpe no alvo.
ii) Contacto ligeiro, significa que houve uma ligeira penetração do golpe no alvo.
iii) Contacto total, significa que houve uma total penetração do golpe no alvo.

Artigo 3º
Área de Competição

1. A Área de Competição é um Tatami (Tapete) com 8x8 metros, complementada com pelo menos dois (2) metros para cada lado como zona de segurança.
2. O Tatami deve ter a espessura mínima de vinte e cinco (25) milímetros e máxima de cinquenta (50) milímetros.
i) Um Tatami com espessura regulamentar inferior a trinta e cinco (35) milímetros deve obrigatoriamente assentar em piso com amortecimento (borracha, caixa de ar, plataforma, etc.).
3. Os cantos são duas linhas paralelas marcadas fora da zona de segurança.
4. O canto Azul situa-se no lado esquerdo da Mesa e o canto Vermelho no lado direito.
5. Junto ao Tatami, deve estar disponível o seguinte equipamento:
- Mesa e cadeiras para os Oficiais;
- Um (1) gongo e um (1) apito ou dois (2) apitos;
- Quatro (4) cronómetros;
- Fichas de pontuação;

"Kung Do Te", KDT e o logótipo da federação são marcas registadas propriedade da FPKDT. Todos os direitos reservados.

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

Artigo 4º
Higiene e segurança

1. Os atletas devem estar limpos e apresentarem uma aparência asseada.
2. As unhas dos pés e das mãos devem estar curtas e limadas.
3. Os atletas não podem usar objetos de metal ou outros acessórios.
4. Os atletas com cabelos longos devem amarrar o cabelo de tal forma que ele não apresente qualquer perigo para qualquer dos competidores ou Árbitro.
5. Proibido colocar vaselina, linimento ou similar no rosto ou no corpo, excepto nos “Super Fights” em que será permitido colocar uma pequena quantidade de vaselina no rosto do atleta.
6. O Árbitro poderá desqualificar um atleta que não cumpra estas normas.

Artigo 5º
Etiqueta

1. A FPKDT promove essencialmente os valores morais e espirituais das artes marciais.
2. Nas competições no âmbito ou sob a égide da FPKDT, os competidores devem obrigatoriamente executar a saudação à entrada e saída do Tatami, ao Árbitro e ao oponente no início e final do combate.
3. Os competidores devem demonstrar um elevado **controlo emocional** e uma atitude disciplinada e de respeito para com o seu oponente, treinadores, oficiais e demais agentes desportivos.
4. O Incumprimento do presente artigo é sancionado com a Desqualificação do infractor.

Artigo 6º
Fair Play

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

Artigo 7º
Uniforme de competição

1. Uniforme dos competidores:
a) Calça comprida modelo KDT;
b) T-Shirt/Lycra de manga curta (não aplicável nos "Super Fights").
2. Uniforme dos Árbitros e Juízes:
a) Calça comprida modelo KDT;
b) T-Shirt/Sweatshirt com o logótipo da FPKDT;
c) Sapatilhas (aconselhável que os Árbitros usem uma protecção em plástico para as sapatilhas);
d) Luvas cirúrgicas (aplicável apenas aos Árbitros).
3. Uniforme dos Treinadores:
a) Fato de treino ou calça de treino e T-Shirt;
b) Sapatilhas.

“Kung Do Te”, KDT e o logótipo da federação são marcas registadas propriedade da FPKDT. Todos os direitos reservados.

Artigo 8º
Equipamento de Competição

1. Equipamento obrigatório:
a) Luvas abertas modelo KDT (7/8 oz);
b) Capacete modelo KDT (não aplicável nos “Super Fights");
c) Caneleiras modelo tipo meia, em Polyester-Algodão (não aplicável nos "Super Fights");
d) Protector dental;
e) Coquilha (obrigatório nos Homens, opcional nas Mulheres);
f) Protector Peitoral (obrigatório nas Mulheres, não aplicável nos Homens);
g) Protector de Tornozelo (opcional).
2. Todo o equipamento utilizado pelos competidores deverá ser inspeccionado pelo Árbitro.
3. As luvas, capacete e caneleiras devem ser de cor correspondente ao respectivo canto ou de cor neutra.
4. O equipamento de competição deve ser aprovado pela FPKDT, estar limpo, desinfectado e em bom estado de conservação.
5. Todo o equipamento deverá ser limpo usando 10% de Hipoclorito de Sódio antes de ser novamente utilizado.

Artigo 9º
Ligas e Fitas

1. Nas competições de KDT as ligas para as mãos são obrigatórias.
2. As mãos devem ser envolvidas com ligas usando um dos seguintes tipos:
a) Pano macio de algodão com fecho de velcro, com um comprimento mínimo de 2,5 m e máximo de 4,5 m. As ligas devem ter no mínimo 5 cm e no máximo 6 cm de largura. Podem ser usadas duas (2) tiras de fita adesiva cirúrgica com o máximo de 30 cm x 2,5 cm para cada mão para prender e reforçar as ligas no pulso e na mão, contudo a fita não poderá cobrir os nós dos dedos;
b) Gaze macia com 10 metros x 5 cm. Pode ser usada fita adesiva cirúrgica com o máximo de 2 m x 2,5 cm para prender e reforçar as ligas no pulso e na mão, contudo a fita não poderá cobrir os nós dos dedos.
3. A bandagem das mãos deve ser verificada e confirmada por um Oficial antes do combate.
4. As Luvas devem ser fixadas com fita adesiva como o máximo de 30 cm x 5 cm de cor correspondente ao respectivo canto ou de cor neutra. É proibido o uso de fita de plástico.

Artigo 10º
Classes de Atletas

Os competidores devem possuir a graduação mínima de 6º Kyu (cinto verde) sendo agrupados numa classe aberta.

Artigo 11º
Escalões Etários

1. Os escalões etários dos atletas são os seguintes:
a) Infantis: Atletas entre dez (10) e onze (11) anos de idade;
b) Juvenis: Atletas entre doze (12) e treze (13) anos de idade;
c) Cadetes: Atletas entre quatorze (14) e quinze (15) anos de idade;
d) Juniores: Atletas entre dezasseis (16) e dezassete (17) anos de idade;
e) Seniores: Atletas entre dezoito (18) e quarenta (40) anos de idade;

“Kung Do Te”, KDT e o logótipo da federação são marcas registadas propriedade da FPKDT. Todos os direitos reservados.

f) Jovens Sub-20: Atletas entre dezoito (18) e dezanove (19) anos de idade;
g) Veteranos: Atletas entre quarenta e um (41) e sessenta (60) anos de idade.
2. O escalão etário será determinado pela idade do atleta no primeiro dia da competição.
3. É obrigatório a apresentação ao delegado oficial dum documento de identificação legal e a Licença de Praticante.
i) Se estiverem vários escalões etários no programa duma competição, os atletas só poderão competir numa faixa etária.

Artigo 12º
Categorias de Peso

1. Categorias de peso para Masculinos:
a) Infantis: ≤28 Kg, ≤31 Kg, ≤34 Kg, ≤37 Kg, ≤40 Kg, ≤43 Kg, ≤46 Kg, ≤49 Kg, ≤52 Kg e >52 Kg;
b) Juvenis: ≤34 Kg, ≤37 Kg, ≤40 Kg, ≤43 Kg, ≤46 Kg, ≤49, ≤52 Kg, ≤55 Kg, ≤58 Kg, ≤61 Kg, ≤64 Kg e >64 Kg;
c) Cadetes: ≤40 Kg, ≤43 Kg, ≤46 Kg, ≤49 Kg, ≤52 Kg, ≤55 Kg, ≤58 Kg, ≤61 Kg, ≤64 Kg, ≤67 Kg, ≤71 Kg, ≤76 Kg e >76 Kg;
d) Juniores: ≤52 Kg, ≤55 Kg, ≤58 Kg, ≤61 Kg, ≤64 Kg, ≤67 Kg, ≤71 Kg, ≤76 Kg, ≤81 Kg, ≤86 Kg, ≤91 Kg e >91 Kg;
e) Seniores: ≤52 Kg, ≤55 Kg, ≤58 Kg, ≤61 Kg, ≤64 Kg, ≤67 Kg, ≤71 Kg, ≤76 Kg, ≤81 Kg, ≤86 Kg, ≤91 Kg e >91 Kg;
f) Jovens Sub-20: ≤52 Kg, ≤55 Kg, ≤58 Kg, ≤61 Kg, ≤64 Kg, ≤67 Kg, ≤71 Kg, ≤76 Kg, ≤81 Kg, ≤86 Kg, ≤91 Kg e >91 Kg;
g) Veteranos: ≤52 Kg, ≤55 Kg, ≤58 Kg, ≤61 Kg, ≤64 Kg, ≤67 Kg, ≤71 Kg, ≤76 Kg, ≤81 Kg, ≤86 Kg, ≤91 Kg e >91 Kg.
2. Categorias de peso para Femininos:
a) Infantis: ≤28 Kg, ≤31 Kg, ≤34 Kg, ≤37 Kg, ≤40 Kg, ≤43 Kg, ≤46 Kg, ≤49 Kg e >49 Kg;
b) Juvenis: ≤34 Kg, ≤37 Kg, ≤40 Kg, ≤43 Kg, ≤46 Kg, ≤49, ≤52 Kg, ≤55 Kg, ≤58 Kg, ≤61 Kg e >61 Kg;
c) Cadetes: ≤37 Kg, ≤40 Kg, ≤43 Kg, ≤46 Kg, ≤49 Kg, ≤52 Kg, ≤55 Kg, ≤58 Kg, ≤61 Kg, ≤64 Kg, ≤67 Kg, ≤71 Kg e >71 Kg;
d) Juniores: ≤49 Kg, ≤52 Kg, ≤55 Kg, ≤58 Kg, ≤61 Kg, ≤64 Kg, ≤67 Kg, ≤71 Kg, ≤76 Kg e >76 Kg;
e) Seniores: ≤49 Kg, ≤52 Kg, ≤55 Kg, ≤58 Kg, ≤61 Kg, ≤64 Kg, ≤67 Kg, ≤71 Kg, ≤76 Kg e >76 Kg;
f) Jovens Sub-20: ≤49 Kg, ≤52 Kg, ≤55 Kg, ≤58 Kg, ≤61 Kg, ≤64 Kg, ≤67 Kg, ≤71 Kg, ≤76 Kg e >76 Kg;
g) Veteranos: ≤49 Kg, ≤52 Kg; ≤55 Kg; ≤58 Kg, ≤61 Kg, ≤64 Kg, ≤67 Kg, ≤71 Kg, ≤76 Kg e >76 Kg.
3. Um atleta que não tenha oponente na sua categoria de peso será declarado o campeão da respectiva categoria. Neste caso, será permitido ao atleta competir na categoria imediatamente superior.
4. A diferença máxima de peso permitido entre dois competidores será a combinação de duas categorias de peso adjacentes.

Artigo 13º
Pesagens

1. A pesagem oficial dos atletas deve ser conduzida por um delegado oficial do mesmo género.
2.Os treinadores dos atletas poderão assistir à pesagem.
3. A pesagem de atletas deverá ser efectuada no máximo de vinte e quatro (24) horas e no mínimo de três (3) horas antes do início da competição. Se uma competição durar vários dias, os atletas serão pesados novamente no dia do combate, não podendo ultrapassar o peso máximo da sua categoria.
4. Antes da pesagem os atletas deverão apresentar ao delegado oficial o documento de identificação

"Kung Do Te", KDT e o logótipo da federação são marcas registadas propriedade da FPKDT. Todos os direitos reservados.

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

Artigo 14º
Duração dos Combates

1. Infantis:
- Um (1) round de um (1) minuto e trinta (30) segundos.
2. Juvenis:
- Dois (2) rounds de um (1) minuto e trinta (30) segundos cada.
3. Cadetes, Juniores e Veteranos:
- Dois (2) rounds de dois (2) minutos cada.
4. Seniores e Jovens Sub-20:
a) Combates no formato de torneio: Dois (2) rounds de três (3) minutos cada;
b) Super Fights: Três (3) rounds de três (3) minutos cada.
5. O intervalo entre rounds deverá ser sessenta (60) segundos.
6. Em caso de Empate, nas competições em que seja necessário encontrar-se um vencedor realiza-se um (1) prolongamento de dois (2) minutos para os Seniores e Jovens Sub-20, e de um (1) minuto para os restantes escalões etários. Se o prolongamento terminar também com um Empate, o Árbitro e os Juízes decidem o vencedor.

Artigo 15º
Técnicas Permitidas

No KDT são permitidas as seguintes técnicas:
a) Socos e pontapés à cabeça, corpo e pernas, quando ambos os competidores estão em pé;
b) Joelhadas ao corpo e pernas, quando ambos os competidores estão em pé;
c) Projecções;
d) Imobilizações e finalizações;
e) Socos sem contacto à cabeça ou socos com contacto ligeiro ao corpo, executados imediatamente a seguir a uma projecção ou queda. O competidor deve aplicar os golpes (máximo 3) a partir da posição de pé com os “joelhos fletidos” ou da posição de “joelho na barriga”, para que esses golpes sejam pontuáveis.

Artigo 16º
Técnicas Proibidas e Faltas

1. São consideradas Faltas os seguintes actos ou técnicas:

“Kung Do Te”, KDT e o logótipo da federação são marcas registadas propriedade da FPKDT. Todos os direitos reservados.

- Descontrolo emocional;
- Golpear o oponente quando este está no chão, excepto conforme descrito na alínea e) do Artigo 15º;
- Golpear a partir do chão contra o oponente que está em pé (os competidores podem defender-se e aplicar técnicas de grappling);
- Golpear com força excessiva, excepto nos casos em que é permitido o contacto total (vide Artigo 2º das presentes Regras de Competição);
- Cabeçadas;
- Morder;
- Cuspir o protector dental;
- Ataques ao baixo-ventre ou aos genitais;
- Slamming (as projecções não são consideradas slamming, excepto se o Árbitro determinar que houve intenção de lesionar o oponente. Esta proibição tem como fim principal impedir que se faça Slamming para escapar da guarda ou de várias finalizações e para evitar lesões graves);
- Back splashing;
- Aplicar técnicas de finalização sem dar tempo ao oponente para desistir;
- Chave à cervical/chave à coluna vertebral (neck cranks, twisters, etc). É legal aplicar uma certa pressão na coluna durante a aplicação dum estrangulamento (ex: Guilhotina ou mata-leão);
- Chave de calcanhar;
- Chave de joelho com torção (é permitida a chave de joelho recta);
- Meter os dedos nos olhos ou outros orifícios do corpo;
- Puxar os cabelos;
- Beliscar, puxar ou torcer a pele;
- Agarrar, puxar ou torcer as orelhas;
- Agarrar o equipamento ou a T-shirt/Lycra do oponente (é permitido agarrar as calças);
- Manipular pequenas articulações (chaves aos dedos das mãos e dos pés);
- Agarrar três (3) ou menos dedos das mãos ou pés;
- Agarrar ou golpear intencionalmente a clavícula;
- Golpear a garganta ou agarrar a traqueia com as mãos;
- Tapar com a mão a boca e/ou o nariz do oponente;
- Golpear a nuca;
- Golpear a coluna vertebral;
- Golpear os rins;
- Golpear com o "martelo da mão" (é permitido golpear apenas com a parte almofadada da luva);
- Golpear com o cotovelo;
- Golpear com o Joelho à cabeça;
- Golpear com a “mão aberta”;
- Golpear com o antebraço;
- Golpear os joelhos, excepto a parte posterior do joelho (flexão natural);
- Stomp Kicks (pontapés pisando) contra o pé do oponente, excepto pisar o pé sem pontapear;
- Pisar o oponente quando este está no chão;
- Projectar/atirar o oponente de cabeça ou pescoço para o chão;
- Projectar/atirar o oponente contra o joelho;
- Atirar, projectar ou empurrar o oponente para fora da Área de Competição;
- Utilizar substâncias escorregadias no corpo, uniforme ou equipamento;
- Atacar o oponente durante a interrupção do combate;
- Atacar o oponente quando este está sob protecção do Árbitro;
- Atacar o oponente após o sinal do fim do round;
- Desrespeitar as instruções do Árbitro;
- Simular uma Lesão;

“Kung Do Te”, KDT e o logótipo da federação são marcas registadas propriedade da FPKDT. Todos os direitos reservados.

- Inactividade e passividade;
- Sair da Área de Combate;
- Interferência dos Treinadores;
- Falar durante o combate;
- Utilizar uma linguagem abusiva ou outros comportamentos anti-desportivos.

2. Outras proibições:
- Socos à cabeça (apenas nos Infantis);
- Golpear conforme descrito na alínea e) do Artigo 15º (apenas nos Infantis);
- Joelhadas (apenas nos Infantis, Juvenis e Cadetes);
- Socos rotativos à cabeça (apenas nos Infantis, Juvenis, Cadetes e Juniores);
- Pontapés lineares e pisões às pernas do oponente (apenas nos Infantis, Juvenis, Cadetes e Juniores);
- Pontapés abaixo da linha do joelho (apenas nos Infantis, Juvenis, Cadetes e Juniores. Nestes escalões etários, os golpes abaixo da linha do joelho são permitidos apenas como tentativa para executar uma projecção);
- Técnicas de finalização (apenas nos Infantis);
- Agarrar apenas a cabeça ou o pescoço para projectar (apenas nos Infantis e Juvenis);
- Compressão com as pernas aos rins ou costelas (apenas nos Infantis e Juvenis);
- Triângulo de pernas puxando a cabeça (apenas nos Infantis e Juvenis);
- Técnicas de finalização forçando a abertura da virilha (apenas nos Infantis e Juvenis);
- Chave de pé recta (apenas nos Infantis e Juvenis);
- Guilhotina em pé ou sem o braço do oponente no interior (apenas nos Infantis e Juvenis);
- Chave de pulso (apenas nos Infantis, Juvenis e Cadetes);
- Estrangulamento de Ezequiel (apenas nos Infantis, Juvenis e Cadetes);
- Estrangulamento Norte/Sul sem o braço do oponente no interior (apenas nos Infantis, Juvenis e Cadetes);
- Chave de joelho recta (apenas nos Infantis, Juvenis e Cadetes);
- Compressão com as pernas ao pescoço sem o braço do oponente no interior (apenas nos Infantis, Juvenis, Cadetes e Juniores);
- Mata-leão no pé (apenas nos Infantis, Juvenis, Cadetes e Juniores);
- Queda-tesoura (apenas nos Infantis, Juvenis, Cadetes e Juniores);
- Passagens de Guarda que coloquem em risco a coluna vertebral (apenas nos Infantis, Juvenis, Cadetes e Juniores).

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

Artigo 17º
Avisos

1. Em caso duma Falta, o Árbitro deverá interromper o combate, analisar a condição do competidor ofendido e emitir um Aviso.
2. Por repetidas faltas menores, falta grave ou uma falta intencional, o Árbitro deverá emitir uma dedução de um (1) ponto para o competidor ofensor em conjunto com o Aviso.

Artigo 18º
Desqualificação

1. No caso de falta intencional grave ou repetida, o Árbitro poderá desqualificar o competidor ofensor.
2. Se um competidor não puder continuar o combate devido a uma lesão causada por uma técnica não autorizada ou falta intencional, o competidor ofensor será desqualificado.

"Kung Do Te", KDT e o logótipo da federação são marcas registadas propriedade da FPKDT. Todos os direitos reservados.

3. Se um ferimento causado por técnica não autorizada ou falta intencional faz com que o combate seja parado num ponto posterior do combate, o competidor que cometeu a falta deverá ser desqualificado.
4. Se durante a inspecção realizada antes do combate, o competidor for encontrado com ligas ou fita adesiva ilícita poderá ser desqualificado pelo Árbitro.
5. Um competidor poderá ainda ser advertido, avisado ou desqualificado como resultado de uma violação das regras feita pelo Treinador do competidor.
6. Técnicas ou actos que dão desqualificação imediata:
- Knockout devido a golpe com contacto excessivo, excepto nos casos em que é permitido o contacto total;
- Projectar/atirar intencionalmente o oponente de cabeça ou pescoço para o chão;
- Slamming ou Back Splashing;
- Outras técnicas ou actos que o Árbitro considere como ofensa grave às regras ou ao código ético e moral do KDT.

Artigo 19º
Knock-Down

1. Um competidor será considerado “Down”:
a) Quando toca o chão com qualquer parte do corpo que não os pés, como resultado de um ou de uma série de golpes legais;
b) Quando não cai mas está num estado em que é incapaz de se defender, como resultado de um ou de uma série de golpes legais.
2. Se o competidor não poder colocar-se com uma defesa inteligente, o Árbitro deverá parar o combate imediatamente.

Artigo 20º
Reinício do Combate

1. Depois dum Aviso, exame realizado pelo Staff médico ou saída de equipamento/uniforme, o combate será reiniciado na mesma posição antes de ter sido interrompido.
2. Um combate interrompido pelo Árbitro porque um dos competidores saiu da Área de Combate deverá reiniciar na Posição de Combate.
3. Após o tempo limite de combate no chão, os competidores devem reiniciar o combate na Posição de Combate.
4. Um combate interrompido pelo Árbitro devido a inactividade/passividade de um ou de ambos os competidores deverá reiniciar na Posição de Combate.

Artigo 21º
Fora do Limite da Área de Combate

1. Designa-se como fora da Área de Combate quando nenhuma parte do corpo dum competidor está tocando a Área de Combate ou quando alguma parte do corpo dum competidor está fora da zona de segurança.
2. As saídas da Área de Combate são consideradas Faltas, mas contabilizadas e julgadas separadamente das outras Faltas.
3. As saídas repetidas da Área de Combate serão penalizadas com um (1) ponto negativo.
4. Se um competidor sair em pé do limite da Área de Combate, o Árbitro deve:
a) Parar o combate, declarar "Saída/Exit" e anunciar a cor do canto do competidor que saiu;
b) Aplicar a respectiva sanção;

“Kung Do Te”, KDT e o logótipo da federação são marcas registadas propriedade da FPKDT. Todos os direitos reservados.

c) Fazer recomeçar o combate na Posição de Combate.
5. Um competidor que à ordem do Árbitro não esteja pronto para recomeçar o combate no tempo máximo de cinco (5) segundos será desqualificado.
6. Se os competidores estão no chão, será permitido continuar o combate fora do limite da Área de Combate, dentro da zona de segurança, até que haja uma quebra na acção ou estiver em causa a segurança dos competidores.
7. Se um competidor fugir para fora da zona de segurança para escapar ao combate no chão será penalizado imediatamente com um (1) ponto negativo.
8. Se um competidor fugir para fora da Zona de Segurança na tentativa de escapar duma finalização será imediatamente desqualificado.
9. Se uma finalização está sendo aplicada e o competidor fugir na posição de pé para fora do limite da Área de Combate será imediatamente desqualificado.
10. Considera-se fora da Zona de Segurança quando alguma parte do corpo dum competidor está fora da Zona de Segurança.

Artigo 22º
Treinadores

1. O competidor deverá ter no mínimo um (1) e no máximo dois (2) treinadores.
2. Os treinadores são os "instrutores/mestres" qualificados para o efeito, devendo cumprir e respeitar as regras e regulamentos, sendo cada competidor também responsável pelos seus actos.
3. Durante o combate nenhum dos treinadores poderá estar na plataforma do Tatami. Antes do assalto começar deverão retirar todo o equipamento da plataforma do Tatami, assegurando que a Área de Competição seja mantida limpa e seca.
4. Durante o intervalo do round, os treinadores estão autorizados a dar instruções verbais ao competidor. Os treinadores estão autorizados a trazer água para o concorrente e gelo ensacado.
5. Durante o intervalo do round, os treinadores são obrigados a informar o Árbitro de todas as lesões sofridas pelo seu competidor.
6. Os treinadores devem trazer toalhas para a Área de Competição para que, se acharem que o seu competidor está incapaz de continuar o combate, possam jogar a toalha como sinal de abandono.
7. Os treinadores podem dar conselhos e encorajamento de uma forma contida durante o decorrer do combate.
8. Os competidores podem ser advertidos, avisados ou desqualificados por uma ofensa dos treinadores contra as regras estabelecidas.

Artigo 23º
Decisões dos Combates

1. Tipos de resultados dos combates:
a) **Knockout (KO)**:
- Quando um competidor perde a consciência devido a golpes legais recebidos;
- Quando não pode retomar o combate devido a golpes legais recebidos.
b) **Knockout Técnico (TKO)**:
- Quando um competidor, na opinião do Árbitro, não tem condições de continuar o combate ou não é capaz de colocar-se numa defesa inteligente;
- Quando um competidor, na opinião do Árbitro ou do Staff Médico, não tem condições para continuar o combate devido a uma lesão contraída por golpes legais ou o tempo de recuperação ou exame médico de um competidor dura há mais de cinco (5) minutos;
- Quando, na opinião do Árbitro, a integridade física de um competidor estiver em risco;
- Quando o competidor abandona o combate ou o seu Treinador lança a Toalha para o Tatami (a

"Kung Do Te", KDT e o logótipo da federação são marcas registadas propriedade da FPKDT. Todos os direitos reservados.

mais de dois metros de distância dos competidores) como sinal de abandono.
c) **Finalização (FNZ)**:
- Quando um competidor se rende tocando várias vezes no oponente ou no Tatami, ou quando informa verbalmente o Árbitro.
i) Desistência Verbal: Quando um competidor informa verbalmente o Árbitro que não deseja continuar ou quando faz sons audíveis, como *gritos, indicando dor ou desconforto.*
d) **Vitória por Pontos (WP):** A pontuação dos três Juízes decide o vencedor. Poderá haver:
- Decisão Unânime: Quando todos os três Juízes dão a vitória ao mesmo competidor;
- Decisão Maioritária: Quando dois Juízes dão a vitória ao mesmo competidor e o outro Juiz dá um Empate;
- Decisão Dividida: Quando dois Juízes dão a vitória a um competidor e o outro Juiz dá a vitória ao oponente.
e) **Empate (D)**:
- Empate Unânime: Quando todos os três Juízes pontuam o combate um Empate;
- Empate Maioritário: Quando dois Juízes pontuam o combate um Empate e o outro Juiz dá a vitória a um dos competidores;
- Empate Dividido: Quando todos os três Juízes pontuam de forma diferente.
f) **Decisão Técnica (TDC)**:
- Quando um combate for encerrado prematuramente devido a uma lesão causada por uma falta acidental, o competidor com maior pontuação no momento da Decisão será declarado o vencedor.
g) **Empate Técnico (TD)**:
- Quando um competidor devido a Lesão provocada por Falta acidental do seu oponente não possa continuar o combate, e no momento da Decisão esteja com a mesma pontuação;
- Quando ambos os competidores devido a lesão provocada por golpes legais não podem continuar o combate, e no momento da Decisão estejam com a mesma pontuação.
h) **Desqualificação (DSQ)**:
- Quando um competidor devido a falta(s) cometida(s) é desqualificado pelo Árbitro.
i) **Falta de Comparência (WO)**:
- Quando um competidor não comparece no Tatami até um (1) minuto após a chamada pelo Locutor. Durante este período de tempo, o Locutor deverá chamar o competidor pelo menos três (3) vezes.
j) **Combate anulado (NC)**:
- Quando por razões adversas o combate não possa continuar ou ser realizado.

Artigo 24º
Protestos

1. A Decisão dada no final do combate é definitiva e não pode ser alterada, excepto quando tenha sido comprovado que existiu:
a) Uma clara violação das regras da FPKDT;
b) Erros de calculo que afectaram a correcta decisão;
c) Um ou mais Juízes trocaram a pontuação dos competidores.
2. Sem prejuízo do ponto 1 do presente Artigo, nenhum protesto será permitido e as decisões do Árbitro num combate são finais.

Artigo 25º
Pontuação

1. A pontuação no KDT é baseada no sistema de dez (10) pontos. No final de cada round o vencedor deve receber 10 pontos e o seu oponente proporcionalmente menos (9,8,7, respectivamente). Quando o mérito dos competidores for igual cada um deve receber 10 pontos.

"Kung Do Te", KDT e o logótipo da federação são marcas registadas propriedade da FPKDT. Todos os direitos reservados.

2. Cada juiz, de forma independente, deve julgar o mérito dos dois (2) competidores baseando-se nos seguintes critérios:
a) Número de golpes efectivos;
b) Número de projecções efectivas;
c) Superioridade no chão;
d) Superioridade técnica e táctica;
e) Número de Faltas.
3. Qualquer técnica efectiva aplicada em simultâneo com o sinal de fim do combate no chão ou do round será válida.
4. Para pontuar o round, os juízes devem aplicar os seguintes critérios:
- Round Equilibrado: 10 pontos para cada um dos competidores;
- Domínio Ligeiro: 10 pontos para o vencedor do round e 9 pontos para o outro competidor;
- Domínio Claro: 10 pontos para o vencedor do round e 8 pontos para o outro competidor.
- Domínio Total: 10 pontos para o vencedor do round e 7 pontos para o outro competidor.
5. Em caso de prolongamento, este será julgado de forma igual aos outros rounds.
6. Em caso dum round incompleto devido a uma falta acidental, o round será julgado usando os mesmos critérios que os rounds completos.

Artigo 26º
Árbitro

1. Cada combate deve ser supervisionado por um Árbitro licenciado pela FPKDT.
2. O Árbitro quando no exercício das suas funções deverá usar luvas cirúrgicas.
3. O Árbitro deve estar fisicamente apto para se manter alerta, perto dos competidores em todos os momentos e capaz de intervir, quando necessário, garantindo assim a maior segurança possível para os competidores.
4. O Árbitro deve assegurar o cumprimento das regras e regulamentos.
5. O Árbitro deve colocar a segurança dos competidores em primeiro lugar e parar imediatamente um combate, quando:
a) Seja evidente que um dos competidores é tão superior ao outro que existe o risco do outro ser ferido ou sair lesionado;
b) Um dos competidores não é capaz de colocar-se numa defesa inteligente;
c) Um competidor abandona o combate;
d) Um treinador joga uma toalha para a Área de Competição.
6. O Árbitro deve usar as seguintes vozes de comando:
- SAUDAÇÃO EM FRENTE/BOW TO THE FRONT: Ordem para que os competidores executem a saudação à Mesa;
- SAUDAÇÃO AO ÁRBITRO/BOW TO THE REFEREE: Ordem para que os competidores executem a saudação ao Árbitro;
- SAÚDEM-SE/BOW TO EACH OTHER: Ordem para que os competidores se saúdem mutuamente;
- FIGHT: Ordem para que os competidores iniciem ou recomecem o combate;
- STOP: Ordem para que os competidores parem ou interrompam o combate;
- TEMPO/TIME: Ordem para parar o cronómetro.
- CHÃO/GROUND: Sinal de início do combate no chão.
7. O Árbitro deve assegurar que não sejam usadas técnicas proibidas para vantagem de um competidor.
8. O Árbitro deve desqualificar o competidor, se o competidor ou treinadores do competidor, deliberadamente ou repetidamente violarem as regras.
9. O Árbitro deve interromper imediatamente o combate, quando:

"Kung Do Te", KDT e o logótipo da federação são marcas registadas propriedade da FPKDT. Todos os direitos reservados.

a) Um competidor utiliza técnicas proibidas;
b) Um competidor não cumpre as regras.
10. No caso dum acidente, Falta acidental ou sangramento, o Árbitro poderá emitir um tempo limite até cinco (5) minutos para examinar a condição do competidor lesionado e determinar se ele/ela pode ou não continuar com segurança. O Árbitro pode chamar o "staff médico" da competição para auxiliar na avaliação.
11. Se o combate não puder ser reiniciado dentro dos atribuídos cinco minutos o combate deverá terminar e o resultado será decidido como "Decisão Técnica" ou “Empate Técnico”, conforme descrito no Artigo 23º.
12. O Árbitro deve interromper o combate ao som do sinal que marca o fim do combate no chão ou do round.
13. No final do combate o Árbitro (ou o Assistente) deve recolher as Fichas de Pontuação e entregá-las ao Secretário.
14. O Árbitro deverá levantar o braço do vencedor quando os resultados do combate forem tornados públicos pelo Locutor.

Artigo 27º
Juízes

1. Cada combate deve ser julgado e pontuado por três juízes licenciados pela FPKDT.
2. Os juízes devem estar sentados separados entre si e do público.
3. Os juízes devem ser justos e neutros.
4. Se um juiz identificar uma violação das regras deverá notificar o Árbitro durante a pausa do próximo round.
5. Os juízes devem atribuir pontos aos competidores por cada round, preenchendo a ficha de pontuação. Esta tarefa deve ser realizada de forma independente e sem contacto com os demais juízes ou qualquer outra pessoa. Os resultados da pontuação devem ser claramente marcados na Ficha de Pontuação.
6. O vencedor de um round é decidido com base nos critérios de avaliação conforme o Artigo 25º das presentes regras de competição.
7. Após a conclusão de cada round os juízes devem entregar as Fichas de Pontuação ao Árbitro ou ao Assistente.
8. Os juízes não estão autorizados a deixar o seu lugar até que o combate termine e os resultados terem sido anunciados.

Artigo 28º
Secretário

Deveres e competências:
a) Anotar as Faltas e pontos negativos;
b) Informar o Árbitro sobre a Desqualificação dum competidor em virtude de ter ultrapassado o limite de Faltas permitidas;
c) Preencher a Grelha dos Combates e as Fichas dos resultados oficiais;
d) Analisar e somar a pontuação atribuída pelos Juízes e designar o Vencedor em função da mesma;
e) Informar o Árbitro sobre qualquer erro verificado.

Artigo 29º
Assistentes

Os Assistentes devem:
a) Informar os Treinadores da ordem dos combates e o canto dos respectivos atletas;

“Kung Do Te”, KDT e o logótipo da federação são marcas registadas propriedade da FPKDT. Todos os direitos reservados.

b) Recolher as Fichas de Pontuação e entregá-las ao Secretário;
c) Ajudar os membros da Mesa, sempre que lhes seja solicitado;
d) Certificar se o equipamento (ligas, fitas adesivas, luvas, etc) dos atletas está conforme as regras;
e) Comunicar ao Delegado da FPKDT qualquer irregularidade de que tenham conhecimento.

Artigo 30º
Cronometristas

1. Deve haver um mínimo de dois (2) cronometristas. Um para registar o tempo real do combate (cronometrista geral) e outro para registar o tempo de combate no chão.
2. O cronometrista geral deve iniciar o cronómetro ao ouvir o anúncio FIGHT e deverá pará-lo ao ouvir o anúncio de TEMPO/TIME.
3. O cronometrista para o combate no chão deverá iniciar o cronómetro ao ouvir CHÃO/GROUND e deverá pará-lo ao ouvir TEMPO/TIME ou quando aconteça uma finalização. No termo do tempo de combate no chão (40 segundos) deve indicar o fim do CHÃO/GROUND por meio de um sinal audível.
4. O cronometrista geral deve garantir o tempo correcto dos rounds, intervalos entre rounds e interrupções no combate.
5. Quando o Árbitro assinala uma interrupção no combate o tempo passado durante este não contará como parte do round.
6. Quando o tempo permitido para o combate tenha expirado, o cronometrista geral deve notificar o Árbitro deste facto por um sinal claramente audível.
7. O cronometrista geral deve indicar quando restam quinze (15) segundos para o final do intervalo do round.

Artigo 31º
Locutor

1. O Locutor será nomeado pelo Promotor da competição com a tarefa de manter os espectadores, oficiais, atletas, treinadores e outros agentes desportivos informados sobre a competição.
2. Deveres do Locutor:
a) Anunciar os nomes dos competidores, canto e peso antes de entrarem no Tatami;
b) Informar os treinadores para deixarem a Área de Competição antes do combate começar e quando faltar quinze (15) segundas para o início do próximo round;
c) Anunciar o número do round antes de cada round começar;
d) Anunciar o nome e o canto do vencedor.

Artigo 32º
Interpretação e Casos Omissos

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

© FPKDT 2018

"Kung Do Te", KDT e o logótipo da federação são marcas registadas propriedade da FPKDT. Todos os direitos reservados.