



# FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE KEMPO CHINÊS

## *RUMBLE FIGHT*

### CAPÍTULO 1 ÁREA DE COMPETIÇÃO

Um combate de *Rumble Fight* só se poderá realizar num *Tatami* ou em um Ringue (6x6 metros ou 8x8 metros). Em qualquer dos casos estes terão que ser aprovados pela Direcção da ICKKF e pela Direcção de Arbitragem.

### CAPÍTULO 2 ATLETAS/COMPETIDORES

- Os Competidores têm que estar devidamente inscritos na Associação/Federação, com seguro e atestado médico actualizados.
- É obrigatória a apresentação do Cartão de Competidor.

### CAPÍTULO 3 ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO

- Esta prova consiste num tipo de combate contínuo, que será interrompido por ordem do Árbitro Central sempre que se justificar a marcação de uma falta ou um aviso.
- Na duração do combate os atletas deverão executar as técnicas com qualidade onde haverá controlo de força de impacto.

### CAPÍTULO 4 ARBITRAGEM

#### *ÁRBITRO CENTRAL*

- Cabe ao Árbitro Central
  - dar o início e o fim do combate; advertir e assinalar as faltas dos atletas; incentivar os atletas a lutar caso não haja iniciativa por parte destes e assegurar que todas as regras são cumpridas.
  - analisar os competidores e caso se justifique, por inferioridade técnica persistente, dar por terminado o combate.
  - em caso de corte e/ou uma hemorragia prolongada num atleta, pedir o parecer do médico assistente e caso se justifique dar por terminado o combate.
  - fazer a contagem de protecção crescente de 10 segundos, assim que um dos competidores se encontre com problemas de oxigenação ou prestes a levar um *knock out (KO)*.

#### *JÚRIS*

Num combate de *Rumble Fight* a mesa de área é composta por 3 Juízes, 1 cronometrista e 1 apontador, que terão como obrigação:

- Registrar os pontos e as faltas dos atletas;
- Avaliarem o grau técnico dos atletas;
- Cronometrar o tempo do combate;

## *RUMBLE FIGHT*



# FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE KEMPO CHINÊS

- Os Juízes permanecerão neutros durante o combate, excluindo quando se verificar uma violação das regras, altura em que deverão informar o Árbitro Central. Isto deverá ser feito de imediato caso o Árbitro não se tenha apercebido

## *AVISOS*

- À primeira falta o Árbitro Central deverá dar um aviso ao atleta que desferiu o golpe.
- À segunda falta o Árbitro Central assinalará um ponto negativo para o atleta que cometeu a falta.
- À terceira falta o Árbitro Central assinalará o segundo ponto negativo para o atleta que cometeu a falta.
- À quarta falta o Árbitro Central desqualificará o atleta que cometeu as faltas.

## *FALTAS QUE LEVAM À DESQUALIFICAÇÃO IMEDIATA*

- Projectar o adversário para fora do Ringue.
- Cabeçadas intencionais.
- Golpes com o intuito de cegar o adversário.
- Mordeduras.
- Golpes intencionais aos genitais.
- Joelhadas e Cotoveladas a qualquer parte do corpo.
- Desrespeito ao Árbitro Central, Júris/Juízes e Técnicos dos cantos.
- Linguagem obscena na zona de combate.
- Dirigir-se ao adversário para o insultar ou provocar.
- Atacar o adversário quando o combate estiver parado.
- Atacar o adversário enquanto este cai ou quando este ainda se encontra no chão.

Um atleta poderá ainda ser desqualificado imediatamente, caso se verifique uma persistência em fugir ao combate ou finja uma falta.

## **CAPÍTULO 5 ESCALÕES**

Os atletas serão divididos por peso e idade.

### *DIVISÃO POR IDADE*

- Escalão I. - 4 a 5 anos;
- Escalão II. - 6 a 8 anos;
- Escalão III. - 9 a 10 anos;
- Escalão IV. - 11 a 12 anos;

### *DIVISÃO POR CLASSE E PESO*

#### **Crianças Masculino/Feminino**

-18kg; - 22kg; -26kg; -30kg; -35kg; -40kg; -45kg; -50kg; -55kg; -60kg; -65kg; -70kg;  
+70kg.



# FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE KEMPO CHINÊS

## CAPÍTULO 6 VESTUÁRIO

### COMPETIDORES

- Os competidores deverão usar o Uniforme limpo e apresentável.
- No caso do *Kempo*, o casaco do uniforme, depois de ajustado com o cinto à volta da cintura, deverá ter um comprimento mínimo que cubra as ancas mas não pode exceder o comprimento de três quartos das coxas. As mangas deverão cobrir no mínimo, até à metade superior do antebraço e no máximo, até ao pulso.
- Não é permitida a utilização de t-shirt ou outra camisola como substituição do casaco do uniforme.
- As calças do uniforme deverão ser suficientemente compridas para cobrir pelo menos dois terços da perna (canela).
- O atleta não poderá utilizar, dentro do *Tatami* ou Ringue, qualquer tipo de calçado.
- Os competidores deverão ter uma higiene exemplar, as unhas curtas e o cabelo limpo e preso se o mesmo tiver comprimento suficiente para tal.
- Os competidores deverão remover qualquer tipo de adereços (jóias, relógios, piercings, etc).
- Não é permitido o uso de óculos. O atleta poderá usar lentes de contacto ou óculos especiais por baixo de um capacete com viseira.

O Conselho de Arbitragem poderá eliminar qualquer competidor que não cumpra estes requisitos.

### ÁRBITROS

- Os Árbitros Centrais e Juízes/Júris devem usar o uniforme oficial designado pelo Conselho de Arbitragem. Este uniforme deverá usar-se em todas as competições e cursos. O uniforme oficial será o seguinte:
  - Árbitro Central - Camisa de cor branca; Juízes/Júris - Pólo vermelho.
  - Calça de cor preta.
  - Sapatos ou sapatilhas pretas conforme a calça, para uso dentro da área de competição.
  - Os Árbitros e Juízes/Júris deverão ter uma higiene exemplar, as unhas curtas e o cabelo limpo e preso se o mesmo tiver comprimento suficiente para tal.
- O Árbitro Central tem que usar luvas em látex autorizadas pela Federação.

## CAPÍTULO 7 EQUIPAMENTO DE PROTECÇÃO

### PROTECÇÕES DE COMBATE

#### Protecção genital e Protector Peitoral:

- É OBRIGATÓRIO nos atletas masculinos o uso de protecção genital previamente aprovada pela comissão de arbitragem.
- Para além da protecção genital as atletas femininas poderão também usar um protector peitoral previamente aprovado pela comissão de arbitragem (**sendo facultativo pois é obrigatório o uso de colete**).



# FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE KEMPO CHINÊS

## Luvas:

- É OBRIGATÓRIO o uso de luvas de boxe até 10oz previamente aprovadas pela comissão de arbitragem.

## Caneleiras com protecção de pé:

- É OBRIGATÓRIO o uso de caneleiras com protecção de pé, previamente aprovadas pela comissão de arbitragem.

## Capacete:

- É OBRIGATÓRIO o uso de capacete fechado em todos os escalões previamente aprovados pela comissão de arbitragem.

## Colete de Protecção:

- É OBRIGATÓRIO o uso de colete protector de tronco em todos os escalões previamente aprovados pela comissão de arbitragem.

## CAPÍTULO 8 APRESENTAÇÃO DOS COMPETIDORES

- O Árbitro Central chamará todos os competidores de uma determinada categoria para junto da área de competição onde deverão começar a equipar-se.
- À segunda chamada, os competidores devem comparecer no canto correspondente designado pelo Árbitro Central ou Mesa da Área.
- Após a terceira e última chamada para o combate, o competidor dispõe apenas de 30 segundos para comparecer na área de competição devidamente equipado e no canto designado.

## CAPÍTULO 9 DURAÇÃO DO COMBATE

O combate estará dividido em:

- Eliminatórias – 1 round de 1m e 30s.
- Final - 2 rounds de 1m e 30s cada, com um intervalo de descanso de 1 minuto entre estes.

## TÉRMINO DO COMBATE

O combate termina por superioridade técnica, por pontos; por decisão Médica, ou quando:

- um dos lutadores já não reage nem se defende dos golpes desferidos contra ele;
- não for possível estancar uma hemorragia num corte de um lutador;
- um lutador desmaia;
- um dos treinadores lança a toalha para o chão;
- um lutador violar as regras que levam à desqualificação imediata;
- um lutador cometer mais de três faltas.

*RUMBLE FIGHT*



# FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE KEMPO CHINÊS

## CAPÍTULO 10 PONTUAÇÃO/TÉCNICAS LEGAIS E ILEGAIS

### *TÉCNICAS PROIBIDAS/FALTAS*

- Qualquer tipo de golpe à zona genital;
- Golpes com o intuito de cegar o adversário;
- Desferir golpes à nuca, garganta ou coluna;
- Joelhadas, Cotoveladas e Cabeçadas;
- Morder;
- Empurrar;
- Qualquer tipo de projecção;
- Atacar o adversário quando este ainda se encontra no chão;
- Rotativos de braço;
- Técnicas de perna efectuadas com o calcanhar.

### *TÉCNICAS LEGAIS / PERMITIDAS*

#### **Cabeça:**

- Técnicas de Perna: Circular; Semi-gancho; Exterior;

#### **Tronco:**

- Técnicas de Punho: Directo; Gancho; *Uppercuts*; Reverso;
- Técnicas de Perna: Circular; Semi-gancho; Frontal; Lateral; Exterior; Costas;

### *SISTEMA DE PONTUAÇÃO*

- Socos tecnicamente bem executados ao tronco – 1 Ponto
- Pontapés ao tronco – 1 Ponto
- Pontapés à cabeça – 2 Pontos
- Pontapés em salto à cabeça – 3 Pontos

Cada Júri irá pontuar numa escala de 8 a 10 cada round.

No final para que se encontre um vencedor terá que existir no mínimo dois Júris com uma pontuação unânime.

Ex:

**Júri 1 - 10 P. Atleta A**

**Júri 2 - 8 P. Atleta B**

**Júri 3 - 9 P. Atleta A**

**Vencedor atleta A**

**As situações omissas no presente regulamento de prova serão resolvidas pelo responsável de arbitragem da prova.**

**A Comissão de arbitragem reserva-se o direito de alterar o presente regulamento até um dia antes do início da competição.**