

ASSOCIAÇÃO DE ARTES MARCIAIS YANG PORTUGAL



REGULAMENTO DE PROVAS
ASSOCIAÇÃO DE ARTES MARCIAIS YANG PORTUGAL
(SANDA)

ELABORADO PELO CORPO DE ÁRBITROS
ASSOCIAÇÃO DE ARTES MARCIAIS YANG PORTUGAL

楊氏武藝協會葡萄牙分部

ÍNDICE	2
INTRODUÇÃO	4
1. CONSIDERAÇÕES FUNDAMENTAIS	5
1.1. Seguro Desportivo	5
1.2. Termo de Responsabilidade	5
1.3. Antidopagem	5
1.4. Assistência Médica	5
1.5. Registo Vídeo	5
1.6. Lacunas	5
2. ORGANIZAÇÃO DA ÁREA DE COMPETIÇÃO	5
2.1. Estrutura da Área de Competição	5
2.2. Posicionamento do Corpo de Árbitros	6
2.2.1 Organização	6
2.2.2 Mesa Central	6
2.2.3 Área de Competição	6
2.2.4 Atletas e Treinadores	6
3. ESTRUTURA DE COMPETIÇÃO	6
3.1. Categorias de Competição	6
3.2. Categorias de Peso	7
3.3. Pesagens e Sorteio	7
3.4. Equipamento Desportivo	8
3.5. Equipamento de Proteção	8
3.6. Funcionamento da Competição	8
3.7. Organização dos Combates da Competição	8
3.8. Atribuição de Classificações	8
3.9. Protestos	9
4. PROCEDIMENTOS DA COMPETIÇÃO	9
4.1. Introdução	9
4.2. Protocolo da Competição	9
5. ARBITRAGEM	10

5.1. Constituição do Corpo de Árbitros	10
5.1.1 Diretor de Prova	10
5.1.2 Árbitro Chefe	10
5.1.3 Árbitro de Campo	11
5.1.4 Árbitro de Esquina	11
5.1.5 Registador	11
5.1.6 Cronometrista	11
5.1.7 Uniforme do Corpo de Árbitros	11
5.2. Atribuição de Pontos	12
5.3. Zonas Proibidas	13
5.4. Métodos Proibidos	13
5.5. Penalizações	13
5.6. Interrupção do Combate	14
6. ATRIBUIÇÃO DE VENCEDORES E CLASSIFICAÇÕES	14
6.1 Atribuição de Vencedores e Derrotados	14
6.1.1 Vitória Absoluta	14
6.1.2 Atribuição de Vencedor do Assalto	15
6.1.3 Empates nos Assaltos	15
6.1.4 Atribuição de Vencedor do Combate	15
6.1.5 Empates nos Combate	15
6.2 Atribuição de Classificação	16
6.2.1 Classificação por sistema de Knock-out	16
6.2.2 Classificação por sistema de Round-robin	16
7. DISPOSIÇÕES FINAIS	16

INTRODUÇÃO

O sistema de combate por pontos é um sistema de atribuição de pontos após contacto efetivo em zonas permitidas do adversário.

Este sistema permite a utilização de recursos técnicos mais elaborados e espetaculares, uma vez que a proteção dos participantes é garantida, não só pelo próprio regulamento da prova, que penaliza todo o tipo de excessos, mas também pelas proteções que os atletas usam, como meio de preservar zonas mais sensíveis do corpo.

A adoção deste sistema permite uma melhor identificação com as Artes Marciais Chinesas, de natureza técnica multifacetada e variada, e uma divulgação mais salutar e de maior recetividade.

Todos e quaisquer intervenientes nesta competição são obrigados a possuir seguro de acidentes pessoais válido até à data da realização do evento, fazendo prova por declaração de responsabilidade, por escrito e assinada, apresentada em tempo útil à entidade organizadora do evento.



Regulamento de Sanda Criado pelo
Corpo de Árbitros Associação de Artes Marciais Yang Portugal
Amadora, 20 de Março de 2015

1. CONSIDERAÇÕES FUNDAMENTAIS

1.1. Seguro Desportivo

Todos e quaisquer intervenientes nesta competição são obrigados a possuir seguro desportivo de acidentes pessoais válido até à data da sua realização, fazendo prova por declaração de responsabilidade, por escrito e assinada, apresentada em tempo útil a organizadora da competição, sob pena de não poder participar na competição.

1.2. Termo de Responsabilidade

Todos e quaisquer intervenientes nesta competição são obrigados a tomar conhecimento das suas regras, assim como, estar cientes dos riscos inerentes a competição. Bem como promover e respeitar de forma saudável as artes marciais chinesas e os seus intervenientes. Para tal deverão apresentar em tempo útil à organização da competição, o termo de responsabilidade assinado pelo próprio, ou em caso de ser menor pelo encarregado de educação, sob pena de não poder participar. (anexo 1)

1.3. Antidopagem

A Associação de Artes Marciais Yang Portugal, desenvolve a sua atividade desportiva em observância dos princípios da ética, da defesa do espírito desportivo, da sua verdade desportiva e de forma integral de todos os participantes.

Conforme a lei nº 38/2012 de 12 de Agosto, é proibida a dopagem de todos os praticantes desportivos inscritos nesta competição. (anexo 2)

1.4. Técnico de Emergência Médica

Compete a organização da competição sempre que possível a disponibilização de assistência médica ou de técnico de emergência médica a todos os atletas e intervenientes durante a competição.

1.5. Registo Vídeo

Compete a organização da competição fazer o registo vídeo da competição para registo futuro sempre que os meios técnicos e humanos o permitam.

1.6. Lacunas

Qualquer questão verificada durante a competição que não seja abordada pelo presente regulamento deverá ser resolvida em consenso com o corpo de árbitros presente na prova.

2. ORGANIZAÇÃO ÁREA DE COMPETIÇÃO

2.1. Estrutura da Área de Competição

O local da realização da prova desportiva, disputar-se-á num recinto quadrado, com 8m x 8m de lado, perfazendo uma área de 64m², com um tapete almofadado adequado, que amparará as quedas, desequilíbrios ou projeções dos participantes.

Deverão estar assinalados os locais de início dos atletas e árbitro de campo, que distarão entre si 2 metros.

Paralelamente a um dos lados deverá estar a mesa central, onde a equipa de arbitragem acompanhará os encontros. Em cada um dos lados adjacentes à mesa central estará uma área reservada ao treinador e atleta, local de espera do início dos combates, ou descanso entre os assaltos.

O lado à direita da mesa central será o lado ou canto “preto” e o lado à esquerda da mesa central, será o lado ou canto “vermelho”.

2.2. Posicionamento do Corpo de Árbitros

2.2.1 Organização

A organização deverá estabelecer um local bem visível onde deve permanecer o diretor da prova e restantes membros de apoio à prova, para um bom supervisionamento de toda a competição.

2.2.2 Mesa Central

A mesa central deverá ficar numa das laterais, de frente para os espectadores e de forma a terem os competidores numa disposição paralela. Será constituída por um árbitro chefe; um registador e um cronometrista.

- Árbitro Chefe deverá posicionar-se ao centro da mesa central;
- Registador deverá posicionar-se à direita do árbitro chefe;
- Cronometrista deverá posicionar-se à esquerda do árbitro chefe.

2.2.3 Área de Competição

Será constituída por cinco ou três árbitros de esquina. Esta alocação poderá sofrer alterações, mediante o número de árbitros presente na prova. Sendo que os árbitros de esquina deverão ser colocados em cada canto da área, ordenados segundo os ponteiros do relógio, do lado esquerdo para o lado direito da mesa central.

3. ESTRUTURA DE COMPETIÇÃO

3.1 Categorias de Competição

A inscrição dos atletas deverá ser formalizada pelos respetivos treinadores, sendo estes responsáveis pela devida inserção dos seus atletas nas categorias.

Na divisão das categorias de competição, são consideradas as idades dos atletas à data da prova, perfazendo apenas duas categorias de competição, na qual os atletas poderão ser inscritos:

Cadetes [17 anos – 18 anos] idades compreendidas entre os 17 e os 18 anos inclusive

Seniores [+ de 18 anos] idades superiores a 18 anos exclusive

3.2 Categorias de Peso

As categorias de pesos encontram-se divididas pelas categorias de competição Cadetes e Seniores.

CADETES		SENIORES	
Categoria	Peso	Categoria	Peso
30kg	≤30kg	48kg	≤48kg
33kg	>30kg a ≤33kg	52kg	>48kg a ≤52kg
36kg	>33kg a ≤36kg	56kg	>52kg a ≤56kg
39kg	>36kg a ≤39kg	60kg	>56kg a ≤60kg
42kg	>39kg a ≤42kg	65kg	>60kg a ≤65kg
45kg	>42kg a ≤45kg	70kg	>65kg a ≤70kg
48kg	>45kg a ≤48kg	75kg	>70kg a ≤75kg
52kg	>48kg a ≤52kg	80kg	>75kg a ≤80kg
56kg	>52kg a ≤56kg	85kg	>80kg a ≤85kg
60kg	>56kg a ≤60kg	90kg	>85kg a ≤90kg
65kg	>60kg a ≤65kg	Mais de 90kg	>90kg
70kg	>65kg a ≤70kg		
Mais de 70kg	>70kg		

3.3. Pesagem e Sorteio

A pesagem é efetuada uma hora antes da competição, em fase de *check-in*, na presença do árbitro chefe e do respetivo treinador do atleta ou o chefe da equipa em sua substituição, devendo o atleta ser pesado apenas em roupa interior e descalço.

O sorteio será realizado após as pesagens na presença de todos os árbitros, treinadores e chefes de equipa, começando pelos atletas de menor idade e de peso inferior até às categorias seguintes.

Só se realizará sorteio, quando houver mais do que um atleta na respetiva faixa etária e categoria de peso.

3.4. Equipamento Desportivo

Os atletas deverão estar equipados com calções e camisola de alças do sistema, escola, clube ou representação desportiva e descalços sendo que a utilização de cinto fica ao critério do próprio atleta.

Não serão permitidas sapatilhas, nem a utilização de publicidade nas camisolas ou calções.

3.5. Equipamento de Proteção

Os atletas deverão estar obrigatoriamente equipados com capacete, protetor de peito, luvas, coquilha e protetor bucal. (anexo 3)

3.6. Funcionamento da Competição

A competição decorrerá sob a forma de eliminatórias, sem repescagem, sendo sorteados todos os atletas de acordo com a categoria de competição e a categoria de peso a que pertencem.

Serão realizados dois assaltos, com a duração de 2 minutos cada assalto com um minuto de intervalo entre eles.

A vitória em cada assalto é conseguida com o maior número de pontos acumulados. A vitória do combate é dada ao atleta que somar mais assaltos ganhos.

3.7. Organização dos Combates da Competição

Os combates da competição são organizados de acordo com o número de atletas por cada categoria de competição e respetiva categoria de peso. Em caso do número de atletas ser par, utilizar-se-á o método “knock-out”, que consiste na eliminação dos atletas perdedores; no caso do número de atletas ser igual a três, utilizar-se-á o método de “round-robin”, onde os atletas terão de combates entre si realizando obrigatoriamente dois combates, salvo desistências; por ultimo no caso de o número de atletas ser impar e superior a três, realizar-se-á um sorteio.

A organização dos combates ficará definida pelos árbitros, tendo em conta a opinião dos treinadores ou chefes de equipa, após o sorteio.

3.8. Atribuição de Classificações

O vencedor do combate será indicado pela mesa central, após adequada sinalização do árbitro chefe; o árbitro de campo colocará a seu lado os atletas, levantando a mão do atleta vencedor.

O atleta vencedor será aquele que após ter vencido todas as eliminatórias, venceu também o combate final, sendo considerado segundo classificado, o finalista vencido.

O terceiro e quarto lugar serão encontrados entre os vencidos das meias-finais.

3.9. Protestos

Qualquer atleta pode contestar qualquer pontuação ou decisão em qualquer altura. No entanto, terá de o fazer por escrito no prazo de 2 horas após o acontecimento da pontuação ou da decisão, tendo o atleta de pagar uma taxa de 100,00€. O atleta tem que informar o árbitro chefe da sua intenção antes do final do evento, para que todos os atletas possam ser informados que a arbitragem está pendente. Qualquer falha neste procedimento irá anular a ação de protesto da arbitragem.

Os árbitros da competição irão então examinar o protesto. Se o protesto do competidor é válido, então a decisão ou pontuação será ajustada apropriadamente. A taxa que o competidor pagou também será

reembolsada. Se os oficiais de arbitragem decidirem que o protesto do competidor não é válido, então a decisão ou a pontuação deve permanecer, e o dinheiro não será reembolsado. Ver os procedimentos de arbitragem mais à frente.

4. PROCEDIMENTOS DA COMPETIÇÃO

4.1. Introdução

Todos os eventos da competição serão programados antecipadamente e afixados. Todos os atletas deverão inteirar-se da disposição dos eventos e da ordem de entrada dos atletas, nas categorias que se propuseram competir e verificar de tempo a tempo para ter a certeza que nenhum evento foi reprogramado. Sendo que em caso de falta de comparência, a responsabilidade será atribuída a cada atleta ou respetivo treinador.

Se qualquer atleta tiver quaisquer perguntas, sobre como se procederá a competição, deverá perguntar ao seu treinador, que deverá ser informado pelo Árbitro Chefe da sua área de competição, muito antes de qualquer evento começar.

4.2. Protocolo da Competição

Os seguintes procedimentos irão ser explicados novamente pelo árbitro chefe antes de cada evento:

- Antes do início de cada evento os árbitros serão apresentados pelos seus nomes.
- Os atletas serão chamados para a área de atletas, pelo menos 10 minutos antes do início do evento, devendo apresentarem-se devidamente equipados para o combate e acompanhados pelo respetivo treinador;
- O Árbitro de Campo chamará então os atletas para a área de competição, deve o atleta de vermelho e respetivo treinador ocupar a posição á esquerda da mesa central, e o atleta de preto e respetivo treinador ocupar a posição á direita da mesa central;
- O Árbitro de Campo fará a sinalética para cada atleta se afastar para o respetivo extremo da área de competição e fará a verificação do equipamento de proteção. Após a verificação estar completa serão chamados ao centro da área de competição, onde será feito um briefing resumido das linhas de orientação para a atuação do Árbitro de Campo;
- Os atletas deverão fazer saudação ao Árbitro Chefe depois saudarem-se mutuamente, após o qual o Árbitro de Campo indicará o número do assalto esperando pela confirmação do Árbitro Chefe em consonância com o Cronometrista e o Apontador, dando inicio ao combate;
- Após a conclusão do assalto, os atletas serão indicados pelo Árbitro de Campo a dirigirem-se aos respetivos lugares de descanso junto dos respetivos treinadores;
- Será apresentado o resultado do assalto dos Árbitros de Esquina e á posteriori o resultado final do assalto pelo Árbitro Chefe. Quando o sistema de arbitragem é apenas por Árbitro de Campo, o resultado do assalto é apenas apresentado pelo Árbitro de Campo;

-
- No final do último assalto, os atletas serão chamados á área de competição para ser anunciado o atleta vencedor do combate pelo Árbitro Chefe, o Árbitro de Campo indica o atleta vencedor levantando o seu braço;
 - Antes de abandonarem a área de competição os atletas de verão se saudar, saudar o Árbitro Chefe e cumprimentar o treinador adversário;

5. ARBITRAGEM

5.1. Constituição do Corpo de Árbitros

Corpo de árbitros da competição será composto da seguinte forma:

-Diretor de Prova; Arbitro Chefe; Árbitro de Campo; Árbitro de Esquina; Registador e Cronometrista.

5.1.1 Diretor de Prova

Diretor de Prova é o responsável máximo pela organização do evento. Terá dois campos de ação distintos, a Organização e a Arbitragem. Tem as seguintes competências:

- Responsável por toda a organização e gestão do local onde se realiza a competição;
- Assegurar todas a exigências da competição, árbitros, treinadores, atletas e outros intervenientes;
- Presidir todo o corpo de árbitros presente na competição;
- Conferenciar, nomear e organizar os árbitros para as diferentes tarefas e áreas de competição;
- Presidir as reuniões de arbitragem e supervisionar os membros da mesma, de forma a assegurar a preparação das diversas áreas de competição
- Assistir às reuniões com treinadores, de maneira a resolver problemas relacionados com a competição.

5.1.2 Árbitro Chefe

Árbitro chefe é o responsável pelo grupo de árbitros a seu cargo numa área de competição. Tem as seguintes competências:

- Responsável por toda a dinâmica do trabalho na sua área de competição;
- Caberá a ele a decisão final, depois de consultado o árbitro de campo, para a resolução de situações imprevistas;
- Poderá alterar as decisões do árbitro de campo, caso ache necessário;
- Alertar ou desqualificar o atleta que desrespeite ao não cumpra as regras do regulamento;
- Anunciará os atletas para o combate e anunciará o vencedor dos assaltos e do combate.

5.1.3 Árbitro de Campo

O Árbitro de Campo tem como função controlar todo o protocolo do combate. Tem as seguintes competências:

- Assinalar utilizando a sinalética própria: as faltas, as saídas das áreas de competição e as projeções, as técnicas confusas e nulas assim como a passividade e as desclassificações;

-
- Executar todas as decisões que visam fazer cumprir o protocolo da competição.

5.1.4 Árbitro de Esquina

O Árbitro de Esquina é responsável por atribuir e registar pontuação (anexo 5). Tem as seguintes competências:

- Registrar e atribuir as técnicas de pernas e punhos de 1 e 2 pontos realizados pelos atletas;
- Registrar as projeções e as saídas dos atletas da área de competição assinaladas pelo árbitro de campo;
- Registrar as faltas leves ou graves dos atletas assinaladas pelo árbitro de campo;
- Assinalar o atleta vencedor de cada assalto de acordo com a sua pontuação.

5.1.5 Registador

Registador é o responsável por efetuar todos os registos da prova que forem solicitados pelo árbitro chefe. Tem as seguintes competências:

- Certificar que o sistema de registo está a funcionar em pleno;
- Registrar as faltas e saídas da área de competição atribuídas pelo árbitro central;
- Registrar as faltas corrigidas pelo árbitro chefe;
- Responsável por todo o registo da prova que devera entregar no fim ao diretor de prova;
- Faz o registo de todos os dados em ficheiro próprio para o efeito, (anexo 4).

5.1.6 Cronometrista

Cronometrista é o responsável pelo controle do tempo de competição. Tem as seguintes competências:

- Controlar o tempo dos assaltos;
- Controlar o tempo dos intervalos;
- Suspender o tempo do assalto sempre que seja solicitado pelo árbitro chefe ou árbitro de campo;
- Anunciar, por meio de apito sonoro, o final dos assaltos e dos intervalos.

5.1.7 Uniforme do Corpo de Árbitros

A organização da competição estipulará o uniforme a enveredar pelo corpo de árbitros. Que deverão ostentar os emblemas alusivos à prova, sendo que todo o corpo de árbitros usará o uniforme estipulado, sem exceção.

5.2. Atribuição de Pontos

A atribuição dos pontos aos atletas, varia de acordo com o tipo de técnica e a área atingida, segundo o seguinte sistema:

Pontos Ganhos – 1 Ponto

Técnica de braços ao peito ou à cabeça – 1 ponto

Técnica de pernas às pernas – 1 ponto

Projeção válida com queda do executante – 1 ponto

Projeção em que o executante cai ao chão intencionalmente, sem que se consiga levantar no seguimento da sua técnica – 1 ponto

Pontos Ganhos – 2 Pontos

Técnica de pernas ao troco ou à cabeça – 2 pontos

Quando o atleta se mantém de pé e o seu oponente cai – 2 pontos

Projeção válida sem queda do executante – 2 pontos

Colocação do adversário fora da área de competição – 2 pontos

Projeção em que o executante cai ao chão intencionalmente, e consegue-se levantar no seguimento da sua técnica – 2 pontos

Pontos Perdidos:

Faltas leves – 1 ponto

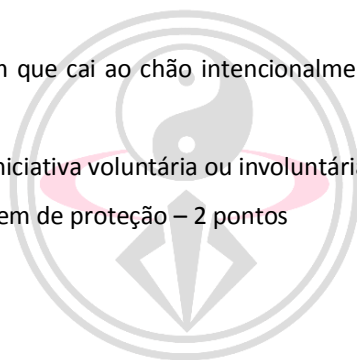
Quando não executa nenhum ataque durante 8 segundos, após indicação do Árbitro de Campo para o fazer – 1 ponto

Quando executa uma projeção em que cai ao chão intencionalmente e falha, não se levantando em 3 segundos – 1 ponto

Saída da área de competição por iniciativa voluntária ou involuntária – 2 pontos

Quando o atleta sofre uma contagem de proteção – 2 pontos

Faltas graves – 2 pontos



Sem atribuição de pontos:

Quando as técnicas usadas não são limpas e efetivas

Quando ambos os atletas caem em simultâneo

Quando o atleta cai de propósito como técnica de combate

Quando um atleta atinge o adversário durante o clinch

5.3. Zonas Proibidas

Não será permitido golpear as seguintes zonas:

Parte de trás da cabeça e nuca

Pescoço e Garganta

Toda a zona das costas desde a zona cervical até à região lombar

Órgãos genitais

Será considerado utilização de técnica perigosa golpear qualquer uma destas zonas, sendo o atleta penalizado com uma falta grave sempre que tal aconteça.

5.4. Métodos Proibidos

Atacar com a cabeça, cotovelo ou joelhos, ou executar chaves às articulações

Cair em cima do adversário propositadamente durante a projeção, com o intuito de o lesionar ou causar a sua queda em que a receção ao solo é feita primeiro com a cabeça.

Atingir o adversário na cabeça quando este já se encontra no solo

5.5. Penalizações

Serão consideradas Faltas Leves:

Passividade atacante

Sempre que um atleta levanta a mão para parar o combate quando se encontra numa situação de desvantagem

Quando um atleta atrasa intencionalmente o combate

Quando um atleta age sem educação ou desrespeita as ordens dos árbitros

Quando cospe o protetor de boca ou retira as suas proteções intencionalmente

Quando um atleta não cumpre o protocolo

Serão consideradas Faltas Graves:

Quando um atleta ataca o seu adversário antes do árbitro iniciar o combate ou depois do árbitro o ter terminado

Golpear qualquer zona proibida de forma deliberada

Utilizar métodos proibidos

Quando um atleta intencionalmente procura lesionar o seu adversário será desqualificado do combate e todos os seus resultados em competição anulados

O atleta não pode acumular mais do que duas faltas graves no decurso do combate, incluído o assalto de desempate.

A terceira falta na acumulação de todos os assaltos, levará à exclusão do atleta da prova e consequente atribuição de vitória ao adversário.

5.6 Interrupção do Combate

O assalto será interrompido sempre que:

Um atleta cai ou sai da área de competição, exceto se a queda for intencional

Um atleta é penalizado

Um atleta se lesiona

Os atletas tentam projetar e se agarrem ou tentam atacar, serão permitidos 2 segundos de inatividade dos atletas, após o qual o árbitro interromperá a ação.

Um atleta cai de propósito e permanece no chão mais de 3 segundos

Um atleta levanta a mão solicitando a paragem do combate por uma razão objetiva

O Árbitro Chefe corrige uma omissão ou julgamento errado do Árbitro de Campo

Um incidente grave acontece na área de competição

Um incidente exterior compromete a competição

Nenhum ataque é executado pelos atletas 8 segundos após o Árbitro de Campo executar a sinalética para haver ataques

6. Atribuição de Vencedores e Classificação

6.1 Atribuição de Vencedores e Derrotados

6.1.1 Vitória Absoluta

Se um dos atletas for tecnicamente muito superior ao adversário, será declarado vencedor do combate pelo Árbitro de Campo com a aprovação do Árbitro Chefe.

Se durante o combate um dos atletas receber golpes pesados (exceto resultantes de faltas ou avisos) e não conseguir retomar a competição em 10 segundos, o seu adversário será declarado vencedor do combate.

Se durante o combate um dos atletas receber golpes pesados (exceto resultantes de faltas ou avisos) e em consequência receber três contagens de proteção, o seu adversário será declarado vencedor do combate.

6.1.2 Atribuição de Vencedor do Assalto

O resultado de cada assalto é determinado pelos Árbitros de Esquina

Durante um assalto, o atleta cujo adversário sair duas vezes da área de competição será declarado vencedor do assalto.

Durante o assalto, o atleta receber duas contagens de proteção, o seu adversário será declarado vencedor do assalto.

6.1.3 Empates nos Assaltos

No caso de haver o mesmo número de pontos atribuídos pelos árbitros de esquina aos atletas será declarado vencedor do assalto:

- a) O atleta com menor número de faltas graves será o vencedor do assalto
- b) O atleta com menor número de faltas leves será o vencedor do assalto
- c) O atleta com menor peso será o vencedor do assalto
- d) Se após a aplicação dos critérios anteriores o empate permanecer será declarado empate no assalto

6.1.4 Atribuição de Vencedor do Combate

O atleta que vencer a melhor de dois assaltos será o vencedor do combate

Durante o combate, se um atleta se lesionar ou adoecer, sempre que possível certificado pela assistência médica, declarando-se incapaz para continuar a competição, o seu adversário será declarado vencedor do combate.

Se durante um combate um atleta após sofrer falta cometida pelo seu adversário e encenar uma lesão, sempre que possível certificado pela assistência médica, declarando-se incapaz para continuar a competição, o seu adversário será declarado vencedor do combate.

Durante o combate, se um atleta se lesionar resultante de falta cometida pelo seu adversário, sempre que possível certificado pela assistência médica, declarando-se incapaz para continuar a competição, será declarado vencedor do combate, no entanto será excluído de futuros combates durante a mesma competição.

6.1.5 Empates nos Combate

Sob o sistema de “Round-robin” a um número igual de assaltos ganho por ambos atletas num combate será declarado um empate.

Sob o sistema de “Knock-out” a um número igual de assaltos ganho por ambos atletas num combate será desempatado da seguinte forma:

- a) O atleta com menor número de faltas graves será o vencedor do assalto
- b) O atleta com menor número de faltas leves será o vencedor do assalto
- c) Se após a aplicação dos critérios anteriores o empate permanecer será realizado um assalto extra

6.2 Atribuição de Classificação

6.2.1 Classificação por sistema de Knock-out

No sistema de “knock-out” a classificação é atribuída diretamente aos resultados

6.2.2 Classificação por sistema de Round-robin

No sistema de “round-robin” o atleta com o maior número de assaltos ganhos será classificado acima. No caso de empate entre dois ou mais atletas, a sua classificação final será determinada da seguinte forma:

- a) O atleta que perdeu menos assaltos durante a competição será classificado acima.
- b) O atleta com menos faltas graves será classificado acima.
- c) O atleta com menos faltas leves será classificado acima.
- d) O atleta com o peso inferior será classificado acima.
- e) Se após a aplicação dos critérios anteriores o empate permanecer será atribuído o mesmo lugar aos atletas

7. DISPOSIÇÕES FINAIS

Todas as situações desportivas e disciplinares não mencionadas ou previstas neste regulamento, são da incumbência do corpo de árbitros que reunirá e deliberará de acordo com os objetivos e enquadramento da prova desportiva.

FIM

