



---

# GREATEST FIGHTER CHAMPIONSHIP

---

REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO



# **REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO GFC**

---

## **METAS E MISSÕES DO GFC E GMR**

**GMR** - Pretende ser uma prova de plena velocidade para todos os escalões etários e graus de experiência, sendo o ideal para os atletas que estão a dar os primeiros passos, já que os combates serão casados mediante a experiência de cada um, podendo fazer até duas vertentes.

**GFC** - Pretende dar a conhecer não só os melhores atletas a nível nacional, bem como lançar as jovens promessas, começar a dar o Kempo a conhecer e passar a ser referência nos desportos de combate no diz respeito a galas e inventos privados.

## **1 - ÁREA DE COMPETIÇÃO**

**GMR** - Duas área de competição de 6x6m<sup>2</sup>.

**GFC** - Uma CAGE 7x7 onde decorrerá toda a gala.

## **2 - PESAGENS**

**GMR** - Sendo que são vertentes de plena velocidade a pesagem é de manhã antes da prova: Exemplo 7:30 as 8:30 com início da prova as 9h.

Tolerância - 500g ou peso acordado com o promotor.

**GFC** - Pesagens um dia antes em horário e local a combinar ou no próprio dia de manhã. Sendo que a Gala GFC e de pleno contacto a tolerância e 0g ou peso acordado com o promotor.

## **3- ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO**

**GMR** - Consiste em Combates de Light kempo, Semi Kempo e Submission para escalões etários dos 14 aos 50 anos, em que os mesmos so poderão escolher no máximo duas destas 3 provas.

Escalões etários dos 4 aos 13 anos poderão optar também somente por duas provas, dentro de Rumble Kids, Semi kempo e Submission.

**GFC** - Consiste em combates Corridos de Full kempo, knockdown, kempo KO, kempo Contact, todos eles desenhados para 2 Round de 2 Minutos em que os semi profissionais e profissionais aumenta o numero de rounds em função do fechado com o promotor.

## **4 – QUEM PODE COMPETIR**

Todos os atletas que estão federados com seguro desportivo e sua situação regularizada na Federação Portuguesa Lohan Tao Kempo.



## 5 – A 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.

- Deve zelar pela segurança dos atletas.
- Deve observar e reforçar o cumprimento das regras da prova a decorrer, bem como que todos os pontos, avisos e faltas são corretamente registados.
- Deve, antes de dar início à prova, verificar e homologar os equipamentos de proteção e uniformes utilizados pelos competidores, bem como verificar se todas as normas de higiene/segurança são cumpridas. (unhas curtas, cabelo preso se tiver comprimento para tal, proteções genitais por dentro do vestuário, etc.)
- Caso haja um corte com uma hemorragia prolongada num atleta, cabe ao Árbitro Central pedir o parecer do médico assistente e caso se justifique dar como terminado o combate. Se não for possível estancar a mesma num tempo estipulado de 2 minutos a prova termina em favor do adversário.
- Pode emitir avisos e registar faltas por violação das regras da prova, sendo nestes casos atribuída pontuação negativa ao competidor que cometa as faltas bem como pontuar todas as técnicas legais e imobilizações realizadas no solo.

Cabe ao árbitro fazer com que os atletas cumpram a obrigação de lutar no centro da área de combate.

- Quando os atletas estiverem com 2/3 do corpo fora da área de combate, com a posição no solo estabilizada, o árbitro interromperá a luta e, reiniciará o combate no centro da área de combate (Submission, Full-Kempo e KnockDown).
- Quando um dos atletas pisar na área de segurança na luta em pé (salvo quando já houver iniciado uma queda), ou quando os atletas estiverem com 2/3 do corpo fora da área de combate em luta no solo não estabilizada, o árbitro interromperá a luta e reiniciará o combate com os dois atletas em pé no centro da área de combate (Submission, Full-Kempo e KnockDown).
- Quando um atleta estiver com um golpe de finalização encaixado na área de segurança, o árbitro não interromperá o combate (Submission, Full-Kempo e KnockDown).
- Quando um dos atletas leva seu adversário para a área de segurança enquanto busca estabilização de uma posição de pontuação, o árbitro deverá sempre que possível aguardar a estabilidade da posição por 10 segundos para então parar a luta, dar os pontos e então reiniciar o combate no centro da área de luta (Submission, Full-Kempo e KnockDown).
- Toda movimentação que ultrapassa a área de segurança deve ser paralisada e a luta retornada em pé no centro da área de combate.

### Júris de Área

Num combate a área é composta por 3 Júris que terão como obrigação:

- I. auxiliar o Árbitro Central para garantir a segurança dos competidores.
- II. Sempre que observe o que se considera um ponto, deve assinalá-lo através do clicker
- III. Avisar o árbitro central sempre que considerem necessária a marcação ou retirada de pontos ou penalizações.
- IV. Deve manter-se atento ao combate a decorrer, devendo sempre que solicitado pelo Árbitro Central, em caso de dúvida do mesmo, auxiliar na tomada de decisões relativas às saídas e eventuais violações das regras, tendo sempre de fazê-lo de forma gestual.
- V. Sempre que observe uma ação que se considera violação das regras, deve informar imediatamente o Árbitro Central.

## Júris de Mesa

Num combate de Full-Kempo a mesa é composta por 1 Júri e se possível um auxiliar que terão como obrigação:

- I. Registrar os pontos indicados pelo árbitro central relativamente à luta no solo e as faltas dos atletas.
- II. Avisar o árbitro central sempre que considerem necessária a marcação ou retirada de pontos ou penalizações.
- III. Cronometrar todo o decorrer da prova.

## AVISOS

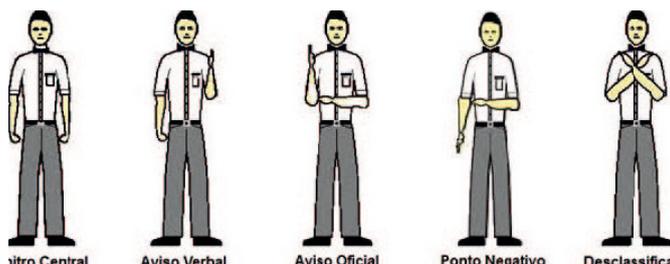
- À primeira falta o Árbitro Central deverá dar um aviso ao atleta que desferiu o golpe.  
À segunda falta o Árbitro Central assinalará um ponto negativo para o atleta que cometeu a falta.  
À terceira falta o Árbitro Central assinalará o segundo ponto negativo para o atleta que cometeu a falta.  
À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

## Gestos e ordens verbais do árbitro

O árbitro utilizará uma série de gestos e comandos verbais para comunicar com os atletas e a mesa durante a luta, que são:

- a) Atletas ao Centro** - chama os atletas para o centro da área da luta;
- b) Shake Hands** - assinala a saudação entre competidores (apenas no início da prova);
- c) Fight** - dá início ao combate, ou reinicia-o sempre que haja uma interrupção;
- d) Break** - para separar os competidores, durante combates (quer sejam disciplinas disputadas em ringue, quer em tatami) em que haja contato permanente durante mais tempo que o permitido, não havendo paragem do tempo;
- e) Stop** - interrompe ou termina o combate. Neste último, e durante recolha de pontuação, os competidores devem retornar aos respetivos cantos;
- f) Time** - dá ordem ao cronometrista (formando um T com as mãos) para iniciar/parar o cronómetro. Sempre que execute este comando "Time", devem ser explicada a razão para tal comando. O Árbitro Central executará o comando "Time":
  - i. Quando pretenda emitir um aviso ou registar uma falta a um competidor (aqui o oponente deverá dirigir para um dos cantos neutros, não podendo comunicar com o treinador);
  - ii. Quando um competidor solicite paragem do tempo levantando a sua mão direita (aqui o oponente deve deslocar-se imediatamente para o canto neutro, não podendo comunicar com o treinador);
  - iii. Quando o Árbitro Central observe necessidade de corrigir o equipamento ou uniforme de um competidor;
  - iv. Quando se verifique que um competidor está ferido (sendo que o Médico tem 2 minutos de tempo máximo para intervir).

## Sinais de Mão



Árbitro Central

Aviso Verbal

Aviso Oficial

Ponto Negativo

Desclassifica



Um Ponto



Dois Pontos



## 6 – Pontuação

### Sistema de pontuação

#### Amadores

Com base nos critérios acima, os juízes atribuem pontos aos lutadores no final de cada round. O sistema de pontuação funciona da seguinte maneira:

Os juízes de área pontuam todos os golpes válidos enquanto o árbitro central atribuirá os pontos provenientes das projeções ou takedowns e da luta no solo. O vencedor será o atleta que conseguir mais pontos no final do combate.

#### Semi-Profissionais e Profissionais

Com base nos critérios acima, os juízes atribuem pontos aos lutadores no final de cada round. O sistema de pontuação funciona da seguinte maneira:

-Os juízes de área pontuam todos os golpes válidos enquanto o árbitro central atribuirá os pontos provenientes das projeções ou takedowns e da luta no solo, no final de cada round serão analisados todos os pontos e o vencedor no mesmo recebe 10 pontos e o perdedor 9 pontos.

-Um atleta perde 1 ponto a cada vez que é derrubado. Se no mesmo round os dois lutadores forem derrubados, os pontos se anulam.

-Se os juízes decidirem que o round foi empatado, ambos os lutadores recebem 10 pontos.

-O árbitro pode deduzir 1 ponto em casos de falta.

Quando todos os rounds terminam sem que haja nocaute, as pontuações dos três juízes são somadas para determinar o vencedor. vence o Atleta que vencer mais rounds.

### FALTAS QUE LEVAM À DESQUALIFICAÇÃO IMEDIATA

- Projetar o adversário para fora da área de competição intencionalmente;
- Cabeçadas intencionais;
- Golpes intencionais aos olhos;
- Mordeduras;
- Golpes aos genitais intencionais;
- Golpes ilegais intencionais;
- Técnicas proibidas utilizadas intencionalmente;
- Desrespeito ao Árbitro Central;
- Desrespeito aos Júris;
- Desrespeito para com os técnicos dos cantos;
- Linguagem obscena na zona de combate
- Atacar o adversário quando o combate estiver parado;
- Um atleta poderá ainda ser desqualificado imediatamente, caso se verifique uma persistência em evitar o contacto, deite fora o protetor bucal intencionalmente ou finja uma falta;
- Comportamento inadequado e antidesportivo por parte do treinador e/ou atleta.

## 7 – APRESENTAÇÃO DOS COMPETIDORES

1.O atleta deve apresentar-se junto da área de competição com higiene pessoal exemplar e com unhas cortadas.

2.O atleta não poderá ter no corpo qualquer tipo de óleo ou creme.

3.O atleta não poderá usar, durante o combate, qualquer tipo de adereços de bijuteria, piercings, pulseiras, etc. que ponha em causa a sua integridade física e/ou de outros;

4. O atleta não poderá utilizar, dentro da área de competição, qualquer tipo de calçado.



## 8 – VENCEDOR DA PROVA E SISTEMA DE DESEMPATE

É declarado vencedor o participante que no final da prova obtenha o maior número de pontos.

Caso exista igualdade pontual no final da prova, são utilizados os seguintes critérios, de forma progressiva e sequencial, para desempate:

- 1º. Melhor no último assalto;
- 2º. Mais ativo;
- 3º. Maior número de pontapés;
- 4º. Melhor defesa;
- 5º. Melhor estilo e técnica.

## 9-CONCLUSÃO DA PROVA

A prova termina quando decorrido o tempo de duração da mesma, por superioridade técnica, por pontos, finalização, por decisão Médica ou do Árbitro Central, ou quando:

- a) Um dos competidores já não reage nem se defende dos golpes desferidos contra ele;
- b) Um competidor desmaia;
- c) Não for possível estancar uma hemorragia num corte de um competidor no tempo estipulado de 2 minutos;
- d) Um dos Treinadores ou Monitores lança a toalha para o chão;
- e) Um competidor violar as regras que levam à desqualificação imediata;
- f) Um competidor cometer mais de três faltas.
- g) Existir um Knock Out;
- h) Existir um KO técnico.
- i) Um participante recebe três (3) contagens de proteção;
- j) Um dos competidores desiste voluntariamente;
- k) Um atleta está presente na área de competição, pronto para combater, e o seu adversário não comparece.

## 10 –TABELA DE PESOS

De maneira a simplificar colocamos esta tabela de pesos de 5 em 5kg para que seja de fácil percepção e inscrição dos atletas, a qual devera ser feita na folha de inscrição em anexo!

Categoria de Peso Masculino e Feminino de todas as idades	Peso Mínimo	Peso Máximo
-25 Kg	20	25
-30 Kg	26	30
-35 Kg	31	35
-40 Kg	36	40
-45 Kg	41	45
-50 Kg	46	50
-55 Kg	51	55
-60 Kg	56	60
-65 Kg	61	65
-70 Kg	66	70
-75 Kg	71	75
-80 Kg	76	80
-85 Kg	81	85
-90 Kg	89	90
+90 Kg	91	---



## **11 – VESTUÁRIO**

### **COMPETIDORES**

Os competidores deverão usar o uniforme oficial com a parte de cima preta, as calças brancas e os cintos vermelho ou azul dependendo do canto atribuído (conforme ilustrado abaixo).

As calças do uniforme deverão cobrir a perna até ao pé, e as mangas do casaco deverão cobrir o braço até ao pulso.

O uniforme não deverá ter um peso superior a 14oz (475gsm), coloridos, com marcas do fabricante excepto selos pequenos ou excertos que não sejam normais na peça de vestuário (asas).

Os competidores deverão ter uma higiene exemplar, as unhas curtas e o cabelo limpo.

O Árbitro Central poderá eliminar qualquer competidor que não cumpra este requisito.

## **10 –REGRAS ESPECIFICAS DA DISCIPLINA**

Todas as regras das disciplinas de combate a disputar na GFC constam dos Regulamentos em vigor da FPLK.

**Exemplo ilustrativo dos equipamentos (+16 anos inclusive)**

**Canto Vermelho**



**Canto Azul**



**Exemplo ilustrativo dos equipamentos (11-15 anos inclusive)**



**Exemplo ilustrativo dos equipamentos (Atletas Semi-Profissionais e Profissionais)**



(A organização não garante a disponibilização de qualquer tipo de material)



Técnicas Permitted		
Cabeça	Tronco	Membros
<b>Técnicas de Punho:</b> Todas as técnicas de boxe.	<b>Técnicas de Punho:</b> Todas as técnicas de boxe.	<b>Técnicas de Perna:</b> Circulares exteriores e interiores
<b>Técnicas de Perna:</b> Circular; Exterior; Semi-gancho; descendente e Rotativos (com a palma do pé).	<b>Técnicas de Perna:</b> Circular; Frontal; Lateral; Semi-gancho; Descendente; Exterior; Rotativos	Pontapés como parte interna ou externa do pé à parte de trás do joelho do adversário, apenas permitidos para "takedown" ou projeção, e apenas quando o atleta que faz a técnica está por detrás do adversário.
Joelhos ao corpo e às pernas (apenas circulares e frontais mas nunca pelo lado de dentro das pernas).		
"Takedowns" e projeções têm de ser realizados num máximo de 10 segundos após iniciar o "agarre"		
Luta de chão apenas com técnicas de imobilização e chaves		
A luta de chão será permitida no máximo durante 10 segundos. No caso de a "chave" ocorrer durante este tempo, o árbitro inicia uma contagem de 10 segundos		
*durante o "agarre" é permitido continuar a utilizar todas as técnicas consideradas legais		

## 11 – ESCALÕES E PESOS

Masculinos e Femininos			
Escalão etário	Categorias Peso (kg)	Duração da prova	Vestuário de competição
11/13 anos	-23; -28; -33; -38; -43; -48; -53; -58; +58	a) <b>Eliminatórias e Final</b> 2 rounds de 2 minutos (amadores) 2 rounds de 2 minutos (semi-profissionais)	b) Uniforme completo
14/15 anos	-38; -43; -48; -53; -58; -63; -68; -73; +73		
16/18 anos	-50; -53; -56; -59; -62; -65; -68; -72; -76; -80; -85; -90; +93		
19/40 anos	-50; -53; -56; -59; -62; -65; -68; -72; -76; -80; -85; -90; +93		
Femininos			
11/13 anos	-23; -28; -33; -38; -43; -48; -53; -58; +58	a) <b>Eliminatórias e Final</b> 2 rounds de 2 minutos (amadores) 2 rounds de 2 minutos (semi-profissionais)	b) Uniforme completo
14/15 anos	-37; -41; -45; -49; -54; -59; -64; +64		
16/18 anos	-47; -50; -53; -56; -59; -62; -65; -68; -72; +72		
19/40 anos	-47; -50; -53; -56; -59; -62; -65; -68; -72; +72		

Equipamento de Proteção Obrigatório		
Cabeça	Tronco	Membros
Capacete aberto, com proteção no topo da cabeça, sendo proibido usar capacetes de treino que protegem o osso malar. Para menores de 14 anos inclusive: Capacete com grelha (Apenas para atletas amadores).	Proteção peitoral para as competidoras femininas. (Para menores de 14 anos inclusive: Colete de proteção)	Luvas de 10 onças com velcro
Proteção bucal em todos os escalões	Proteção genital em todos os escalões	Caneleira tipo meia, sem qualquer tipo de partes rígidas, que devem proteger desde abaixo do joelho até ao topo do pé.
---/ ---	---/ ---	Proteção de pé não permitida, sendo utilizada apenas a meia de proteção até ao tornozelo
Os competidores deverão utilizar os equipamentos de proteção de cores distintas (Vermelho e Azul), consoante o canto atribuído.		