



CIRCUITO DE LUTAS DE CONTATO “KAKUTÔ FIGHT”

O Circuito de lutas de contato é um evento que ocorrerá no Ringue instalado no Dojô Adilson na cidade de Artur Nogueira/SP.

Este Circuito é uma parceria entre a Confederação Brasileira de Kyokushinkaikan e o promotor Adilson Brito Moreira, onde promoverá atletas do Karate Kyokushinkaikan, do Kickboxing Kyokushinkaikan e do Muaythai.

O evento denominado de Kakutô Fight ocorrerá dentro das regras de cada modalidade, porém com algumas adaptações modernas e seguras ao evento e ao competidor, dentro de um Ringue de Boxe.

O termo “Kakutô” significa “lutador ou competidor” demonstrando todo o seu potencial em superação a si e ante ao seu adversário.

O combate poderá ser casada ou por Torneio (Sistema de chaves), sendo amador, semi profissional e profissional.

LUTAS DE KICKBOXING KYOKUSHINKAIKAN

As lutas de Kickboxing ocorrerão entre atletas que lutarão nas regras do Kickboxing Kyokushinkaikan, que diferencia do K-1. No Kickboxing Kyokushinkaikan é válido o clinche progressivo, ou seja, poderá agarrar e aplicar a joelhada frontal e lateral no corpo do adversário, quantas vezes desejar desde que faça o clinche no intuito de aplicar o golpe e não de parar o adversário. Caso seja utilizado para parar o adversário, a luta será interrompida, os lutadores deverão se separar e posteriormente reiniciará o combate.

Para as categorias iniciantes é permitido o uso do clinche e a aplicação da joelhada no corpo do adversário.

Para as categorias intermediárias e avançadas é permitido o uso do clinche e a aplicação da joelhada no corpo e no rosto do adversário.

REGRAS OFICIAIS DO TORNEIO

Dependendo do Torneio e da qualidade dos atletas, poderemos ter lutas casadas ou na forma de GP.

Dependendo do Torneio teremos:

Atleta Iniciante: 03 Rounds de 2 minutos X 01 minuto de descanso.

Atleta Intermediário: 03 Rounds de 2 minutos X 01 minuto de descanso.

Atleta Avançado: 03 Rounds de 03 minutos X 01 minuto de descanso.

Atleta Profissional: 03 Rounds ou 05 Rounds de 03 minutos X 01 minuto de descanso.

VESTIMENTA E EQUIPAMENTOS DE PROTEÇÕES

O Lutador deverá usar apenas calção apropriado para a prática do Kickboxing Kyokushinkaikan e sem camiseta (peito nu).

Não é permitido o uso de sapatilhas, camisa, camiseta, etc. Se necessário o lutador poderá usar tornozeleiras ou faixas nos pés e canelas.

Nas categorias iniciantes é permitido o uso de protetor de pé e canela.

Nas categorias iniciantes é obrigatório o uso de protetor crânio fácil.

Objetos e ornamentos feitos de metal também são proibidos.

O lutador deverá portar protetor bucal, genital (sempre por baixo do calção) e bandagens nas mãos, que serão vistoriados pela organização do evento. (OBRIGATÓRIO)

O uso de vaselina ou qualquer outro tipo de óleo em excesso, que venha causar desvantagem ao oponente é proibido.

As luvas de 10 Oz. serão cedidas pela Comissão Organizadora do evento minutos antes do combate. Não poderão usar outras luvas a não ser aquela escolhida pela Comissão Organizadora.

A bandagem é obrigatória, devendo medir de 3 a 5 metros de comprimento e de 04 a 05 cm de largura.

A bandagem ou gaze deve ser colocada nas mãos e bem fixas para que não saia das luvas. Poderá aplicar a bandagem profissional com uso de esparadrapos sobre a atadura.

As bandagens serão colocadas nos vestiários e deverão ser controladas pelo árbitro antes de serem colocadas às luvas no início do combate.

Poderá acontecer em torneio, que a organização peça aos atletas para se apresentarem já com as luvas, nesse caso, haverá um responsável para fazer a inspeção no vestiário.

Os lutadores deverão usar protetor de pé e canela sintético de uso próprio. Passará por revista pelo árbitro para checagem total.

O uso da coquilha (protetor genital) e protetor bucal são obrigatórios em todas as idades e classes masculinas.

CLASSE FEMININA:

18 anos acima – material de luta: luvas de 10 onças – protetor de seios.

As lutadoras deverão usar protetor de pé e canela sintético de uso próprio, que serão cedidas pela Comissão Organizadora. Passará por revista pelo árbitro para checagem total.

TEMPO DE LUTA, COMPOSIÇÃO DO GRUPO DE ÁRBITROS E OUTROS DISPOSITIVOS:

Cada luta terá duração de 3 Round de três minutos cada por 1 descanso.

Lutador menor de idade deve ter autorização, por escrito, dos seus pais ou responsável legal.

Os lutadores devem estar na mesma divisão de peso.

Cada lutador poderá ter em seu corner: 01 técnico e 01 segundo, os quais deverão apenas dar instruções ao seu lutador, será proibido brigas e discussões das equipes.

Os segundos devem ficar posicionados de maneira que não atrapalhem a visão dos espectadores e jurados, sem andar ou subir em volta do ringue e bater no tablado.

A luta terá um árbitro central e três juízes laterais (jurados), formados pela Confederação Brasileira de Kyokushinkaikan Kickboxing.

A luta contará com um responsável pelo cronômetro e gongo, assim como pessoal de staff que ajudarão na coordenação do evento e das lutas.

DEVER DO ÁRBITRO CENTRAL

- Ter excelente compreensão das regras da competição.
- Cuidar dos lutadores deve ser a principal preocupação do Árbitro.
- Verificar se as Regras e o fair-play são rigorosamente aplicados.
- Manter o controle da luta em todas as suas etapas.
- Evitar que um lutador fraco receba golpes desnecessários.
- Interromper a luta em qualquer momento, se ele considera que é conveniente.
- Interromper a luta se um dos lutadores recebeu um golpe não autorizado ou quando decide que um dos lutadores não tem condições de continuar o combate.
- Interromper uma luta se ele considera que os lutadores não estão se comportando de acordo com as regras. Em tais casos, o árbitro pode desclassificar um ou ambos os lutadores.
- Desclassificar um lutador que não cumprir imediatamente com as ordens do árbitro, ou se comporta de maneira ofensiva ou agressiva contra o árbitro, juízes ou público a qualquer momento.
- Alertar, retirar pontos ou desclassificar um segundo (técnico) que tenha infringido as regras.
- Com ou sem aviso prévio, desclassificar um lutador que tenha cometido uma falta grave.
- Abrir contagem de proteção em caso de Knock-down em competições de ringue
- No caso de um knock-down, pode suspender a contagem, caso um lutador deliberadamente retirar-se do canto neutro ou demorar em fazê-lo.

SAÚDE E SEGURANÇA

- O Árbitro Central deve usar luvas descartáveis
- Árbitro Central não pode utilizar adornos (brincos, relógio, pulseiras, correntes, etc.)

APLICAÇÃO DE ADVERTÊNCIA

- Advertência verbal – Uma advertência verbal significa um aviso dado por um árbitro para um lutador pela violação das regras. A fim de fazer isso, ele não precisa parar a luta, e pode repreender os lutadores durante a luta.
- Advertência Oficial – Uma advertência Oficial significa um aviso dado por um árbitro para um lutador pela violação das regras. É necessário parar a luta e informar aos juízes a advertência aplicada.
- Se o árbitro acha que uma infração foi cometida, mas não tenha certeza do ocorrido, poderá parar a luta e consultar os juízes e ou o Supervisor Técnico (isso acontece quando o árbitro estiver com a visão comprometida). Exemplo: “um lutador acusa um golpe baixo, mas, o árbitro não viu se o golpe foi realmente baixo ou não passa de uma simulação”. Depois de advertir o infrator, se for o caso, o árbitro ordenar os combatentes para iniciar a luta com o comando “Fight”.

COMO A LUTA PODERÁ SER DECIDIDA

A luta poderá ser decidida das seguintes formas:

KNOCK OUT (KO): quando um dos lutadores, devido a um golpe, cai e não tem mais condição de continuar o combate.

KNOCK OUT TÉCNICO (TKO): Quando o árbitro verifica que um dos lutadores não tem mais condições de continuar a luta devido a um corte profundo, por exemplo, mesmo não tendo sido nocauteado.

No caso do Nocaute técnico, o árbitro poderá também pedir a opinião do médico do evento para tomar a decisão.

DESISTÊNCIA: Quando o lutador – ou seu corner (através do lançamento da toalha) – pede para a luta ser interrompida.

Decisão do médico.

Decisão por pontos.

Desclassificação.

Empate, Quando não for disputa de TITULO.

O QUE É CONSIDERADO COMO FALTA

Quando o lutador age, gesticula ou fala de forma desrespeitosa para com o adversário, corner, árbitros, organização do evento ou público.

Quando o lutador usar golpes ou atitudes consideradas proibidas, tais como: cabeçadas, mordidas, golpes na região genital, golpes nos joelhos, pressão nos olhos do adversário com a luva, cuspir, usar golpes de judô ou Wrestling para derrubar o adversário (as quedas usando o quadril), ficar caindo intencionalmente (dentro ou para fora do ringue), desobedecer às ordens do árbitro, infração que venha causar ao adversário a impossibilidade de continuar a luta, perderá o combate por falta. Isto no caso intencional.

No caso da infração ser involuntária, o árbitro central deverá pedir por “tempo” para que o lutador atingido se recupere. Se o lutador não puder continuar a luta, o árbitro central deverá pará-la e consultar a pontuação dos juízes laterais; a vitória será concedida ao lutador que tiver mais pontos até o momento do incidente.

É terminantemente proibido o lutador ou seu corner contestar falhas ou decisões do árbitro ou a comissão organizadora do evento no momento da decisão dos jurados. Qualquer contestação deverá ser encaminhada à organização para ser analisada posteriormente.

Por isso é que existe a revanche e profissionalismo sem brigas.

Qualquer briga durante o evento a equipe será punida e poderá ser processada pelo departamento jurídico da C.B.K.K.T.M.M.A.

Qualquer briga ou confusão das TORCIDAS, os lutadores poderão ser desclassificados.

Demais golpes proibidos: Atacar a coluna do adversário, desferir chutes contra as articulações, utilizar o clinche para não usar a técnica e sim para parar o combate, atacar a nuca, atacar o testículo, olhos ou garganta, executar torções e chaves.

O atleta que durante o combate deixar intencionalmente cair o protetor de dentes, avisará ao árbitro e este interromperá o combate e depois de lavá-lo, colocará outra vez no atleta. Na segunda vez, o arbitro lhe tirará 01 ponto e na terceira vez cessará a luta, sendo o outro atleta declarado vencedor por KOT (nocaute técnico).

GOLPES PROIBÍDOS

- Projeções e quedas.
- Empurrar.
- Agarrar braços e pernas.
- Golpes contra articulações.
- Golpear o adversário caído.
- Cotoveladas.
- Cabeçadas.
- Golpear as costas do adversário.
- Golpear as genitais do adversário.
- Golpes após o comando Stop.

QUANDO OCORRER UM KNOCK DOWN

O árbitro central inicia imediatamente a contagem de 1 a 10 segundos, o lutador que causou o Knock Down deverá direcionar-se para o canto neutro que esteja mais longe do lutador que caiu.

Mesmo que o lutador, antes do término da contagem, pareça recuperado e pronto para continuar o combate, o árbitro deverá prosseguir com a contagem até 10 para a segurança do lutador.

O Gongos não salva as contagens protetoras, com exceção no último round.

2 Knock Downs no mesmo round indica o término da luta.

O árbitro tem que interromper imediatamente o combate quando:

- a) – um dos dois lutadores estiver com parte do corpo fora das cordas.
- b) – um deles se segurar nas cordas para levantar do chão ou para reentrar no ringue.
- c) – um deles for golpeado e não estar em condições de continuar o combate.
- d) – mesmo estando de pé, um dos lutadores demonstrar sinal evidente de impotência, cansaço ou incapacidade de se defender.
- e) – um dos lutadores não estiver em condições de continuar o combate. Neste caso, mandará o adversário ao corner neutro e deverá imediatamente iniciar a contagem protetora.

O árbitro tem a obrigação de contar até 8 segundos. Ao final da contagem protetora, o atleta atingido lhe indicará se quer continuar o combate, levantando os braços. É facultativo ao árbitro central parar a luta se um dos lutadores, a seu juízo, não estiver em condições de continuar lutando. Em caso de ferimento ou sangramento de um ou dos dois atletas, o árbitro central deverá parar a luta e pedir intervenção médica.

É do médico o direito de estabelecer se o atleta está ou não em condições de continuar, observando:

A) – se o lutador está ferido, o árbitro paralisa o combate e concede 01 minuto de tempo (a fim de que o médico ou técnico possam intervir) para que o mesmo volte ao combate.

B) – se o sangramento de um dos lutadores não parar no tempo concedido, o árbitro terminará definitivamente o combate e analisará, junto com os jurados, se o golpe foi válido ou não. Se o golpe foi válido, dará a vitória ao adversário, sendo que, o resultado será por KOT (nocaute técnico). Se não for válido o golpe, o árbitro deverá desclassificar o adversário por técnica inválida.

PONTOS DE ATAQUE

Cabeça: frente e lado

Tronco: frente e lado

Pernas: frente, lado externo e interno, atrás (joelhadas, chute circular e giratório).

Golpes válidos:

Socos: todos do boxe inglês e golpe giratório com a costa da mão.

Chutes: Todos, valendo atingir cabeça, tronco e pernas.

Joelhadas: Todas, valendo atingir cabeça (conforme categoria), tronco e pernas.

Clichê é válido desde que haja progressão do golpe, ou seja, sempre em continuidade. Agarrar e aplicar joelhadas. Se usar o clichê somente visando agarrar o adversário, será advertido e posteriormente descontado como falta.

Serão válidos chutes nas pernas (coxa e panturrilha), com chutes circulares e giratório. Nunca chutando na parte frontal do joelho.

Segurar a perna do adversário por um tempo máximo de 3 segundos, para chutar, socar ou aplicar joelhadas. Neste caso é permitido somente uma técnica e após isto deve soltar imediatamente a perna do adversário, se não o fizer é considerado falta.

ARBITRAGEM

Durante o transcorrer do combate o árbitro central fará uso das seguintes ordens: STOP (pare), BREAK (separar), FIGHT (luta).

BREAK (separar) – para fazer com que os atletas separem-se e reinicie imediatamente o combate após dar um passo para trás.

STOP (pare) – para fazer os atletas pararem.

FIGHT (luta) – para iniciar ou reiniciar o combate.

O árbitro central deve interromper o combate quando um dos atletas utilizar-se de golpes proibidos e nesse caso deverá:

Advertir verbalmente o infrator.

Advertir oficialmente pronunciando aos jurados.

Penalizar em um ponto sinalizando aos jurados de forma clara.

Desclassificar.

O árbitro central poderá utilizar-se de qualquer desses casos conforme a gravidade da falta.

Para impor as penalidades, o árbitro deverá interromper o combate com a palavra STOP (pare) e dirigindo-se ao cronometrista, dirá a palavra TEMPO, para parar o cronômetro. Advertirá o atleta infrator e utilizará sinais manuais para que também o público entenda o que está acontecendo. Em seguida assinalará a penalização e se for o caso recomeçará o combate com a palavra FIGHT.

Quando dois atletas estiverem agarrados em clinche, o árbitro central deverá interromper o combate com a palavra BREAK. Os atletas deverão afastar-se com um passo para trás e recomeçar o combate.

Nos casos dos atletas continuarem o clinche, mesmo após o comando de BREAK do árbitro, o mesmo deve pronunciar STOP (pare), separar os atletas e reiniciar o combate com a palavra FIGHT.

O Combate deve ser arbitrado com um árbitro central e 03 jurados laterais, neste caso, não cabe ao árbitro central o direito ao julgamento.

O árbitro deve se movimentar no ringue de forma que sua visão esteja sempre atenta à mesa julgadora e principalmente se posicionando com a visão para os dois atletas, nunca dando as costas de um deles.

O árbitro central pode interromper o combate quando na parte externa do ringue houver pessoas que atrapalhem o livre desenvolvimento do combate, ou mesmo se o técnico ou auxiliar incitarem seu atleta em voz alta ou insultarem o árbitro ou jurados, neste último caso, se for com gravidade, o árbitro central desclassificará o atleta.

O árbitro central deve interromper o combate e dirigir-se a mesa central solicitando tempo quando:

- a)– um atleta está caído após ter sido atingido por uma técnica proibida.
- b)– quando um dos atletas ou os dois caem do ringue.
- c) – quando o piso está muito molhado.

Em caso de acidente, o árbitro central interromperá o combate e chamará o serviço médico. Cabe ao médico autorizar ou não o atleta a continuar o combate. No caso negativo, o árbitro central deve reunir-se com os jurados e obedecer ao dispositivo:

Se o golpe foi acidental, o atleta que não puder continuar perde por K.O.T.

Se a ferida foi causada por um golpe irregular, o atleta será desclassificado.

Em caso de Knock Down (nocaute), após encaminhar para o corner neutro o atleta que está de pé, o árbitro deve dar início à contagem protetora, que deverá ser cadenciada em intervalos de 01 segundo, até o número de oito (8). O atleta deve demonstrar que tem condições de continuar a combater, levantando a guarda e caminhando para frente a pedido do árbitro. No caso do atleta

demonstrar que não está em condições de continuar o combate, o árbitro encerrará o combate decretando o nocaute.

O árbitro deve abrir a contagem protetora mesmo se o atleta não estiver caído, quando perceber que o mesmo não reúne condições de continuar o combate.

O árbitro pode encerrar o combate, mesmo sem fazer o término da contagem, quando perceber que o mesmo não pode continuar a combater. Neste caso ele deve retirar imediatamente o bucal do atleta caído e todo o procedimento a seguir deverá ser realizado pelo médico, que será imediatamente ao ringue.

O árbitro deve agir sempre visando preservar a integridade física dos atletas.

Quando iniciada a contagem protetora, o cronometrista não deve dar o sinal acústico ou visual de término do round, esperando o árbitro finalizá-lo. Se o atleta voltar ao combate, e o tempo do round estiver terminando o cronometrista encerra imediatamente o round.

Somente no último round da luta, o cronometrista deve emitir o sinal acústico ou visual, avisando sobre o encerramento do combate, interrompendo assim, a contagem protetora.

Terminado o combate, o árbitro encaminhará os lutadores aos seus respectivos corners, ficará aguardando os jurados darem o julgamento oficial, recebendo deles as papeletas assinadas, verificando-as e entregando-as à mesa central. Caberá ao diretor de mesa fazer as necessárias verificações e decretar o resultado final, com base estritamente nas pontuações dos jurados.

O árbitro deve verificar se todas as papeletas estão preenchidas corretamente e assinadas, caso não esteja, deve pedir ao jurado para preenchê-la corretamente e após isto entregá-las a mesa.

Antes da leitura do veredicto, o árbitro deve estar no centro do ringue virado de frente a mesa central, segurando o punho dos lutadores. Após a leitura do veredicto, levantará o braço do vencedor.

Os jurados se sentarão um em cada lateral do ringue e nunca em frente à mesa central e terão de julgar os combates com a máxima imparcialidade, responsabilidade e profissionalismo.

A decisão de um árbitro ou jurado, só pode ser revogada em duas situações:

A) – quando o resultado não estiver de acordo com o regulamento.

B) – quando o jurado tenha cometido erro de soma de sua pontuação, o qual resulta um veredicto errado.

COMO OS JUIZES PONTUAM

Os juízes observarão e considerarão o seguinte para efeitos de pontuação: Socos, chutes, joelhadas, esquivas, defesa, agressividade, combatividade, a qualidade técnica dos golpes, a força, a acuidade (se os golpes estão acertando o adversário) e qual o efeito que eles causam no oponente.

PONTUAÇÃO

A pontuação funciona no sistema de 10 pontos por round.

O lutador que ganhou o round levará 10 pontos; o outro 9 pontos.

Se tiver ocorrido um Knock down, o ganhador do round leva 10 pontos e o outro 8 pontos.

No caso de empate no round, cada lutador leva 10 pontos.

Ao final da luta, os juízes laterais deverão passar os cartões com a somatória dos pontos para o juiz central, o qual comunicará ao locutor oficial do evento o resultado.

No caso de empate, haverá um round extra e o vencedor será aquele que melhor se sair neste round. Isto em disputa de títulos (valendo um cinturão), em eventos sem disputa de títulos poderá apenas haver um empate.

Nos combates o Knock down tira 02 pontos dos atletas conforme demonstrado abaixo:

A – Quando o atleta vermelho (V) está vencendo o atleta de Azul (A) por 10 a 9 e sofre um Knock down, perde dois pontos.

V (10) a A (9) passa a ser => V(8) a A (9)

B – Quando o atleta de vermelho (V) está empatado com o atleta de Azul (A) em 10 a 10 e o atleta azul sofre um Knock Down, retira-se dois pontos do atleta de Azul;

V (10) a A (10) passa a ser => V (10) a A (8)

C – Quando o atleta de vermelho (V) e o atleta de Azul (A) estão empatados no mesmo round e o atleta Azul (A) sofre 02 Knock Down, o atleta perde 03 pontos.

V (10) a A (10) passa a ser => V (10) a A (7)

D – Quando o atleta vermelho (V) e o atleta Azul (A) estão empatados e cada um sofre um Knock Down, cada um perde dois pontos, passando a ser 08 a 08.

E – Se um atleta receber dois Knock Down e seu adversário um no round, o atleta que impôs os dois Knock Down vence o round por 08 a 07.

10 X 10 - Pontuação inicial. Um round nunca deve terminar 10 X 10

10 X 9 - O atleta ganha o round

10 X 8 - O Atleta aplica 01 KNOCKDOWN. Recebe o ponto do Round e do KNOCKDOWN

10 X 7 -O Atleta aplica 02 KNOCKDOWNS. Recebe o ponto do Round e dos KNOCKDOWNS

EFICIÊNCIA DO GOLPE APLICADO

– **GOLPE APLICADO** - Toca o adversário mesmo que na guarda. Possui um valor pequeno no julgamento.

- **GOLPE CONECTADO** - É um golpe aplicado acerta área de pontuação. Possui um valor médio no julgamento.

- **GOLPE CONTUDENTE** - É um golpe conectado que causa dano ao adversário. Possui um valor alto no julgamento

CONTUSÃO SOFRIDA:	PODE LUTAR?	AÇÃO
Golpe legal	Não	O competidor machucado perde por nocaute técnico (TKO)
Golpe ilegal acidental	Sim	Desconta um ponto do infrator, segue o combate.
Golpe ilegal proposital	Não	O competidor que causou a contusão perde por desclassificação (DESC)
Golpe ilegal acidental	Sim	Desconta um ponto do infrator, segue a luta ou o competidor que causou a contusão perde por desclassificação (DESC)
Golpe ilegal acidental	Não	No contest se for antes terminar o 2º round (em lutas de 3 rounds). No contest se for antes terminar o 3º round (em lutas de 5 rounds). Após este limite, o placar dos juízes até o momento definirá o vencedor.

JULGAMENTO DO COMBATE

É permitida a pontuação empatada no round e no resultado final da luta.

O resultado final do combate é definido pela observância da maioria dos três jurados.

Exemplo 01:	Vermelho	Azul
Jurado 1	29	30
Jurado 2	30	30
Jurado 3	29	30
Resultado: Vencedor Azul por 02 votos e 01 empate (decisão dividida)		

Exemplo 02:	Vermelho	Azul
Jurado 1	30	29
Jurado 2	30	28
Jurado 3	30	29
Resultado: Vencedor Vermelho por unanimidade (Decisão unânime).		

Exemplo 03:	Vermelho	Azul
Jurado 1	30	30
Jurado 2	29	28
Jurado 3	29	30
Resultado: Vencedor Vermelho por 2 votos a 1 (Decisão Dividida)		

Exemplo 04:	Vermelho	Azul
Jurado 1	30	30
Jurado 2	29	29
Jurado 3	29	29
Resultado: Empate por unanimidade		

Exemplo 05:	Vermelho	Azul
Jurado 1	30	30
Jurado 2	30	29
Jurado 3	30	30
Resultado: Empate por 02 votos a 1		

Quando a luta for empate, os critérios são:

- Numa lutas de 3 rounds: haverá o 4º Round (round extra).
- Quem ganhar o round extra ganha a luta independente do resultado dos outros rounds.
- Em lutas de 5 rounds: Em caso de empate o cinturão permanece com o atual detentor.

O VEREDICTO

O combate pode acabar por:

A) – Pontos, ou seja, os lutadores terminarem em pé o combate.
 B) – KO (Nocaute), quando um dos atletas recebeu contagem protetora até 10 e não demonstrou sinais de poder ou querer recomeçar o combate, ou ainda, se o árbitro dispensou a contagem quando o atleta necessitou de cuidados médicos.

C) – KOT (Nocaute técnico).

1 – Quando o árbitro intervém para suspender o combate visto a inferioridade de um dos atletas.

2 – Quando no decorrer da luta é lançada a toalha ao ringue.

3 – Quando do decorrer da luta, um dos lutadores desiste da mesma.

4 – Quando ocorrer o 2 Knock Down no round ou 3 na luta.

5 – Quando um dos atletas não retornar do intervalo.

6 – Quando o médico intervém na luta, impedindo que um dos atletas prossiga, por ferimento ou contusão.

D) – Decisão médica, ou seja, quando o médico declara que um dos dois atletas está impossibilitado de continuar o combate, e declara o KOT (nocaute técnico).

E) – Desclassificação de um dos dois atletas por falta grave cometida pelo lutador ou por seus segundos, e decretando o KOT (nocaute técnico).

F) – Empate, no caso dos dois atletas serem julgados assim pelos três jurados. Esta situação pode ocorrer somente em luta extraoficial.

G) – Quando um atleta cair do ringue ou sofrer algum acidente causado pelo mesmo, deve se observar:

1 – Se um ou os dois atletas caem acidentalmente do ringue, tem 1 minuto para se recuperar.

2 – Se um ou os dois atletas caem acidentalmente do ringue e um deles não tem condições de continuar, perde por abandono.

3 – Se os 2 atletas caem acidentalmente do ringue e um deles não tem condições de continuar, a luta é dada como sem resultado. No caso de Torneio, sem vencedor.

4 – Se o atleta foi atirado intencionalmente pelo adversário, o mesmo tem 01 minuto para se recuperar e o adversário será penalizado em 01 ponto.

5 – Se o mesmo foi atirado pelo adversário e não tem condições de continuar (algo que deve ser analisado pelo árbitro central, jurados e médico), o adversário é desclassificado.

6 – No caso de qualquer outro tipo de acidente ocorrido no ringue, como torção de articulação do membro inferior causado por escorregão, pisar fora do ringue, etc., concede-se 01 minuto para o atleta se recuperar e continuar o combate.

No caso de choque com a cabeça, havendo a seguir corte de um ou dos dois lutadores, o árbitro deve adotar o seguinte procedimento:

1 – Verificar com os jurados, se o golpe foi intencional ou não, valendo-se também de sua opinião.

2 – No caso de intencional e o atleta cortado não puder continuar o combate, o infrator será desclassificado.

3 – No caso de intencional e o atleta cortado puder continuar o combate, o infrator é penalizado em 01 ponto.

4 – Choque sem intenção e sem corte, o combate continua normalmente.

5 – Choque sem intenção e se um ou dois atletas não puderem continuar:

A) – No primeiro round, luta sem resultado.

B) – Do segundo round em diante, lê-se as papeletas e dá-se a vitória aquele que vencia até o momento.

VEREDICTO

Decisão Unânime: 3x0 Quando os três juízes apontam o mesmo vencedor.

Decisão Dividida: 2x1 Quando dois juízes apontam um lutador como vencedor e o 3º juiz aponta o outro lutador como vencedor,

Empate Unânime: 0x0x0 Quando os três juízes indicam empate.

Empate Dividido: 1x1x0 Quando todos os três juízes indicam resultados diferentes, que somam empate.

Decisão Majoritária: 2x0 Quando dois juízes apontam um lutador como vencedor e o 3º juiz aponta empate.

Empate Majoritário: 0x0x1 Quando dois juízes indicam empate e 3º juiz aponta um vencedor.

EMPATES

- Numa lutas de 3 rounds: haverá o 4º Round (round extra).

- Quem ganhar o round extra ganha a luta independente do resultado dos outros rounds.

- Em lutas de 5 rounds: Em caso de empate o cinturão permanece com o atual detentor.

O TÉCNICO

É permitido ao atleta o acompanhamento de no máximo duas pessoas no ringue (técnico e seu auxiliar). Durante o combate deverão manter silêncio podendo falar a seu atleta somente no intervalo. Durante o intervalo, somente 01 poderá entrar no ringue, o outro deverá manter-se na borda do mesmo.

Logo após a frase “SEGUNDOS FORA”, deverão descer prontamente do ringue, retirando todo seu material e colocando-se de modo a não atrapalhar a visão do público. Essa atitude deve ser rápida para não atrasar o andamento do combate.

O técnico deve estar trajado adequadamente, ou seja, calça comprida, tênis, camiseta meia manga (NÃO REGATA).

O AUXILIAR

O técnico é autorizado a interromper o combate se observar que seu atleta não reúne condições técnicas ou físicas para continuar, bastando jogar a toalha ao ringue.

Os segundos são obrigados a respeitar as autoridades, o público, bem como seus adversários, seguindo rigorosamente o regulamento.

É de sua responsabilidade assistir seus atletas antes, durante e depois do combate, sendo responsável por seu comportamento dentro e fora do ringue, de vigiar também que seu atleta não utilize qualquer substância proibida, por meio líquido ou não, sendo diretamente responsável por tal atitude.

De manter o silêncio durante o combate. Só poderá falar com seu atleta durante o intervalo. O segundo que não seguir o regulamento, poderá ser advertido e estar sujeito ao regulamento disciplinar.

O segundo deve estar trajado adequadamente, ou seja, calça comprida, tênis, camiseta meia manga (NÃO REGATA).

PARA COMPETIR

Todo lutador deverá estar cadastrado pela Confederação Brasileira de Kyokushinkaikan Kickboxing e estar com sua carteira com a validade em dia, pois a apresentação da carteira na hora do evento é indispensável.

Todos os treinadores deverão ter a responsabilidade de levar somente lutadores muito bem treinados e com boa saúde, pronto para lutar o Kickboxing Kyokushinkaikan.

Para competir todos os lutadores deverão providenciar: atestado médico e a ficha de competição preenchida e devidamente assinada; teremos um banco de dados de todos os lutadores.

DEVER DOS JUÍZ LATERAL

- Ter excelente compreensão das regras da competição.
- Analisar a luta Golpe a Golpe para decidir um vencedor.
- Durante a luta não deve falar com os lutadores, outros juízes, ou qualquer pessoa, com exceção do Árbitro Central.
- Se necessário, no final de um round, notificar o árbitro sobre qualquer incidente que não foi observado por ele. Por exemplo: dizer-lhe sobre o mau comportamento de um segundo (corner), cordas soltas, etc.
- Preencher as súmulas de forma clara e sem rasuras

MESÁRIO / CRONOMETRISTA

- Ter excelente compreensão das regras da competição.
- Manter o controle do número e da duração dos rounds, bem como do tempo de intervalo.
- Dez segundos antes do início de cada round, deverá dar a ordem para que segundos e técnicos deixem o ringue, a fim de dar "Segundos Fora" pelo locutor.
- Ele deve tocar o gongo no início e no final de cada round ou jogar o sinalizador para o árbitro central parar a luta.
- Ele deve parar o tempo temporariamente, quando solicitado pelo árbitro.
- Manter o controle de tempo extra com um relógio ou um cronômetro.

- Se, no final de um round, um lutador está no chão, e o árbitro está fazendo a contagem ele deve aguardar o final da contagem e o árbitro central dar o comando de Fight para tocar o gongo.

LOCUTOR

- Ter excelente compreensão das regras da competição.
- Noções básicas de inglês
- Ele deve anunciar os nomes dos lutadores, a modalidade, categoria e o número de rounds, antes do início da luta;
- Ele deve anunciar claramente a decisão dos juízes para o árbitro central e para o público;
- Solicitar aos segundos para saírem do ringue quando a campainha toca;
- Solicitar o médico quando necessário.

ÉTICA ARBITRAL

- A arbitragem deve ser neutra.
- Quem participa como árbitro, juiz ou mesário em um evento não pode participar como corner, atleta ou torcida de uma equipe no mesmo evento.
- Cada Juiz ou Árbitro deve escolher o vencedor da luta de acordo com as Regras, sempre preservando a honestidade e justiça.
- Um Árbitro não deve comentar resultados de outros Árbitros.

UNIFORME DA ARBITRAGEM

- Calça preta, camiseta branca, gravata preta, meias pretas e sapatos pretos.

FUNÇÕES

- Estagiário : Acompanhar árbitros experientes em eventos amadores Juiz ou Árbitro Lateral: Julgar lutas.
- Mesário Locutor e Cronometrista: Controle das chaves e tempo das lutas
- Árbitro Central: Aplicação das Regras durante uma luta
- Diretor Arbitral: Dar condições para os árbitros trabalharem, Coordenar os árbitros de um evento, Avaliar contestações, Receber reclamações, etc.

TODAS AS EQUIPES DEVERÃO EVITAR

W.O. Não comparecimento, isto só prejudica o evento. Tenha sempre reservas na sua equipe, todas as equipes deverão trabalhar com muito profissionalismo.

No caso de colocar um reserva para a luta marcada, a equipe deverá comunicar a Confederação, pois a mesma que casa, organiza as lutas. Lembre-se, nosso trabalho é muito sério.

PESAGEM

Será realizada antes ou no dia evento. Caso o atleta esteja muito fora de peso daquele em que foi inscrito será desclassificado.

Se a pesagem for realizado no dia do evento, ele tem que bater no peso certo.

Caso haja muitos atletas fora de peso o card poderá ser modificado em comum acordo entre dirigentes e atletas.

Na operação da pesagem só participarão o atleta e seu técnico ou responsável pela equipe. Se no momento da pesagem o atleta estiver fora do peso, este terá somente um único controle de peso posterior para estar no peso correto. O atleta que não estiver na sua categoria, será retirado do torneio.

Se dois atletas que irão se confrontar-se na mesma categoria estiverem acima do peso, os dois serão eliminados do Torneio.

UNIÃO

Devemos todos trabalhar com muito profissionalismo, sejamos unidos e com muita disciplina.

DISPOSIÇÕES GERAIS

Qualquer situação que aconteça durante o evento que não esteja listada nas regras acima será consideradas exceções.

As exceções serão tratadas pela organização na hora do evento.

No caso de exceções, a decisão da organização do evento é soberana.

Toda e qualquer decisão deverá ser notificado aos dirigentes, organizadores e técnicos das equipes, para uma justa imparcialidade da mesma.

Objetivamos realizar evento de ótima qualidade tanto estrutural, organizacional e técnico, mostrando o nosso trabalho na difusão e crescimento da arte marcial.

As políticas de cada Federação e ou Organização não nos interessa, pois quem perde são os próprios dirigentes e atletas.

Fazemos um trabalho justo e esperamos que as pessoas que participem dos nossos eventos também sejam justas e corteses, pois com arrogância não se consegue nada nesta vida.



TABELA DE PESO MASCULINO

Peso Pena	57.000 KG.
Peso Leve	57.001 a 60.000 KG.
Peso Super Leve	60.001 a 63.500 KG.
Peso Meio Médio	63.501 a 67.000 KG.
Peso Médio Ligeiro	67.001 a 71.000 KG.
Peso Médio	71.001 a 75.000 KG.
Peso Meio Pesado	75.001 a 81.000 KG.
Peso Cruzador	81.001 a 85.000 KG.
Peso Pesado	85.001 a 91.000 KG.
Peso Super Pesado	Acima de 91.001 KG.

TABELA DE PESO FEMININO

Peso Mosca	52.000 KG.
Peso Galo	52.001 a 55.000 KG.
Peso Pena	55.001 a 60.000 KG.
Peso Leve	60.001 a 65.000 KG.
Peso Médio	65.001 a 70.000 KG.
Peso Pesado	Acima de 71.000 KG.

