



## **REGRAS DE COMPETIÇÃO DE KUMIUCHI**

### **Artigo 1º**

#### **Definição**

1. O Kumiuchi é uma competição de combate promovida pela Associação Artes Marciais Unidas (AAMU).
2. No Kumiuchi todos os golpes são proibidos.
3. Os competidores podem utilizar técnicas legais, nomeadamente projecções, imobilizações e finalizações (chaves e estrangulamentos).
4. As técnicas de finalização devem ser terminadas de forma gradual e segura.
5. Qualquer técnica aplicada com intenção maliciosa poderá resultar em desqualificação imediata.
6. O Árbitro poderá parar um combate se acreditar ser necessário para proteger a integridade física dum competidor.

### **Artigo 2º**

#### **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;
  - Dois (2) cronómetros;
  - Fichas de pontuação;
  - 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.

### **Artigo 3º**

#### **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. Não é permitido colocar vaselina, linimento ou similar no rosto ou no corpo.
6. O Árbitro poderá desqualificar um atleta que não cumpra estas normas.

### **Artigo 4º**

#### **Etiqueta**



1. A AAMU promove essencialmente os valores morais e espirituais das artes marciais.
2. 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 5º** **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 6º** **Uniforme de competição**

1. Uniforme dos competidores:
  - a) Calça comprida modelo kimono;
  - b) T-Shirt/Lycra de manga curta.
2. Uniforme dos Árbitros e Juízes:
  - a) Calça comprida;
  - b) T-Shirt/Sweatshirt;
  - c) Sapatilhas (os Árbitros devem usar 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.

#### **Artigo 7º** **Equipamento de Competição**

1. Equipamento:
  - d) Protector dental;
  - b) Coquilha (opcional).

#### **Artigo 8º**

##### **Classes**

Os competidores são agrupados numa classe aberta.

#### **Artigo 9º** **Escalões Etários**

1. A idade de um atleta será determinado usando a respectiva data de nascimento. 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;
  - f) Veteranos: Atletas entre quarenta e um (41) e sessenta (60) anos de idade.
2. Em todas as competições, a idade dos atletas será confirmada com base na data antes do primeiro dia de competição.
3. É obrigatório a apresentação ao delegado oficial dum documento de identificação legal e a Licença de Praticante.
- i) Neste tipo de combate, será permitido aos atletas com quarenta e um (41) anos ou mais competir tanto no escalão de Veteranos como no escalão de Seniores.*
- ii) Se estiverem vários escalões etários no programa duma competição, os atletas só poderão competir numa faixa etária.*

### **Artigo 10º** **Categorias de Peso**

1. Categorias de peso para Masculinos:
- a) Infantis: ≤30 Kg, ≤35 Kg, ≤40 Kg, ≤45 Kg, ≤50 Kg, ≤55 Kg e >55 Kg;
  - b) Juvenis: ≤35 Kg, ≤40 Kg, ≤45 Kg, ≤50 Kg, ≤55 Kg, 60 Kg, ≤65 Kg e >65 Kg;
  - c) Cadetes: ≤40 Kg, ≤45 Kg, ≤50 Kg, ≤55 Kg, 60 Kg, ≤65 Kg, ≤75 Kg e >75 Kg;
  - d) Juniores: ≤55 Kg, ≤60 Kg, ≤65 Kg, ≤70 Kg, ≤75 Kg, ≤80 Kg, ≤90 Kg e >90 Kg;
  - e) Seniores: ≤60 Kg, ≤70 Kg, ≤80 Kg, ≤90 Kg e >90 Kg;
  - f) Veteranos: ≤60 Kg, ≤70 Kg, ≤80 Kg, ≤90 Kg e >90 Kg.
2. Categorias de peso para Femininos:
- a) Infantis: ≤25 Kg, ≤30 Kg; ≤35 Kg, ≤40 Kg, ≤45 Kg, ≤50 Kg e >50 Kg;
  - b) Juvenis: ≤30 Kg; ≤35 Kg, ≤40 Kg, ≤45 Kg, ≤50 Kg, ≤60 Kg e >60 Kg;
  - c) Cadetes: ≤40 Kg, ≤45 Kg, ≤50 Kg, ≤60 Kg, ≤65 Kg, ≤70 Kg e >70 Kg;
  - d) Juniores: ≤50 Kg, ≤55 Kg, ≤60 Kg, ≤65 Kg, ≤70 Kg, ≤75 Kg e >75 Kg;
  - e) Seniores: ≤55 Kg, ≤65 Kg, ≤75 Kg e >75 Kg;
  - f) Veteranos: ≤55 Kg, ≤65 Kg, ≤75 Kg e >75 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 lutar na categoria imediatamente superior.
4. A diferença máxima de peso permitido entre dois competidores será a combinação de duas Categorias adjacentes.

### **Artigo 11º** **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 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 um (1) Kg.
- i) A AAMU 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.*

7. Haverá uma tolerância de 0,500 Kg em todas as categorias. Os atletas que tenham excesso de peso serão desqualificados.

8. É obrigatório que a pesagem seja efectuada em Balança Electrónica.

### **Artigo 12º** **Duração dos Combates**

1. Infantis e Juvenis:

- Dois (2) rounds de um (1) minuto e trinta (30) segundos cada.

2. Cadetes, Juniores e Veteranos:

- Dois (2) rounds de dois (2) minutos cada.

3. Seniores:

- Dois (2) rounds de três (3) minutos cada.

4. 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 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 13º** **Técnicas Permitidas**

Nas competições de Kumiuchi são permitidas as seguintes técnicas:

c) Projecções;

d) Imobilizações e finalizações.

### **Artigo 14º** **Técnicas Proibidas e Faltas**

1. São consideradas Faltas os seguintes actos ou técnicas:

- Todos o tipo de Golpes em pé e no chão;

- Descontrolo emocional;

- Morder;

- Cuspir o protector dental;

- 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 evitar que se faça Slamming para escapar da guarda ou de várias finalizações, e assim evitar-se lesões graves);

- Back splashing;

- Queda-tesoura, excepto quando uma mão é colocada em primeiro lugar no Tatami;

- Aplicar técnicas de finalização sem dar tempo ao oponente para desistir;

- Chaves à cervical;

- Chaves de calcanhar;

- Chaves 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);

- Agarrar três (3) ou menos dedos das mãos ou pés;



- Agarrar a clavícula;
- Golpear a garganta ou agarrar a traqueia com as mãos;
- Tapar com a mão a boca e/ou o nariz do oponente;
- 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;
- 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;
- 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:

- Guilhotina (apenas nos Infantis e Juvenis);
- Triângulo de pernas puxando a cabeça (apenas nos Infantis e Juvenis);
- Estrangulamento de Ezequiel (apenas nos Infantis e Juvenis);
- Estrangulamento Norte-Sul sem o braço do oponente no interior (apenas nos Infantis e Juvenis);
- Chave que pressione as costelas ou os rins dentro da guarda fechada (apenas nos Infantis e Juvenis);
- Agarrar apenas a cabeça ou o pescoço para projectar (apenas nos Infantis, Juvenis e Cadetes);
- Chave de pulso (apenas nos Infantis, Juvenis e Cadetes);
- Na chave de pé recta, girar na direcção do pé que não está sendo atacado (Apenas nos Infantis, Juvenis, Cadetes e Juniores);
- Cruzada de perna (apenas nos Infantis, Juvenis, Cadetes e Juniores);
- Queda-tesoura (apenas nos Infantis, Juvenis, Cadetes e Juniores);
- Chave de Joelho (apenas nos Infantis, Juvenis, Cadetes e Juniores);
- Mata-leão no pé (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 15º**

### **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 16º**

### **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



ou falta intencional não autorizada, o competidor ofensor será desqualificado.

3. Se um ferimento causado por técnica ou falta intencional não autorizada 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:

- Projectar/atirar deliberadamente 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 e/ou ao código ético e moral do Kumiuchi.

### **Artigo 17º**

#### **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 agarrar de pé/clinch ou 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 18º**

#### **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. Penalizações por saídas repetidas da Área de Combate:

a) Três (3) saídas: O competidor será penalizado com um (1) Aviso, excepto as saídas provocadas por golpe, empurrão, projecção ou outra técnica ou acção do oponente, podendo, eventualmente, ele mesmo ser sancionado caso se trate de técnicas ou acções não permitidas;

b) Por cada Aviso adicional ao mesmo competidor, este será penalizado com um (1) ponto negativo;

c) A saída da Área de Combate por ambos os competidores durante a mesma acção não é registada.

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;

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 no chão fugir para fora da Zona de Segurança na tentativa de escapar dum 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 19** **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 20º** **Decisões dos Combates**

1. Tipos de resultados dos combates:
  - a) **Finalização (FNZ):**
    - Quando um competidor se rende tocando várias vezes no oponente ou no Tatami ou informa verbalmente o Árbitro.
    - i) Desistência Verbal: Quando um competidor informa verbalmente o Árbitro que ele(a) não deseja continuar ou faz sons audíveis, como gritos indicando dor ou desconforto.*
  - b) **Vitória por Pontos (WP):** A pontuação dos três Juízes decidem 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.
  - c) **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.
  - d) **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.

**e) 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.

**f) Desqualificação (DSQ):**

- Quando um competidor devido a falta(s) cometida(s) é desqualificado pelo Árbitro.

**g) Falta de Comparência (Walk-Over):**

- 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.

**h) Combate anulado (NC):**

- Quando por razões adversas o combate não possa continuar ou ser realizado.

### **Artigo 21º**

#### **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;

b) Erros de cálculo 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 22º**

#### **Pontuação**

1. A pontuação no Kumiuchi 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.

2. Cada juiz, de forma independente, deve julgar o mérito dos dois (2) competidores baseando-se nos seguintes critérios:

a) Número de projecções efectivas;

b) Superioridade no chão;

c) Superioridade técnica e tática;

d) Número de Faltas.

3. Qualquer técnica efectiva aplicada em simultâneo com o sinal de Tempo 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 23º**

#### **Árbitro**

1. Cada combate deve ser supervisionado por um Árbitro licenciado.
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 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.
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:
  - a) Um competidor utiliza técnicas proibidas;
  - b) Um competidor não cumpre as regras.
10. No caso dum acidente (ou Falta acidental), o Árbitro poderá emitir um tempo limite até cinco (5) minutos para examinar a condição do competidor lesionado e determinar ou não se ele/ela pode 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 20º.
12. O Árbitro deve interromper o combate ao som do sinal que marca o fim de um 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 24º**

#### **Juízes**

1. Cada combate deve ser julgado e pontuado por três juízes licenciados.
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 juizes 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 juizes 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 22º das presentes regras de competição.
7. Após a conclusão de cada round os juizes devem entregar as Fichas de Pontuação ao Árbitro ou ao Assistente.
8. Os juizes não estão autorizados a deixar o seu lugar até que o combate termine e os resultados terem sido anunciados.

#### **Artigo 25º** **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 Juizes e designar o Vencedor em função da mesma;
- e) Informar o Árbitro sobre qualquer erro verificado.

#### **Artigo 26º** **Assistentes**

Os Assistentes devem:

- a) Informar os Treinadores da ordem dos combates e o canto dos respectivos atletas;
- 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 AAMU qualquer irregularidade de que tenha conhecimento.

#### **Artigo 27º** **Cronometrista**

1. O cronometrista deve ser indicado pelo organizador para garantir o tempo correcto dos rounds, intervalos entre rounds e interrupções no combate.
2. O cronometrista deve iniciar o cronómetro ao ouvir o anúncio FIGHT e deverá pará-lo ao ouvir o anúncio de TEMPO/TIME.
3. Quando o Árbitro assinala uma interrupção no combate o tempo passado durante este não contará como parte do round.
4. Quando o tempo permitido para o combate tenha expirado, o cronometrista deve notificar o Árbitro deste facto por um sinal claramente audível.
5. O cronometrista geral deve indicar quando restam quinze (15) segundos para o final do intervalo do round.

#### **Artigo 28º** **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 29º**  
**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 da AAMU.