



Regulamento

Bastão



Campeonato do Mundo de Artes Marciais-2014
Portugal – Vagos - Aveiro

Equipamento de Proteção

Nota - Todo o equipamento está sujeito a inspeções de segurança - antes de entrar na área de competição.

1. Proteção da face e cabeça:

- a) Mascara de esgrima 3 armas com proteção total (face, laterais e posterior)
- b) Máscara de Kendo
- c) Máscara de kali
- d) Máscara de bastão filipino

2. Proteção das mãos:

3. Obrigatória a utilização de **LUVAS**, acolchoadas e reforçadas sem aberturas entre os dedos.
4. Obrigatória a proteção adequada do peito com peitoral ou casaco acolchoado que cubra o tórax e membros superiores, sem aberturas nos sovacos.
5. Obrigatória coquilha para homens.
6. Obrigatória proteção peitoral para mulheres.
7. Recomenda-se caneleiras rígidas.
8. Recomenda-se a proteção adicional da garganta.

Regulamento Geral

- A competição é aberta para todos os indivíduos com mais de 16 anos.
- Os assaltos têm duas opções – 15 toques ou 2 minutos.
- As meias-finais e as finais terão 3 minutos com 60 segundos de intervalo, sem limites de toques.
- Contra golpes SÃO VÁLIDOS.
- Se nas meias-finais ou finais houver empate é decidido pelo sistema de 15 toques.

Juízes, árbitros e júri

(UM) 1 Árbitro e 3 juízes estarão presentes em campo. Existe um MARSHALL para recurso.

Marcam-se pontos quando:

1. Toque em zonas permitidas.
2. Prisão ou contenção do bastão.
3. Desarme do oponente com técnica válida.
4. O oponente deixa cair o bastão.
5. Se o oponente sai da área designada com os dois pés.



Campeonato do Mundo de Artes Marciais-2014
Portugal – Vagos - Aveiro

Não são consideradas válidas as seguintes técnicas para obtenção de pontos:

- Cotovelos
- Joelhos
- Projeções
- Pontapés

1. Técnicas Ilegais

- a) Golpes à nuca e partes posteriores do crânio,
- b) Pescoço, laringe,
- c) Virilha,
- d) Isquiotibiais,
- e) Coluna vertebral,
- f) Murros,
- g) Joelhadas,
- h) Cotoveladas,
- i) Pontapés ou golpes em rotação,
- j) Projeções.

Proibição

1. Arrancar a máscara do oponente.
2. Nenhuma ação é permitida se o oponente ficar sem máscara.
3. Uma mão deve ser SEMPRE mantida no bastão.

Vitória

É obrigatória a paragem entre dois toques (não há toques consecutivos).

O primeiro contendor a conseguir 15 toques ou maior número de toques conseguidos em 2 minutos.

As finais e as meias-finais são disputadas em 3 minutos com 60 segundo de intervalo, sem limites de toques.

Se nas meias-finais ou finais houver empate, a vitória é decidida pelo sistema de 15 toques.

Início

No principio do assalto, o árbitro chama os dois contendores para anunciar o seu nome/ou cor para que a mesa e os juízes tomem conhecimento.

Após a chamada os contendores têm 1 minuto para se apresentarem.

A mesa deverá confirmar que está pronta para tomar nota de tempo e ações disciplinares.



O árbitro deverá confirmar se os juízes estão em posição.

O árbitro deverá confirmar se os contendores estão preparados, verificando:

- I. Equipamento de proteção,
- II. Estado dos bastões,
- III. Comprimento dos bastões
- IV. Se não houver conformidade, os contendores têm 1 minuto para retificar após o qual estarão desqualificados.

O árbitro terá 3 vozes

Ready – Preparado; **Fight** – Combate; **Break** – Alto

A mesa tem duas vozes

Stop – Paragem; **Time** - Tempo

Um assalto consiste em 15 toques ou 2 minutos, o que acontecer primeiro. Após cada toque é obrigatória a paragem.

Um assalto consiste em 15 toques ou 3 minutos (meias finais e finais), o que acontecer primeiro.

As meias-finais e finais obrigam a 60 segundos de paragem.

Após cada toque é obrigatória a paragem.

Os contragolpes são válidos.

Um assalto é o período que se inicia com FIGHT é interrompido com BREAK e termina com TIME ou com lançamento do testemunho – saco vermelho para o ringue.

O árbitro pronuncia **Break** sempre que:

- a. Qualquer juiz levante a sua bandeira indicando um toque, um toque duplo ou contragolpe ou domínio por parte dos (s) contendores.
- b. Os contendores devem separar-se e ocupar os respetivos cantos, aguardando a voz de Fight.
- c. Quando o 15º toque é desferido.
- d. Quando a mesa pronuncia “time” .

A mesa deve anunciar a contagem final em voz clara e audível.



Contra golpes e Golpes duplos

Contra golpe é a resposta ao ataque aonde o oponente responde dentro do tempo.

Golpes duplos são referidos como mais do que um golpe em simultâneo dentro do mesmo tempo.

- A. Não há contra golpe sempre que for atingida a zona protegida pela máscara, ponto a favor do atacante.
- B. 3 Golpes duplos dentro do mesmo assalto implicam a penalização de **um ponto** a favor do oponente.
- C. 5 Golpes duplos dentro do mesmo assalto implicam a **exclusão da competição**.
- D. Contragolpes dentro do mesmo tempo implicam anulação de ponto.

Golpes simultâneos

- a. Golpes que atingem os contendores em simultâneo, dentro do mesmo tempo e ou com uma diferença igual ou inferior a um segundo, são considerados como nulos para efeitos de contagem.
- b. Os juízes deverão levantar as duas bandeiras indicando assim um golpe em simultâneo.

Pontuação

- a) Perca de bastão – 4 pontos.
- b) Área protegida pela máscara - 2 pontos.
- c) Saída da área designada com os dois pés – 1 ponto.
- d) Golpe nas áreas permitidas – 1 ponto.
- e) Golpes ligeiros ou roçar ou toques acidentais - 0 ponto.
- f) Falta de combatividade – aviso.
- g) Falta de combatividade (2) – perde um ponto.
- h) Áreas permitidas – área frontal coberta pela máscara, braços, tronco, coxas, pernas.
- i) Áreas proibidas – nuca, área da garganta, costas, área inguinal.
- j) Todos os golpes em áreas permitidas desde o juiz pronunciar FIGHT até BREAK.
- k) Juízes devem levantar a bandeira sempre que considerarem o golpe válido.
- l) As duas bandeiras indicam golpe simultâneo.
- m) As bandeiras cruzadas sobre o peito indicam golpe duplo.
- n) O árbitro deve conferir a pontuação dada pela mesa.



Penalizações

- I. Atacar o oponente no chão – cartão amarelo e perda de 2 pontos.
- II. Atacar após a voz de break – aviso.
- III. Atacar após a voz de voz de break (2) – cartão amarelo e perda de dois pontos.
- IV. Atacar após a voz de STOP – cartão amarelo.
- V. Atacar após a voz de STOP (2) – cartão vermelho.
- VI. Atirar o equipamento ao chão – aviso.
- VII. Atirar o equipamento ao chão com intenção de ferir – cartão vermelho.
- VIII. Atacar os juízes – expulsão da competição.

Tanto o contendor como a sua equipa estão incluídos no sistema de penalizações, podendo o árbitro decidir da permanência ou desqualificação pelo comportamento do treinador, ou outro membro da equipa do contendor.

Advertências, penalidades e desqualificações podem ser dadas ao contendor sempre que quebrar ou não cumprir as regras definidas.

Procedimento - Aviso – Perca de ponto - Cartão amarelo – Cartão vermelho – Desqualificação – Expulsão da competição. No entanto é possível ao árbitro saltar etapas e expulsar imediatamente o contendor se a ação for maliciosa e intencional. Na realidade, cabe ao árbitro decidir sobre uma ação apropriada. Também é possível para o árbitro entregar vários avisos se ele/ela julgar as transgressões.

Equipamento Ofensivo

Armas permitida – BASTÃO – ACTION FLEX - 65cm



Campeonato do Mundo de Artes Marciais-2014
Portugal – Vagos - Aveiro



Vestuário

- I. Sapatos adequados para a prática de desporto em recintos fechados.
- II. Não são admitidos pés descalços.
- III. Recomenda-se a utilização de vestuário adequado.
- IV. Sendo uma competição aberta a todos os países, é requerido o respeito pelos presentes, assim:

É expressamente proibido aos contendores:

1. Botas de trabalho.
2. Calças de ganga.
3. Camisolas com insultos raciais, religiosos ou ofensivos, quer expressos quer gráficos.
4. Pornografia quer expressa quer gráfica.
5. Recomenda-se equipamento com as cores ou informações sobre prática desportiva.

Nota - Lembre-se que é uma competição e existe risco de lesão se os contendores não estão devidamente protegidos. Cada lutador é responsável por sua própria segurança e você deve certificar-se de que está devidamente protegido, mas também que o seu equipamento pode receber golpes. Haverá um inspetor para verificar o equipamento.

