

Sumário das regras da competição Torneio de Equipas Kendo (Livre)

1. Regras Gerais

Como indicado nas normais para competições nacionais, só poderão participar no campeonato nacional atletas que estejam devidamente federados na APK.

Existirá um primeiro lugar, um segundo lugar e dois terceiros lugares ex-aequo.

Poderão ser atribuídos prémios individuais fighting-spirit para os competidores.

1.1. Composição de equipas

- As equipas serão formadas aleatoriamente a partir dos atletas inscritos no torneio.
- Cada equipa será composta por cinco atletas até um máximo de sete.
- Poderão ser admitidas equipas com menos de cinco atletas, mas terão sempre de ter um mínimo de três atletas.
- As equipas serão mistas podendo ser constituídas por atletas masculinos ou femininos.

1.2. Sistema de *pools*

- Antes de cada combate o responsável de cada de equipa terá de submeter à mesa de administração, uma lista com os atletas a participar e a ordem dos mesmos na equipa.
- Em cada *pool*, cada equipa fará combates contra todos os outros da mesma *pool* na ordem estabelecida.
- Poderão excecionalmente existir *pools* com 2 equipas apenas.
- Cada combate individual terá a duração de **4** minutos. (Pode ser excecionalmente alterado).
- O combate será feito segundo as regras de *San–Bon–Shobu*, ou seja, à melhor de **3** *lppons* em jogo.
- Em caso de empate será declarado *Hikiwake*.

- A classificação em cada *pool* é obtida pela seguinte ordem preferencial de critérios de desempate:
 1. Determinar equipa vencedora:
 - Número de vitórias individuais
 - Número de *Ippons* marcados
 - Caso seja
 - Falta de comparência de um competidor é considerada uma derrota sendo o oponente atribuído 2 *Ippons*.
 2. Determinar classificação da *pool*:
 - Número de vitórias
 - Número de empates
 - Número de vitórias individuais
 - Número de empates individuais
 - Número total de *Ippons* marcados
- Em caso de empate entre duas equipas (após aplicação dos critérios descritos acima), cada equipa selecionará um competidor para um combate de desempate entre ambos segundo as regras de *Ippon-Shobu*, ou seja, à melhor de 1 *Ippon* em jogo, sem tempo limite.

1.3. Fase Final

- Cada combate individual terá, como regra geral a duração de **5 minutos** (podendo haver exceções).
- Como regra geral (podendo haver exceções) o primeiro classificado de uma *pool* combaterá contra o 2º classificado de outra *pool*.
- A equipa vencedora passará à eliminatória seguinte.
- As regras e critério para determinação de vencedor são os mesmos que aplicados na fase de *pools*.