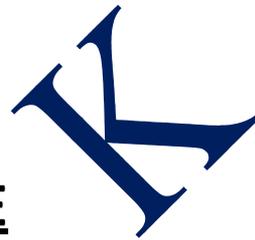




CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA

DE



KARATE

REGULAMENTO DE COMPETIÇÕES



KATA E KUMITE

KARATE OFICIAL

空手道



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE KARATE

GESTÃO 2013/2017

Presidente:

PROF. LUIZ CARLOS CARDOSO
7º DAN



Diretor de Árbitros: **CELSO RODRIGUES (ÁRBITRO MUNDIAL)**
7º DAN



CONTEÚDO

REGULAMENTO DE KUMITE

Artigo 1º:	Área de Competição de kumite	pg. 04
Artigo 2º:	Uniforme Oficial	pg. 05
Artigo 3º:	Organização das Competições de Kumite	pg. 07
Artigo 4º:	O Quadro de Arbitragem	pg. 08
Artigo 5º:	Duração dos Combates	pg. 09
Artigo 7º:	Pontuação	pg. 09
Artigo 8º:	Critérios para a Decisão	pg. 12
Artigo 9º:	Comportamento Proibido	pg. 13
Artigo 10:	Lesões e Acidentes na Competição	pg. 17
Artigo 11:	Protesto Oficial	pg. 20
Artigo 12:	Poderes e deveres	pg. 22
Artigo 13:	Começo, Suspensão e Final dos Combates	pg. 25
Artigo 14:	Modificações	pg. 26



REGULAMENTO DE KATA

Artigo 1º:	Área de Competição de Kata	pg. 27
Artigo 2º:	Uniforme Oficial	pg. 27
Artigo 3º:	Organização da Competição de Kata	pg. 27
Artigo 4º:	O Quadro de Juizes	pg. 28
Artigo 5º:	Critérios para a Decisão	pg. 28
Artigo 6º:	Funcionamento dos Encontros	pg. 29



APÊNDICES

Apêndice 01:	Terminologia	pg. 31
Apêndice 02:	Gestos e sinais com as Bandeiras	pg. 33
	Anúncios e Gestos dos Árbitros	
	Sinais dos Juizes com as Bandeiras	
Apêndice 03:	Referências Práticas para Árbitros e Juizes	pg. 43
Apêndice 04:	Marcação dos Anotadores	pg. 47
Apêndice 05:	Disposição da Área de Competição de Kumite	pg. 48
Apêndice 06:	Disposição da Área de Competição de Kata	pg. 49
Apêndice 07:	Lista de Katas Obrigatórios	pg. 50
Apêndice 08:	Lista de Tokui Kata	pg. 50
Apêndice 09:	O que pode ser colocado no Karate-gi	pg. 52



O GÊNERO MASCULINO UTILIZADO NESTE TEXTO TAMBÉM SE REFERE AO FEMININO

REGULAMENTO DE KUMITE

ARTIGO 1: ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE

1. A área de competição deve ser plana (lisa) e livre de obstáculos.
2. A área de competição será um quadrado, formado por peças de tatames, do tipo homologado pela WKF, com lados de oito metros (medidos pelo lado de fora) com dois metros adicionais em todo o perímetro como zona de segurança. Estes dois metros de zona de segurança deverão estar desimpedidos de qualquer obstáculo.
3. Para o posicionamento do Árbitro deve-se assinalar uma linha de meio metro de comprimento a dois metros do centro da área de competição.
4. Para o posicionamento dos competidores deverá ser marcado duas linhas paralelas de um metro de comprimento cada, em ângulo reto com a linha do Árbitro Central e situado a um metro e meio do centro da área de competição.
5. Cada Juiz se sentará nos cantos do tatame na área de segurança. O Árbitro poderá se mover ao redor de todo o tatame, incluindo a área de segurança onde estão sentados os Juizes. Cada Juiz estará equipado com uma bandeira azul e outra vermelha.
6. O Supervisor do Encontro ficará sentado junto a uma mesa fora da área de segurança, atrás e do lado esquerdo ou direito do Árbitro. Ele estará equipado como sinal, de uma bandeira vermelha e um apito.
O supervisor de pontuação ficará sentado na mesa oficial correspondente, entre o encarregado de anotar a pontuação e o cronometrista.
7. Os Técnicos se sentarão fora da área de segurança, em seus lados respectivos e de frente para a mesa oficial. Quando a área de competição for elevada, os treinadores serão colocados fora da área elevada.
8. A linha de um metro da borda da área de competição deverá ser de cor diferente das demais linhas.

EXPLICAÇÃO:

I - Não deve haver muros, painéis publicitários, paredes, pilares, etc. dentro do metro do perímetro exterior da área de segurança.

II - As peças dos tatames devem ser anti-derrapantes na superfície de contato com o solo, e ao contrário têm que ter um baixo coeficiente de fricção na superfície superior. Eles não devem ser tão espessos quanto aos tatames de Judô, pois estes dificultam o movimento de Karatê. O Árbitro deve assegurar que as peças do tatame não se movam entre si durante a competição, já que fendas podem causar lesões e constituem um perigo. Eles devem ser do tipo homologado pela WKF.

ARTIGO 2: UNIFORME OFICIAL

1. Os competidores e seus técnicos devem usar uniformes oficiais como aqui definidos.
2. O Conselho de Árbitros pode desclassificar qualquer oficial ou competidor que não obedecer este regulamento.

ÁRBITROS:

1. Os Árbitros e os Juízes deverão utilizar uniforme oficial designado pelo Conselho de Árbitros. Este uniforme deve ser usado durante todos os campeonatos e cursos.
2. O uniforme oficial será o seguinte:
 - Paletó azul marinho com dois botões prateados.
 - Camisa branca de mangas curtas.
 - Uma gravata oficial sem prendedor.
 - Calça comprida lisa cinza clara sem dobras.
 - Meias azuis escuro ou pretas lisas e sapatos pretos sem salto (sapatilhas) para ser usado na área de competição.
 - Os Árbitros e Juízes do sexo feminino poderão usar prendedor de cabelos.

COMPETIDORES:

1. Os competidores devem vestir um karate-gi branco sem faixas, riscas, franjas ou rebordos. O emblema nacional ou bandeira do país pode ser usado no peito do lado esquerdo da jaqueta e não pode exceder o tamanho de 12 cm x 8 cm. (Apêndice 9). Só as etiquetas originais do fabricante podem ser exibidas no karate-gi. Adicionalmente um número de identificação emitido pelo Comitê organizador deve ser utilizado nas costas. Um competidor deve usar uma faixa vermelha e o outro uma faixa azul. As faixas vermelhas e azuis devem ter espessura em torno de cinco centímetros e comprimento suficiente para deixar livres quinze centímetros de cada lado do nó.
2. Não obstante o disposto no item 1 acima, o Comitê Executivo pode autorizar o uso de determinados anúncios ou marcas de patrocinadores aprovados.
3. A blusa do karate-gi quando já estiver com a faixa na cintura, deve ter comprimento mínimo que cubra os quadris, porém não superior a $\frac{3}{4}$ (três quartos) da coxa. As mulheres devem usar uma camiseta branca normal debaixo da jaqueta do karate-gi.
4. O comprimento máximo das mangas da blusa não deve ultrapassar o pulso nem ser menor do que a metade do antebraço. As mangas não podem ser dobradas.
5. As calças devem ter comprimento suficiente para cobrir, pelo menos, dois terços da canela não devendo ficar abaixo do tornozelo. As pernas das calças não podem ser dobradas.
6. Os competidores devem ter os cabelos limpos e cortados de forma que seu comprimento não atrapalhe o andamento dos combates. O Hachimaki (faixa em volta da cabeça) não será permitido. Se o Árbitro considera que um competidor tem o cabelo muito comprido ou sujo, pode desclassificá-lo. Estão proibidos os grampos

ou broches para o cabelo, assim como qualquer peça metálica. Estão proibidas fitas, enfeites ou outros adornos. É permitido uma fita de borracha discreta para prender o cabelo.

7. Os competidores devem ter as unhas curtas e não podem usar objetos duros ou metálicos que possam lesionar o oponente, O uso de aparelho metálico bucal deve ser aprovado pelo Árbitro e pelo Médico Oficial. O competidor tem total responsabilidade por qualquer lesão.
8. A seguir equipamentos protetores obrigatórios:
 - 8.1 - As luvas aprovadas pela WKF, devendo um competidor usar luva vermelha e o outro, obrigatoriamente, azul.
 - 8.2 - Protetores bucais.
 - 8.3 – Protetor corporal (para todos os competidores) e também o protetor de seios para as competidoras aprovados pela WKF.
 - 8.4 - Caneleiras aprovadas pela WKF, um competidor usando vermelha e seu oponente azul.
 - 8.5 - Protetor para os pés aprovados pela WKF, um competidor usando vermelha e seu oponente azul.
 - 8.6 – Além do descrito acima, os atletas da categoria cadetes devem usar a mascara facial aprovada pela WKF e o protetor corporal.

Não é obrigatório o uso de coquilha, mas caso seja utilizada, deve ser aprovada pela WKF.
9. Óculos são proibidos. Lentes de contato gelatinosas podem ser utilizadas, sobre a responsabilidade do próprio competidor.
10. Está proibida a utilização de artigos, roupas e equipamentos não autorizados.
11. Todo o equipamento de proteção deve ser homologado pela W.K.F.
12. É dever do Supervisor do Encontro garantir antes de cada confronto que os competidores estejam utilizando os equipamentos aprovados. (No caso de Campeonatos Continentais, Internacionais ou Nacionais o equipamento aprovado pela WKF deve ser aceito e não pode ser recusado).
13. O uso de ataduras, bandagens ou suportes devido a lesões devem ser aprovados pelo Árbitro, aconselhado pelo Médico Oficial.

TÉCNICOS

1. O técnico, durante todo o Campeonato, deverá usar agasalho oficial de sua Federação (completo) e exibir identificação oficial.

EXPLICACÃO:

- I. *O competidor deve usar uma única faixa e esta será vermelha para AKA e azul para AO. Faixas de graduação não devem ser utilizadas durante a luta.*
- II. *Protetores bucais devem se ajustar corretamente.*
- III. *Se um competidor vem para a área vestido inapropriadamente, ele ou ela não serão imediatamente desclassificados; terão um minuto para resolver o problema.*

- IV. Se o Conselho de Árbitros autorizar, os Árbitros do torneio poderão tirar seus paletós.**

ARTIGO 3; ORGANIZAÇÃO DAS COMPETIÇÕES DE KUMITE

- 1. Um torneio ou campeonato de Karatê pode envolver competição de Kumite e/ou de Kata. A competição de Kumite pode ser dividida por equipe e individual. A competição individual pode ser dividida por categoria de peso e aberta. As categorias por peso são divididas em combates (lutas). O termo “combate (luta)” também caracteriza competições individuais de kumite entre os pares de oponentes, membros das equipes.**
- 2. Nenhum competidor pode ser substituído por outro numa competição individual.**
- 3. Competidores individuais ou de equipes que não se apresentarem quando chamados serão desqualificados (KIKEN) daquela categoria.**
- 4. Equipes masculinas são compostas de sete membros, com cinco competindo na rodada. Equipes femininas são compostas de quatro membros, com três competindo na rodada.**
- 5. Os competidores são todos membros de uma equipe. Não há nenhum reserva fixo.**
- 6. Antes de cada rodada, um representante da equipe deverá entregar à mesa oficial, relação nominal e ordem de luta dos membros da equipe. Todos os participantes de uma equipe de sete ou quatro membros, a ordem de luta pode ser alterada para cada rodada, desde que seja providenciada nova notificação, porém, uma vez feita a notificação, não poderá haver alteração até que seja fechada a rodada.**
- 7. Uma equipe será desqualificada se qualquer dos seus membros ou técnico mudar a composição da equipe ou ordem de luta em uma rodada, sem prévia notificação por escrito.**
- 8. Em encontros por equipes, quando um competidor recebe Hansoku, Kiken ou Shikkaku, qualquer pontuação que tenha o competidor desqualificado será colocada a zero seu placar e se registrará 8-0 a favor da outra equipe.**

EXPLICAÇÃO

- I. Uma “rodada” é uma etapa específica numa competição, para identificar eventuais finalistas. Numa eliminatória de kumite, uma rodada elimina cinquenta por cento dos competidores dentro dessa rodada, contando as cabeças de chave como competidores. Neste contexto, uma rodada pode aplicar-se igualmente à etapa, tanto na eliminatória ou repescagem. Numa chave com repescagem, permite-se que os competidores possam lutar mais uma vez.**
- II. A utilização do nome dos competidores gera problemas de pronuncia e identificação. Números do torneio devem ser distribuídos e usados.**
- III. Ao alinhar antes da rodada, uma equipe apresentará os competidores que lutarão. Os lutadores não utilizados e o técnico não serão incluídos, e ficarão sentados em área separada.**
- IV. Para poder competir, as equipes masculinas devem apresentar pelo menos três competidores e as equipes femininas pelo menos duas competidoras. Uma**

equipe com o número de competidores menor do que o requerido perderá a competição (Kiken).

- V. *A ordem das lutas pode ser apresentada pelo técnico ou por um competidor designado da equipe. Se o técnico entrega a relação ele deve estar devidamente identificado como tal, caso contrário ela pode ser rejeitada. A relação deve incluir o nome do País ou do Clube, a cor da faixa adotada pela equipe para aquela luta, e a ordem de luta dos membros da equipe. Ambos, nome do competidor e seu número do torneio devem estar incluídos na lista, estando o documento assinado pelo técnico ou pessoa nomeada.*
- VI. *Os técnicos devem apresentar suas credenciais na mesa oficial, junto com a de seu competidor ou de sua equipe. O técnico deve permanecer sentado na cadeira e não pode interferir por palavra nem por gesto no decorrer da luta.*
- VII. *Se devido a um erro de chamada, os competidores errados competem, então, não importando o resultado, aquele combate é declarado sem efeito. Para reduzir tais erros, o vencedor de cada combate deve confirmar a vitória na mesa de controle antes de deixar a área.*

ARTIGO 4: QUADRO DE ÁRBITROS

QUADRO DE ÁRBITROS:

1. O quadro de Árbitros para cada luta consistirá de um Árbitro(SUSHIN), quatro Juízes (FUKUSHIN), e um Supervisor do Encontro (KANSA).
2. O Árbitro e os Juízes de um combate de kumite não devem ser da nacionalidade de qualquer um dos participantes.
3. Adicionalmente, para facilitar a condução das lutas, serão nomeados cronometristas, pessoal para controlar as pontuações, anunciador e supervisores de pontuação.

EXPLICACÃO:

- I. *No início de uma competição de Kumite, o Árbitro se coloca do lado de fora da área de competição. A sua esquerda, se posicionam os Juízes 1 e 2, e a sua direita, os Juízes 3 e 4.*
- II. *Após a troca de cumprimentos formais pelos competidores e Quadro de Árbitros, o Árbitro dá um passo para trás, os Juízes giram e todos se saúdam. Todos então tomam suas posições.*
- III. *Quando da substituição de todo Quadro de Árbitros, exceto o Supervisor do Encontro, os que saem dão um passo para frente, giram e ficam de frente para o quadro que entra. Eles se cumprimentam ao comando do Árbitro que entra, e em linha (com a face para a mesma direção), deixam a área de competição.*
- IV. *Quando há mudança individual de um Juiz, o que entra se dirige para o que vai sair, ambos se cumprimentam e mudam de posições.*

- V. *Em encontros por equipes, sempre que o Quadro de Árbitros completo possua as qualificações requeridas, poderá ser feito o rodízio do Árbitro e dos Juízes a cada encontro.*

ARTIGO 5: DURAÇÃO DAS LUTAS

1. A duração de um combate de kumite é de três minutos para adulto (Sênior) masculino (luta em equipe ou individual) e quatro minutos nas lutas por medalhas. Na categoria adulto (Sênior) feminino, as lutas são de dois minutos e três minutos para as lutas por medalhas. A categoria sub-21 masculino será de três minutos e para as categorias sub-21 feminino, Junior e Cadetes a duração dos combates será de dois minutos.
2. O tempo da luta começa quando o Árbitro dá o sinal de início, e pára a cada momento que ele fala "YAME".
3. O cronometrista fará soar um gongo claramente audível indicando que faltam 10 segundos ou que tenha finalizado o tempo da luta. O sinal de término do tempo representa o fim da luta.

ARTIGO 6: PONTUAÇÃO

1. As pontuações são as seguintes:
 - a) IPPON: Três pontos
 - b) WAZA-ARI: Dois pontos
 - c) YUKO: Um ponto
2. Uma pontuação é marcada quando a técnica é aplicada de acordo com os critérios a seguir, para uma área pontuável:
 - a) Boa forma
 - b) Atitude esportiva
 - c) Aplicação vigorosa
 - d) Alerta (Zanshin)
 - e) Tempo Adequado
 - f) Distância correta
3. Ippon é atribuído para:
 - a) Chutes Jodan.
 - b) Qualquer técnica pontuável que se realize sobre um oponente caído ou projetado.
4. Waza-Ari é atribuído para:

- a) Chutes Chudan.
5. Yuko é atribuído para:
- a) Chudan ou Jodan Tsuki.
b) Chudan ou Jodan Uchi.
6. Ataques estão limitados às seguintes áreas:
- a) Cabeça
b) Face
c) Pescoço
d) Abdômen
e) Tórax
f) Costas
g) Laterais
7. Uma técnica eficaz aplicada no mesmo tempo em que é encerrada a luta é considerada válida. Uma técnica, mesmo que eficaz aplicada após a ordem de suspensão ou parada da luta não deve ser pontuada e poderá resultar em penalidade imposta ao ofensor.
8. Nenhuma técnica, mesmo se tecnicamente correta será pontuada, se aplicada quando os dois competidores estão fora da área de competição. No entanto, se um dos competidores aplica uma técnica eficaz quando ainda está dentro da área de competição e antes do Árbitro falar “Yame”, a técnica será pontuada.

EXPLICAÇÃO:

Para pontuar, uma técnica deve ser aplicada para uma área de pontuação como definido no parágrafo 6 acima. A técnica deve ser apropriadamente controlada no que se relaciona à área atacada e deve satisfazer todos os seis critérios de pontuação do parágrafo 2 anterior.

Vocabulário	Crítérios Técnicos
IPPON (3 Pontos) <i>atribuído para:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Chutes Jodan: Jodan definido para o rosto, cabeça e pescoço.</i> • <i>Qualquer técnica pontuável executada num oponente projetado ou que tenha caído ou ainda, que esteja no solo por outro motivo.</i>
WAZA-ARI (2 Pontos) <i>atribuído para:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Chutes Chudan: Chudan definido para o abdômen, peito, costas e laterais.</i>
YUKO (1 Ponto) <i>atribuído para:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Soco (tsuki) aplicado para qualquer das sete áreas de pontuação.</i> • <i>Golpe (uchi) aplicado para qualquer uma das sete áreas de pontuação.</i>

- I. *Por razões de segurança, estão proibidas e receberão advertência ou penalização, as projeções nas quais o oponente é agarrado por debaixo da cintura, derrubado sem a devida cautela ou de forma perigosa ou onde o ponto de pivô é acima do nível do quadril. As exceções são técnicas convencionais de karate de varredura (rasteira) de perna, que não requer que o oponente seja seguro enquanto executa a varredura, como ashi-barai, ko uchi gari, kani waza etc. Depois de a projeção ter sido executada, o Árbitro dará ao competidor dois segundos para tentar uma técnica de pontuação.*
- II. *Quando um competidor é derrubado de forma segura, escorrega, cai ou perde o equilíbrio por sua própria ação e o oponente pontua, será outorgado IPPON.*
- III. *Uma técnica com “boa forma” é aquela que possui as características exigidas para uma provável eficiência dentro da estrutura do conceito tradicional do karate.*
- IV. *Atitude Desportiva é um componente de boa forma e se refere a uma atitude não maliciosa, que obviamente requer grande concentração durante a execução de uma técnica pontuável.*
- V. *A aplicação vigorosa define a potência e velocidade da técnica e o desejo palpável de obter sucesso.*
- VI. *O Alerta (Zanshin) é o critério muitas vezes ignorado quando uma pontuação é avaliada. É o estado de contínua atenção no qual o competidor mantém total concentração, observação e consciência do potencial do oponente de contra atacar. Ele não vira seu rosto quando aplica a técnica, e continua encarando o oponente posteriormente.*
- VII. *Tempo apropriado significa aplicar a técnica quando ela terá seu maior efeito potencial.*
- VIII. *Distância correta significa igualmente aplicar uma técnica na distância precisa onde ela terá seu maior efeito potencial. Consequentemente se a técnica é aplicada em um oponente que se movimenta rapidamente, o efeito potencial do golpe é reduzido.*
- IX. *Distanciamento também está relacionado ao ponto no qual a técnica é completada parando no alvo ou próximo dele. Um soco ou chute que chega próximo da pele algo em torno de 5 centímetros do rosto, pode ser caracterizado como distância correta. Contudo, socos na altura do rosto (Jodan) que chegam a uma distância razoável do alvo no qual o oponente não faz menção de bloquear ou evitar, será pontuada, desde que a técnica cumpra todos os critérios. Na competição Cadetes e Junior não se permite contato algum ao rosto, cabeça ou pescoço (nem na mascara facial), salvo um contato muito leve (superficial) para chutes Jodan e a distancia para pontuar é de até 10 cm.*
- X. *Uma técnica sem validade é uma técnica sem validade independentemente de onde e como se executa. Uma técnica à qual se falta boa forma ou não tem potencia suficiente, não se pontuará.*
- XI. *Técnicas aplicadas abaixo da faixa podem pontuar desde que sejam acima do osso púbico. O pescoço é uma área visada assim como a garganta. Contudo,*

nenhum contato é permitido na garganta, apesar de poder ser pontuada a técnica devidamente controlada, na qual não há toque.

- XII.** *Uma técnica que atinge as omoplatas pode ser pontuada. A parte do ombro que não é pontuada é a junção do osso superior do braço com as omoplatas e clavículas.*
- XIII.** *O sinal de final de luta sinaliza o fim de possibilidades de pontuação na luta, embora o Árbitro possa inadvertidamente não parar a luta imediatamente. O soar de final da luta, contudo, não significa que penalidades não possam ser impostas. Penalidades podem ser impostas pelo Quadro de Árbitros até o momento em que os competidores deixam a área de luta após conclusão da mesma. A partir deste momento também se pode impor penalizações, mas somente por parte do Conselho de Árbitros e da Comissão Disciplinar.*
- XIV.** *Se dois competidores se golpeiam um ao outro simultaneamente e não se cumpre o critério de pontuação de Tempo Apropriado, a decisão correta é não dar o ponto. Ainda assim, ambos os competidores podem receber pontos se têm duas bandeiras a favor, e os pontos tenham ocorrido antes do Yame e do sinal de encerramento do combate.*
- XV.** *Se um competidor pontua com mais de uma técnica consecutiva antes que o encontro seja interrompido a este competidor se outorgará a técnica válida mais alta das marcadas, independente da sequencia ocorrida. Exemplo: Se a um golpe de mão segue um chute, se marcará o chute, ainda que o golpe de punho tenha sido antes do chute, visto que o chute pontua mais.*

ARTIGO 7: CRITÉRIOS DE DECISÃO

O resultado de uma luta é determinado quando um competidor obtém vantagem de oito pontos, ou quem tiver maior número de pontos quando do encerramento da luta, ou por decisão (Hantei), ou por um Hansoku, Shikaku ou Kiken imposto contra o competidor.

1. Em uma luta individual não pode haver empate. Só nas competições por equipes, quando uma luta finaliza com as pontuações iguais, ou sem pontuações, o Árbitro anunciará um empate (HIKIWAKE).
2. Em lutas individuais, no caso que ao final do tempo ninguém tenha pontuado, ou que as pontuações sejam iguais, a decisão será tomada por votação final dos quatro Juízes e do Árbitro. É obrigatória uma decisão a favor de um ou de outro competidor, e esta se tomará baseando-se no seguinte:
 - a) A atitude, o espírito de combate e a força exibida pelos competidores,
 - b) A superioridade das técnicas e táticas empregadas,
 - c) Qual dos competidores tenha iniciado a maioria das ações.
3. A equipe ganhadora será aquela com mais vitórias. Em caso de que ambas as equipes tenham o mesmo número de vitórias, então a equipe vencedora será aquela que tenha mais pontos, somando-se os pontos obtidos tanto nas lutas perdidas quanto ganhadas. A máxima diferença de pontos que se registrará em uma luta será de oito.

4. Se duas equipes tem o mesmo número de vitórias e pontos, então acontecerá um combate complementar. Cada equipe poderá nominar qualquer um de seus competidores, independente de que a pessoa escolhida tenha combatido em um encontro prévio entre as equipes. Se o encontro decisivo não tenha um ganhador por maior número de pontos, esta luta será decidida por HANTEI, pelo mesmo procedimento das lutas individuais. O resultado do HANTEI para a luta decisiva determinará o resultado do encontro entre as equipes.
5. Em caso de encontros por equipes, quando uma equipe obtenha vitórias suficientes nos encontros ou obtenha pontos suficientes para ser vencedora, se dará por finalizado o encontro e não haverá mais combates.

EXPLICAÇÃO:

1. *Ao decidir o resultado de uma luta por votação (HANTEI) ao final de um encontro inconcluso, o Árbitro se dirigirá ao perímetro da área de competição e pedirá "HANTEI", seguido de dois silvos do apito. Os Juízes indicarão suas opiniões por meio de suas bandeiras e simultaneamente o Árbitro sinalizará seu voto com o braço. O Árbitro dará então um silvo curto no apito, voltará à sua posição original, anunciará a decisão e indicará a decisão do ganhador de forma usual.*

ARTIGO 8: COMPORTAMENTO PROIBIDO

Há duas categorias de comportamento proibido: Categoria 1 e Categoria 2.

CATEGORIA 1.

1. Técnicas que fazem excessivo contato, relacionadas com a área de pontuação atacada, e técnicas que fazem contato com a garganta.
2. Ataques aos braços ou pernas, virilha, articulações ou peito do pé.
3. Ataques para o rosto com técnicas de mãos abertas.
4. Técnicas de projeções perigosas ou proibidas.

CATEGORIA 2.

1. Simular ou exagerar uma lesão.
2. Repetidas saídas da área de competição (Jogai), não causado pelo oponente.
3. Auto exposição ao risco por negligência de comportamento, na qual o competidor se expõe a lesão pelo oponente ou por falta de tomada de medidas adequadas para sua autoproteção (Mubobi).
4. Evitar o combate como forma de impedir que o oponente tenha oportunidade de pontuar.
5. Passividade, não tentando entrar em combate.
6. Agarrar, empurrar, prender ou encostar peito a peito sem tentar executar uma projeção ou outra técnica.

7. Técnicas que por sua natureza não podem ser controladas para segurança do oponente, e ataques perigosos e descontrolados.
8. Simular ataques com a cabeça, joelhos e cotovelos.
9. Provocar ou ofender o oponente, não obedecer às ordens do Árbitro, comportamento descortês para com os oficiais de arbitragem ou outras faltas de etiqueta.

EXPLICAÇÃO:

- I. *A competição de Karatê é um esporte, e por isso algumas técnicas mais perigosas são proibidas e todas as técnicas devem ser controladas. Os competidores adultos treinados podem absorver golpes relativamente potentes em áreas musculosas como o abdômen, mas de fato a cabeça, face, pescoço, virilha e articulações são particularmente suscetíveis a lesões. Assim, qualquer técnica que resulte em lesão pode ser penalizada, a menos que causada pelo receptor. Os competidores devem executar todas as técnicas com controle e boa forma. Se eles não podem, então não importando a técnica aplicada, uma advertência ou penalidade deve ser imposta. Nas competições das categorias Cadetes e Junior deve ser exercido um cuidado maior.*
- II. *Contato à face - Seniores (adultos)*
Para competidores Seniores, desde que não prejudiquem leves e controlados contatos no rosto, cabeça e pescoço são permitidos (porém, não na garganta). Onde o contato é julgado pelo Árbitro como muito forte, mas sem diminuir as chances do competidor de vitória, uma advertência de Chukoku deve ser aplicada. Um segundo contato nas mesmas circunstâncias será penalizado com Keikoku. Uma terceira ofensa será dado Hansoku Chui. Qualquer contato adicional, ainda que não suficientemente forte como para reduzir as possibilidades do oponente para ganhar, se aplicará Hansoku
- III. *Contato à face – Cadetes e Junior.*
Para os competidores Cadetes e Junior, não será permitido nem o toque nem o contato a cabeça, rosto e pescoço (incluindo a máscara facial) com técnicas de mão e devem ter controle absoluto. Será penalizado qualquer contato ou toque, sem importar o mais ligeiro que seja, a menos que seja causado pelo receptor (Mubobi). Técnicas de chute Jodan podem apenas tocar a pele levemente (“contato superficial”) e ser pontuáveis. No caso de técnicas que façam contato considerado mais do que toque de “luva” ou “pele” (“contato superficial”), o Quadro de Árbitros irá dar advertência ou penalidade. Qualquer técnica para a cabeça, rosto ou pescoço, que cause dano, não importa quão leve seja, será objeto de advertência ou penalidade, a menos que seja causado pelo próprio receptor (Mubobi)
- IV. *O Árbitro deve observar constantemente o competidor lesionado. Uma demora pequena em dar um juízo permite sintomas de lesões como o desenvolvimento de sangramento pelo nariz. A observação revelará também quaisquer esforços pelo competidor para agravar a lesão leve para tirar vantagem tática. Exemplos*

disto são assuar violentamente um nariz lesionado ou roçar o rosto asperamente.

- V. *Lesões pré-existentes podem causar sintomas desproporcionais pelo nível de contato produzido e os Árbitros devem levar isto em conta quando considerar as penalizações por aparente contato excessivo. Por exemplo, o que parece ser um contato relativamente leve pode resultar em um competidor ficar impossibilitado de continuar, devido ao efeito cumulativo da lesão ocasionada em combate anterior. Antes do começo de um combate ou luta, o Chefe de Tatami deve examinar os cartões médicos e assegurar-se de que os competidores estão em condições para lutar. O Árbitro deve ser informado se um competidor foi tratado previamente por lesão.*

Competidores que reagem ao menor contato, no esforço de fazer o Árbitro penalizar o oponente, como esconder o rosto, cambalear ou cair desnecessariamente, serão imediatamente advertidos ou penalizados.

- VI. *Simular uma lesão não existente é uma grave infração às regras. Shikaku será imposto ao competidor que fingir lesão, por exemplo, coisas do tipo se jogar no chão e rolar não servem como evidência comensurável de lesão como o relatado por um médico neutro.*

- VII. *Exagerar o efeito de uma lesão real é menos grave, mas ainda assim é considerado como comportamento inaceitável e, portanto o primeiro exagero receberá ao menos uma penalização de HANSOKU CHUI. Exageros mais sérios, como por exemplo, cambalear pelo tatame, cair ao chão, levantar-se e deixar-se cair de novo podem merecer HANSOKU, dependendo da seriedade da ofensa.*

- VIII. *Competidores, que recebem Shikaku por fingir lesão serão afastados da área de competição e colocados diretamente nas mãos da Comissão Médica da WKF, que fará um exame imediato do competidor. A Comissão médica submeterá seu relatório antes do término do campeonato, para consideração do Conselho de Árbitros. Competidores que fingem lesão estarão sujeitos a penalidades severas, até uma suspensão para o resto da vida, por infrações reincidentes.*

- IX. *A garganta é uma área particularmente vulnerável e até um leve contato será motivo de advertência ou penalidade, a menos que seja provocado pelo próprio receptor.*

- X - *Técnicas de projeção são divididas em dois tipos. As técnicas de varrição de perna estabelecidas no Karatê convencional como ashi barai, ko uchi gari, etc., onde o oponente é desequilibrado ou projetado sem ser agarrado primeiro — e aquelas projeções que exigem que o oponente seja agarrado para que a projeção seja executada. O ponto giratório do arremesso não deve estar acima da cintura e o oponente deve ser segurado, de forma que uma caída segura possa ser feita. Projeção acima do ombro como seio nage, kata garuma etc., são expressamente proibidas, como também as chamadas projeções de "sacrifício" como tomoe nage, sumi gaeshi etc. Também é proibido agarrar o oponente abaixo da cintura, levantando-o e atirando-o ou agarrar-lhe as pernas para fazê-lo cair. Se um oponente é lesionado como resultado de uma técnica de projeção, o Quadro de Árbitros decidirá se uma penalidade é aplicável.*

- XI - *Técnicas de mão aberta para o rosto são proibidas devido ao perigo para a visão dos competidores.*
- XII. *JOGAI relaciona-se a uma situação onde o pé de um competidor, ou qualquer outra parte do corpo, toca o chão fora da área de competição. Uma exceção é quando o competidor é fisicamente empurrado ou projetado da área pelo oponente. Como nota, o primeiro Jogai se deve dar uma advertência. A definição de Jogai passa a ser “saídas não causadas pelo oponente” e não “saídas repetidas”*
- XIII. *Um competidor que aplica uma técnica pontuável e sai da área antes do Árbitro falar “Yame”, receberá o valor da pontuação e Jogai não será imposto. Se a ação do competidor não é suficiente para pontuar, a saída será registrada como Jogai.*
- XIV. *Se Ao sai logo após pontuação de Aka com um ataque bem sucedido, então “Yame” acontecerá imediatamente na pontuação e a saída de Ao não será computada. Se Ao sai, ou saiu quando Aka pontuou (com Aka permanecendo dentro da área), então se dará tanto o ponto para Aka quanto a penalização a Ao por Jogai.*
- XV. *É importante entender que “evitar o combate” se refere a uma situação onde um competidor desperdiça tempo para que seu oponente não tenha oportunidade de pontuar. Um competidor que recua constantemente sem fazer frente ao adversário, que trave, agarre ou abandone a área de competição, não dando a ele a oportunidade de pontuar, deve ser advertido ou penalizado. Isto ocorre frequentemente durante os últimos segundos de um combate. Se a infração ocorre quando faltam dez segundos ou mais de combate, e o competidor não tem uma advertência previa de C2, o Árbitro advertirá o infrator impondo CHUKOKU. Se houve previamente uma ou mais infrações da Categoria 2, se imporá KEIKOKU. Porém, se resta menos de dez segundos para terminar, o Árbitro penalizará o ofensor com HANSOKU CHUI (tanto se tenha havido previamente ou não um KEIKOKU da Categoria 2. Se previamente existiu HANSOKU CHUI da Categoria 2, o Árbitro penalizará o ofensor com HANSOKU e outorgará a vitória ao oponente. Porém, o Árbitro deve assegurar-se de que o comportamento do competidor não é uma medida defensiva devido à ação do oponente que age de maneira imprudente ou perigosa, devendo o Árbitro, em tais casos, advertir ou penalizar o oponente.*
- XVI. *Passividade se refere a situações em que um ou os dois competidores não intentam aplicar técnicas durante “um certo” tempo.*
- XVII - *Um exemplo de Mubobi é no caso em que o competidor realiza um ataque sem atentar para a sua segurança pessoal. Alguns competidores se projetam contra seu oponente de forma que são incapazes de bloquear um contra-ataque. Tais ataques abertos constituem um ato de Mubobi e não podem pontuar. Alguns competidores de forma tático/teatral se viram imediatamente em uma exibição falsa de domínio para demonstrar um ponto marcado. O propósito do virar é para chamar a atenção do Árbitro para sua técnica. Isto é também um ato claro de Mubobi. Se o ofensor receber contato excessivo e/ou for lesionado, a falta é considerada como culpa dele próprio, devendo o Árbitro aplicar advertência ou penalidade da Categoria 2 e não penalizará o oponente.*

XVIII- Qualquer comportamento descortês de um membro oficial da delegação pode levar à desclassificação de um competidor do torneio, de toda equipe ou da delegação.

ARTIGO 9: ADVERTÊNCIAS E PENALIZAÇÕES.

CHUKOKU- Pode ser imposta para infrações menores, ou na primeira vez de uma infração menor.

KEIKOKU – É uma advertência imposta pela segunda infração menor da mesma categoria, ou por infrações não suficientemente graves como para merecer HANSOKU-CHUI.

HANSOKU CHUI – É uma advertência de desqualificação e se impõe normalmente por infrações para as quais se tenha dado previamente KEIKOKU neste encontro. Também se pode aplicar diretamente por infrações graves que não mereçam HANSOKU.

HANSOKU - É aplicado no caso de uma infração grave ou quando um Hansoku-Chui já tenha sido aplicado. Isto resulta em desqualificação do competidor. Em competições por equipe a pontuação do competidor penalizado será zerada e a do outro competidor será de oito pontos.

SHIKAKU - É uma desqualificação do torneio atual, competição, ou encontro. A fim de definir o limite de Shikaku, o Conselho de Árbitros, deve ser consultado. Shikaku deve ser aplicado quando um competidor desobedecer às ordens do Árbitro, agir maliciosamente, cometer um ato que denigra o prestígio e honra do Karatê-Dô, ou quando outras ações forem consideradas como violação às regras e espírito do torneio. Em competições por equipes, a pontuação do competidor penalizado será zerada e a do outro competidor será de oito pontos.

EXPLICAÇÃO:

- I. *Há três graduações de advertência: CHUKOKU, KEIKOKU e HANSOKU CHUI. Uma advertência serve para que um competidor saiba que tenha violado as regras da competição, mas sem lhe impor uma penalização imediata.*
- II. *Há duas graduações de penalização: HANSOKU e SHIKKAKU; ambas causam a desqualificação do competidor, do combate, do torneio, com uma possibilidade de suspensão para competir durante o período adicional de tempo.*
- III. *As penalizações da Categoria 1 e Categoria 2 não se acumulam entre si.*
- IV. *Uma penalidade pode ser diretamente imposta para uma infração às regras, mas uma vez dada, a repetição daquela categoria de infração deve ser acompanhada pela aplicação de uma penalidade mais severa. Não é, por exemplo, possível dar uma advertência ou penalidade para contato excessivo, e dar outra advertência para um segundo contato excessivo.*

- V. ***CHUKOKU se impõe normalmente pela primeira instância de uma violação que não tenha diminuído o potencial do competidor para ganhar devido à falta do oponente.***
- VI. ***KEIKOKU se impõe normalmente quando o potencial do competidor para ganhar (na opinião dos Juízes) tenha sido reduzido ligeiramente devido à falta do oponente.***
- VII. ***Qualquer competidor que receba Hansoku por causar lesão, e que tem na opinião do Quadro de Árbitros e do Chefe de Tatami, comportamento imprudente ou perigoso ou que é considerado sem as requeridas habilidades de controle, necessárias para competição da WKF, será encaminhado para o Conselho de Árbitros. O Conselho de Árbitros decidirá se aquele competidor deve ser suspenso do resto daquela competição e/ou competições subsequentes.***
- VIII. ***Shikaku pode ser diretamente aplicado, sem advertências de qualquer tipo. O competidor não precisa ter feito nada para merecer isto; é suficiente que o treinador ou membros não combatentes da delegação dos competidores se comportem de modo a macular o prestígio e honra do Karate-Do. Se o Árbitro acredita que um competidor agiu maliciosamente, não importando se uma lesão física foi causada ou não, Shikkaku e não Hansoku é a penalidade correta.***
- IX. ***Um anúncio público de Shikkaku deve ser feito.***

ARTIGO 10: FERIMENTOS E ACIDENTES DURANTE A COMPETIÇÃO

1. Kiken é uma decisão dada quando um competidor ou competidores não se apresentam ao serem chamados, não podem continuar, abandonam o combate ou são retirados por ordem do Árbitro. As razões do abandono podem incluir a lesão não atribuída às ações do oponente.
2. Se dois competidores se lesionam um ao outro, ou sofrem os efeitos de lesões prévias e o médico do torneio lhes declara incapazes de continuar, o combate será outorgado a quem tenha mais pontos naquele momento. Em encontros individuais, se ambos têm os mesmos pontos, então a decisão se dará por HANTEI. Em encontros por equipes o Árbitro anunciará um empate (HIKIWAKE). No caso de que isto ocorra durante um encontro extra para decidir o confronto de equipes, então um voto (HANTEI) determinará o resultado.
3. Um competidor lesionado que foi declarado incapaz de continuar pelo médico do torneio, não pode voltar a combater nesta competição.
4. Um competidor lesionado que ganha uma luta por desqualificação devido a uma lesão, não lhe é permitido lutar novamente na competição sem permissão do médico. Se ele está lesionado, ele pode ganhar uma segunda luta por desqualificação, porém, será imediatamente retirado das demais competições de Kumite daquele torneio ou campeonato.
5. Quando um competidor se lesiona, o Árbitro deverá parar a luta de imediato e chamar o médico. O médico é autorizado apenas a diagnosticar e tratar a lesão.
6. Um competidor que é lesionado durante uma luta em andamento e requer tratamento médico terá três minutos para isto. Se o tratamento não é completado

neste tempo, o Árbitro decidirá se o competidor deverá ser declarado como sem condições de continuar a luta (Artigo 13, parágrafo 9), ou se dará um tempo adicional para o tratamento.

7. Qualquer competidor que caia, é projetado, ou derrubado (nocauteado), e não se recupera completamente por si só dentro de dez segundos, é considerado sem condições de continuar a luta e será automaticamente retirado de todos os eventos de Kumite daquele torneio. No evento em que um competidor cai, é projetado, ou derrubado (nocauteado) e não se recupera por si só imediatamente, o Árbitro fará um sinal com o apito para o cronometrista começar a contagem dos dez segundos, ao mesmo tempo em que chamará o médico. O cronometrista parará o relógio quando o Árbitro levantar seu braço. Sempre que a contagem dos 10 segundos for iniciada o médico deverá ser chamado para examinar o competidor. Para os incidentes que caibam dentro desta regra de 10 segundos, o competidor poderá ser examinado no tatame.

EXPLICAÇÃO:

- I. *Quando o médico declara o competidor como sem condições, o registro apropriado deve ser feito no cartão de identificação (crashá) do competidor. Deve-se deixar claro aos outros Quadros de Arbitragem qual é o grau de incapacidade do competidor.*
- II. *Um competidor pode ganhar por desqualificação do oponente por acumulação de infrações leves da Categoria 1. Talvez o vencedor não tenha sofrido nenhuma lesão significativa. Uma segunda vitória pelo mesmo motivo deve implicar na retirada, embora o competidor possa ser fisicamente capaz de continuar.*
- III. *Quando um competidor está lesionado e precisa de atendimento médico, o Árbitro deverá chamar o médico levantando o braço, fazendo soar seu apito e chamando o médico.*
- IV. *No caso de que possa fazê-lo fisicamente, o competidor lesionado deve sair da área para ser tratado pelo médico.*
- V. *O médico é obrigado a fazer recomendações de segurança somente referente ao tratamento médico adequado de um competidor lesionado.*
- VI. *Quando aplicada a "regra dos dez segundos", o tempo será marcado por um cronometrista designado especificamente para este fim. Um aviso sonoro será dado aos sete segundos, e outro ao final dos dez segundos. O cronometrista acionará o relógio só ao sinal do Árbitro. O cronometrista parará o relógio quando o competidor estiver completamente de pé e o Árbitro levantar seu braço.*
- VII. *Os Juízes decidirão se darão Hansoku, Kiken ou Shikaku de acordo com a situação em cada caso.*
- VIII. *Em competições por equipes, se um membro de uma equipe receber Kiken, ou desclassificação (HANSOKU) ou (SHIKKAKU), sua pontuação irá a zero e a do oponente para oito pontos.*

ARTIGO 11: PROTESTO OFICIAL.

1. Ninguém pode protestar sobre um julgamento para os membros do Quadro de Árbitros.
2. Se um procedimento da arbitragem parece infringir as regras, o Presidente da Federação (nível Nacional) ou o representante oficial da Associação/Clube (nível estadual) é o único que tem permissão de fazer um protesto.
3. O protesto tomará a forma de um relatório escrito submetido logo depois da luta em que o protesto foi motivado. A única exceção diz respeito a uma falha administrativa. O Chefe de Tatami deve ser notificado imediatamente da falha administrativa detectada.
4. O protesto deve ser apresentado a um representante do Júri de Apelação. No tempo devido, o Júri analisará as principais circunstâncias que produziram o protesto. Tendo considerado todos os fatos disponíveis, eles produzirão um relatório, que permita a tomada de ações necessárias.
5. Qualquer protesto relativo à aplicação das regras deve ser feito conforme o procedimento de reclamações definidas pelo Comitê Diretivo da WKF. Deve ser apresentado por escrito e assinado pelo representante oficial da equipe ou competidores.
6. O reclamante deve depositar uma Taxa de Protesto como definido pelo Comitê Diretivo da WKF, e esta, junto com o protesto deve ser apresentada a um representante do Júri de apelação.
- 7.** O Júri de apelação é formado por três Árbitros Seniores indicados pelo Conselho de Árbitros. Dos três Árbitros, dois não poderão ser da mesma federação nacional. O Conselho de Árbitros deve também apontar 3 membros designados com a numeração de 1 a 3 para substituir automaticamente os Árbitros primeiramente selecionados, nos casos em que Membros do Júri de Apelação estejam em conflito de uma situação de interesse, onde um membro do júri tenha a mesma nacionalidade, grau de parentesco ou consanguinidade dos envolvidos, incluindo todos os membros do painel de Árbitros envolvidos no incidente do protesto.
- 8. Processo de Avaliação de Protestos.**

A parte que protesta é responsável para enviar ao Júri de Apelação e depositar a quantia estabelecida junto ao Tesoureiro. Uma vez aceito o protesto o Júri de Apelação fará as averiguações e as investigações que considere oportuna para substanciar os méritos do protesto. Cada um dos membros do Júri estará obrigado a dar seu veredicto sobre a validade do protesto. É proibido abster-se.
- 9 - **Protestos recusados.**

Se o protesto for considerado inválido, o Júri de Apelação irá nomear um dos membros para notificar verbalmente ao reclamante que o protesto não foi

deferido, marcando o documento original como “indeferido” e será assinado por todos os membros do Júri, antes de entregá-lo ao Tesoureiro, que por sua vez o remete ao Secretario Geral.

10 - Protestos aceitos.

Se um processo for aceito o Júri de Apelação entrará em contato com a Comissão Organizadora e a Comissão de Arbitragem tomará as medidas corretas para corrigir a situação, incluindo as possibilidades:

- Invertendo decisões prévias que violem as regras;
- Anular todos os resultados afetados a partir do ponto do incidente;
- Refazerem as lutas que foram afetadas pelo incidente;
- Recomendar ao Conselho de Árbitros que considere sanções aos Árbitros implicados.

Ao Júri de Apelação cabe a responsabilidade de tomar as medidas adequadas para não perturbar de forma significativa o programa do evento. Refazer o processo de eliminatórias é a última opção que deverá acontecer.

O júri de apelação nomeará um dos seus membros para que notifique verbalmente que o protesto foi aceito, marcará o documento original com a palavra “deferido”, assinado por cada um dos membros do Júri, antes de devolver o protesto ao Tesoureiro, que por sua vez enviará ao Secretário Geral.

11 - Relatório de Incidentes.

Depois de haver feito todos os procedimentos descritos acima, o Júri se reunirá e fará um relatório simples, descrevendo as averiguações e estabelecendo as razões para Deferir ou Indeferir o protesto. O relatório deve ser assinado por todos os três membros do Júri e apresentados ao Secretario Geral.

12 - Poderes e Limites.

A decisão do Júri é definitiva, e só pode ser anulada por decisão do Comitê Executivo. O Júri de Apelação não pode impor sanções ou penalidades. Sua função é julgar protestos e comunicar ao Conselho de Árbitros e ao Comitê Executivo para tomar as medidas corretas para retificar as ações de arbitragem que tenham infringido as regras.

EXPLICAÇÃO:

- 1. O protesto deve conter o nome dos competidores, do Quadro de Árbitros que atuou, e os detalhes precisos do que está sendo protestado. Não se aceitarão como protesto válido queixas gerais sobre normas gerais (julgamentos). O ônus de provar a validade do protesto é do reclamante.*

- II. *O protesto será analisado pelo Júri de Apelação e como parte desta análise, o Júri estudará a evidência destacada na defesa do protesto. O Júri pode estudar, também, vídeos e interrogar pessoas, no esforço de examinar objetivamente a validade do protesto.*
- III. *Se o protesto é considerado pelo Júri de apelação como procedente, a ação apropriada será tomada. Adicionalmente, todas as medidas cabíveis serão tomadas para evitar reincidência em competições futuras. O depósito pago será devolvido pelo tesoureiro.*
- IV. *Se o protesto é considerado como sendo improcedente, ele será rejeitado e o depósito confiscado para a WKF e/ou para a entidade nacional ou estadual organizadora.*
- V. *Os resultados de competições ou lutas não serão postergados, ainda que um protesto oficial esteja em andamento. É de responsabilidade do Supervisor do Encontro assegurar que a competição seja conduzida de acordo com as Regras da Competição.*
- VI. *No caso de falha administrativa durante uma competição em andamento, o treinador pode notificar diretamente o Chefe do Tatame. Por sua vez, o Chefe do Tatame notificará o Árbitro.*

ARTIGO 12: PODERES E DEVERES

CONSELHO DE ÁRBITROS:

Os poderes e deveres do Conselho de Árbitros são os seguintes:

1. Assegurar a correta preparação de cada torneio, em consonância com o Comitê Organizador, no que se refere a disposição da área de competição, provisão e desenvolvimento de todos os equipamentos e facilidades necessárias, operação e supervisão de competição, precauções de segurança, etc.
2. Designar e desdobrar os Chefes de Tatame para suas áreas respectivas e para agir e tomar ações que sejam requeridas com base nos relatórios dos Chefes de Tatame.
3. Supervisionar e coordenar o desempenho global de todos oficiais de arbitragem.
4. Nomear Árbitros substitutos oficiais onde seja necessário.
5. Dar o veredicto final sobre assuntos de natureza técnica que podem aparecer durante o torneio e para os quais não há regras estipuladas.

CHEFES DE TATAME

Os poderes e deveres dos Chefes de Tatame são os seguintes:

1. Delegar, apontar e supervisionar os Árbitros e Juízes, em todas as áreas de competição sobre o controle deles.
2. Supervisionar o desempenho dos Árbitros e Juízes em suas áreas, e assegurar que os oficiais designados são capazes das tarefas a eles atribuídas.
3. Ordenar que o Árbitro pare a luta quando o Supervisor do Encontro assinalar uma contravenção às regras da competição.

4. Preparar um relatório diário e escrito, sobre o desempenho de cada oficial sobre a sua supervisão, junto com suas recomendações que possa ter para o Conselho de Árbitros.

ÁRBITROS

Os poderes do Árbitro serão os seguintes:

1. O Árbitro dirigirá os encontros, anunciando o começo, a suspensão e o final dos mesmos.
2. Outorgar pontos baseando-se na decisão dos Juízes.
3. Deter o encontro quando na opinião do Árbitro tenha havido um ponto, se foi cometido uma falta ou para garantir a segurança dos competidores.
4. Solicitar a confirmação dos Juízes em casos onde na opinião do Árbitro haja motivos para que os Juízes reavaliem suas opiniões de advertência ou penalização.
5. Explicar ao Chefe de Tatame, ao Conselho de Árbitros ou ao Jurí de Apelação, em caso de necessidade, as bases de uma determinada decisão.
6. Impor penalizações e dar advertências, durante ou depois de um encontro.
7. Obter as opiniões dos Juízes e atuar com base nelas.
8. Anunciar e começar um encontro extra quando requerido em encontros por equipes.
9. Realizar votações dos Juízes, incluindo seu próprio voto (HANTEI) e anunciar o resultado.
10. Resolver empates.
11. Anunciar o ganhador.
12. A autoridade do Árbitro não está limitada à área de competição, mas sim, também, ao perímetro imediato dela.
13. O Árbitro dará todas as ordens e dará todos os anúncios.

JUÍZES:

Os poderes e deveres dos Juízes são os seguintes:

1. Assinalar pontos, advertências e penalizações.
2. Exercer direito de voto numa decisão a ser tomada.

Os Juízes devem observar cuidadosamente as ações dos competidores e fazer sinal para o Árbitro mostrando sua opinião nas seguintes situações:

- a) Quando vêem que foi marcado um ponto.

- b) Quando um competidor comete um ato e/ou técnicas proibidas.
- c) Quando advertem uma lesão, uma indisposição ou a falta de capacidade de um competidor para continuar.
- d) Quando ambos ou um dos competidores saem da área de competição (Jogai).
- e) Em outras situações que julgar necessário chamar a atenção do Árbitro.

SUPERVISOR DO ENCONTRO:

O Supervisor do Encontro ajudará o Chefe de Tatame observando o combate ou luta em andamento. Se as decisões do Árbitro e/ou Juízes estão em desacordo com as Regras da Competição, o Supervisor do Encontro levantará imediatamente a bandeira vermelha e soará o apito. O Chefe do Tatame instruirá o Árbitro para parar o combate ou luta e corrigir a irregularidade. Os registros da competição tornar-se-ão registros oficiais, com a aprovação do Supervisor do Encontro. Antes de cada luta o Supervisor do Encontro deve assegurar que os competidores estão usando o equipamento autorizado.

SUPERVISORES DE PONTUAÇÃO:

O Supervisor de Pontuação manterá um registro separado das pontuações atribuídas pelo Árbitro e ao mesmo tempo observará as ações dos cronometristas e encarregados da pontuação.

EXPLICAÇÃO:

- I. Quando dois ou mais Juízes dão a mesma sinalização, ou indicam pontuação para o mesmo competidor, o Árbitro parará a luta e dará a decisão correspondente. Se o Árbitro não parar a luta, o Supervisor do Encontro levantará a bandeira vermelha e soará o apito.
- II. Quando dois ou mais Juízes dão a mesma sinalização, ou indicam ponto para o mesmo competidor, o Árbitro deve deter o combate e anunciar as decisões tomadas pelos Juízes.
- III. Quando o Árbitro decide parar o combate por uma causa distinta a um sinal dado por dois ou mais Juízes, dará YAME, usando o sinal correspondente. Então, os Juízes sinalizarão suas opiniões e o Árbitro dará as decisões nas que concordem dois ou mais Juízes.
- IV. No caso em que dois ou mais Juízes indiquem um ponto, uma advertência ou penalização para ambos os competidores, os dois receberão seu correspondente ponto, advertência ou penalização.
- V. Se mais de um Juiz indica ponto, advertência ou penalização para um competidor e o ponto, advertência ou penalização é diferente entre os Juízes, se aplicará o

ponto, advertência ou penalização mais baixo, no caso de haver maioria para um determinado nível de ponto, advertência ou penalização.

- VI. *Se há maioria discordar entre os Juizes para um nível de ponto, advertência ou penalização, a opinião majoritária prevalecerá sobre o principio de aplicar o nível mais baixo de ponto, advertência ou penalização.*
- VII. *No caso de HANTEI os quatro Juizes e o Árbitro terão um voto cada um.*
- VIII. *O papel do Supervisor do Encontro é assegurar que o combate ou encontro se conduza de acordo com o regulamento de competição. Não é só mais um Juiz. Não tem voto nem autoridade alguma em questões de ajuizamento, como se a pontuação foi válida ou houve JOGAI. Sua única responsabilidade é em questões de procedimento.*
- IX. *No caso de que o Árbitro não ouvir o sinal do fim do tempo, o Supervisor de Pontuação fará soar seu apito.*
- X. *Quando da explicação da base de uma decisão após o combate, o Quadro de Árbitros pode falar com o Chefe de Tatame, o Conselho de Árbitros ou o Júri de Apelação. Eles não darão explicações para ninguém mais.*

ARTIGO 13: COMEÇO SUSPENSÃO OU FINAL DOS ENCONTROS.

1. Os termos e gestos a serem utilizados pelo Árbitro e Juizes na condução de uma competição devem ser os especificados nos Apêndices 1 e 2.
2. O Árbitro e os Juizes tomarão suas posições definidas e trocarão cumprimentos com os competidores; o Árbitro anunciará "Shobu Hajime!" e a luta será começada.
3. O Árbitro parará a luta anunciando "Yame". Se necessário, o Árbitro ordenará aos competidores que retornem para suas posições iniciais (Moto No Ichi).
4. O Árbitro retorna a sua posição; os Juizes indicam suas opiniões através de uma sinalização. No caso de uma pontuação ser marcada, o Árbitro identificará o competidor (Aka ou Ao), o nível atacado (Chudan ou Jodan), a técnica aplicada (Tsuki, Uchi, ou Keri), e então anuncia a pontuação com a gesticulação apropriada. O Árbitro reinicia a luta anunciando "Tsuzukete Hajime".
5. Quando um competidor consegue uma vantagem de oito pontos numa luta, o Árbitro anunciará "Yame" e ordenará que os competidores retornem as suas linhas de início, ao tempo que ele também o faz com relação à sua. Então, declara o vencedor levantando a mão para o lado dele falando "Ao (Aka) No Kachi". A luta é encerrada neste momento.
6. Quando termina o tempo, o competidor que tiver mais pontos é declarado vencedor, indicado pelo Árbitro que eleva sua mão para o lado do mesmo, e anuncia "Ao (Aka) No Kachi". A luta é encerrada neste momento.
7. No caso de empate ao final de um encontro inconcluso, o Quadro de Árbitros (o Árbitro e os quatro Juizes) decidirão o combate por HANTEI.
8. Quando diante de uma das situações a seguir, o Árbitro Central anunciará "Yame" e parará a luta temporariamente.
 - a. Quando um ou ambos competidores estão fora da área de competição.
 - b. Quando o Árbitro ordenar que os competidores arrumem o karate-gi ou equipamento de proteção.

- c. Quando um competidor infringir as regras.
- d. Quando o Árbitro considera que um ou ambos os competidores não podem continuar a luta devido a lesões, indisposições ou outras causas. Com base na opinião do médico do torneio ele decidirá se a luta deve ser continuada.
- e. Quando o competidor agarra ou derruba o oponente e não aplica técnica alguma em dois segundos.
- f. Quando um ou ambos competidores caem ou são derrubados e nenhuma técnica é aplicada em dois segundos.
- g. Quando ambos os competidores se travam sem intentar técnica alguma durante dois segundos.
- h. Quando ambos competidores se posicionem peito a peito, sem aplicar uma técnica em dois segundos.
- i. Quando ambos os competidores estão no solo, depois de uma caída ou derrubada e não se decidem.
- j. Quando dois ou mais Juízes indiquem um ponto ou uma falta para o mesmo competidor.
- k. Quando na opinião do Árbitro tenha sido marcado um ponto ou tenha sido cometido uma falta, ou se deva parar o encontro por motivo de segurança.
- l. Quando solicitado pelo Chefe de Tatame para fazer isto.

EXPLICAÇÃO:

- I. *Antes de iniciar uma luta, o Árbitro chama os competidores para suas linhas de partida. Se um competidor entrar prematuramente na área de competição, ele deve sair. Os competidores devem se cumprimentar adequadamente, um rápido aceno com a cabeça é descortês e insuficiente. O Árbitro pode ordenar que os competidores se cumprimentem quando nenhum deles o faz voluntariamente, conforme é mostrado no Apêndice 2 das regras.*
- II. *Quando reinicia a luta, o Árbitro deve verificar se os competidores estão nas suas linhas e devidamente compostos. Competidores que ficam saltando e agachando, ou estão irrequietos, devem ficar quietos antes de o combate recomeçar. O Árbitro deve reiniciar a luta com o mínimo de atraso.*
- III. *Competidores devem cumprimentar-se antes do início da luta e no final também.*

ARTIGO 14: MODIFICAÇÕES

Apenas a Comissão Desportiva da WKF, com aprovação do Comitê Executivo da WKF pode alterar ou modificar este Regulamento.

REGRAS DE KATA

ARTIGO 1: ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KATA

1. A área de competição deve ser plana e livre de perigo.
2. A área de competição deve ser de tamanho suficiente de tal forma que permita a apresentação do kata sem interrupção.

EXPLICAÇÃO:

- 1. Para apresentação adequada de Kata é exigida uma superfície lisa e estável. Normalmente as áreas de Kumite (tatames ou piso oficial) são satisfatórias*

ARTIGO 2: UNIFORME OFICIAL

1. Competidores e Árbitros devem usar o uniforme oficial definido no Artigo 2 das Regras de kumite.
2. Qualquer pessoa que não atenda este regulamento deve ser excluída.

EXPLICAÇÃO:

- 1. A blusa do karate-gi não deve ser retirada durante uma apresentação de kata.*
- II. Competidores que se apresentam inadequadamente vestidos, terão um minuto para resolver o problema.*

ARTIGO 3: ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÃO DE KATA

1. Competições de Kata podem ser individuais e por equipe. Cada equipe é composta de três pessoas. Cada equipe é exclusivamente masculina, ou exclusivamente feminina. Competição individual de kata consiste na apresentação individual, separada em divisões masculina e feminina.
2. O sistema de eliminatórias com repescagem será aplicado.
3. Durante uma competição, os competidores demonstrarão kata obrigatório ("Shitei") e de livre escolha ("Tokui"). O Kata será de acordo com a Escola de Karatê-Dô reconhecida pela WKF baseado nos estilos Goju, Shito, Shoto, e Wado. Uma relação de Kata obrigatório é dada no Apêndice 7 e uma lista de Katas reconhecidos, no Apêndice 8.
4. Quando da demonstração do Kata Shitei, nenhuma variação é permitida.
5. Quando da demonstração de Kata Tokui os competidores podem escolher da lista do Apêndice 8. Variações como ensinadas nas escolas dos competidores são permitidas.
6. A mesa de pontuação será notificada da escolha do Kata antes de cada rodada.

7. Os competidores devem demonstrar um Kata diferente em cada rodada. Uma vez demonstrado o Kata, ele não pode ser repetido.
8. Na repescagem os competidores podem demonstrar Kata Shitei ou Tokui, não obstante o disposto no parágrafo 7 acima.
9. Nos encontros para disputa de medalhas de uma competição de Kata por equipe, as duas equipes finalistas irão demonstrar o Kata escolhido da lista Tokui do Apêndice 8, na sua forma normal. Em seguida eles irão demonstrar o significado do Kata (Bunkai). Serão dados 5 minutos para demonstração do Bunkai. O cronometrista iniciará a contagem de tempo a partir da saudação feita no final da execução do Kata e para na saudação final depois do Bunkai. A equipe que não faça a saudação no final da execução do Kata ou exceda os 5 minutos será desclassificada. O uso de armas tradicionais, equipamento auxiliar ou vestuário adicional não é permitido.

EXPLICAÇÃO:

1. *O número e tipo de kata requeridos dependem do número de competidores individuais ou de equipes participantes, como mostrados na tabela seguinte. Competidores sem adversários (cabeças de chave/Byes) são contados como competidores ou equipes.*

Competidores ou Equipes	Kata Requerido	Tokui	Shitei
65-128	7	5	2
33-64	6	4	2
17-32	5	3	2
9-16	4	3	1
5-8	3	3	0
4	2	2	0

ARTIGO 4: QUADRO DE ARBITROS

1. Um Quadro de cinco Árbitros será designado para cada competição pelo Conselho de Árbitros ou pelo Chefe de Tatame.
2. O Árbitro de competição de Kata não pode ser da mesma nacionalidade de qualquer um dos participantes.
3. Adicionalmente serão designados cronometristas, anunciadores e marcadores de pontuação.

EXPLICAÇÃO:

- I. *O Juiz Chefe de kata sentar-se-á na posição central da área de competição, de frente para os competidores e os outros quatro um em cada canto da área de competição.*
- II. *Cada Árbitro terá uma bandeira vermelha e uma azul, ou um terminal de controle remoto se estiver sendo utilizado placar eletrônico.*

ARTIGO 5: CRITERIO DE DECISÃO

1. O kata deve ser executado com competência, e deve demonstrar uma compreensão clara dos princípios tradicionais que ele contém. Ao avaliar o desempenho de um competidor ou equipe os Árbitros procurarão:
 - a. Uma demonstração realista do significado do kata.
 - b. Compreensão das técnicas utilizadas (Bunkai).
 - c. Bom tempo, ritmo, velocidade, equilíbrio, e focalização da potência (Kime).
 - d. Uso correto e apropriado da respiração como ajuda para o Kime.
 - e. Focalização adequada da atenção (Chakugan) e concentração.
 - f. Bases (Dachi) corretas, com tensão apropriada das pernas, e plantas dos pés totalmente apoiados no chão.
 - g. Tensão apropriada no abdômen (Hara) sem variação da altura dos quadris quando se movimenta.
 - h. Forma correta (Kihon) do estilo utilizado.
 - i. A demonstração também deve ser avaliada com vistas a reconhecer outros pontos, tal como a dificuldade do kata apresentado.
 - j. Em kata por equipe, um fator adicional é a sincronização sem ajudas externas.
2. Um competidor que variar o Kata Shitei será desclassificado.
3. Um competidor que pára durante a demonstração do Kata Shitei ou Tokui ou que demonstra um Kata diferente do anunciado ou que difira do notificado para a mesa de pontuação, será desclassificado.
4. Um competidor que executa um Kata inelegível ou repita um kata, já executado será desclassificado.

EXPLICAÇÃO:

- I. *Kata não é uma dança ou desempenho teatral. Ele deve guardar aos valores e princípios tradicionais. Deve ser realista em termos de luta e exibir concentração, força, e potencial de impacto de suas técnicas. Deve demonstrar força, poder e velocidade, como também elegância, ritmo e equilíbrio.*
- II. *Em Kata por equipe, os três membros da equipe devem iniciar o kata olhando para a mesma direção e para o Juiz Chefe.*
- III. *Os membros da equipe devem demonstrar competência em todos os aspectos do kata demonstrado, bem como sincronismo.*
- IV. *Comandos para começar e parar a demonstração, bater os pés no chão, dar palmadas no peito, braços ou no karate-gi, respiração inadequada, são exemplos de estímulos externos e devem ser levados em conta pelos Árbitros quando da tomada de uma decisão.*

- V. *É da responsabilidade exclusiva do técnico ou do competidor assegurar que o kata notificado para a mesa de pontuação, é apropriado para aquela rodada de que se trata.*

ARTIGO 6: OPERACIONALIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO

1. No começo de cada eliminatória e ao serem chamados por seus nomes, os dois competidores, um usando uma faixa vermelha (Aka), e o outro uma faixa azul (Ao), ficarão alinhados no perímetro da área de competição, e de frente para o Juiz Chefe. Após cumprimentar o Quadro de Árbitros, Ao sairá da área de competição. Depois de se deslocar para a posição de início e anunciar o nome do kata que será demonstrado, Aka começará. Uma vez concluído o Kata, Aka deixará a área para aguardar a demonstração de Ao. Após a conclusão do Kata de Ao, ambos retornarão para o perímetro da área de competição e aguardarão a decisão dos Árbitros.
2. Se o kata não está de conformidade com as regras, ou há outra irregularidade, o Juiz Chefe pode chamar os outros Árbitros para chegar a um veredicto.
3. Se um competidor é desclassificado, o Juiz Chefe cruzará e descruzará suas bandeiras (como o sinal de Torimasem em kumite).
4. Após conclusão de ambos os Katas, os competidores ficarão lado a lado no perímetro. O Juiz Chefe anunciará a decisão (Hantei) e dará dois sopros de apito, ao tempo em que os Auxiliares darão seus votos.
5. A decisão será para Aka ou Ao. Empates não são permitidos. O competidor que recebe a maioria dos votos é declarado o vencedor pelo anunciador.
6. Os competidores se cumprimentarão entre si, em seguida o Quadro de Árbitros e deixarão a área.

EXPLICAÇÃO:

O ponto inicial para demonstração de Kata é dentro do perímetro da área de competição.

Se estiverem sendo utilizadas bandeiras, o Juiz Chefe pedirá a decisão (Hantei) e dará dois sopros de apito. Os Árbitros levantarão as suas bandeiras simultaneamente. Depois de dar tempo suficiente para contagem dos votos, (aproximadamente cinco segundos) as bandeiras serão abaixadas, depois de um curto sopro adicional de apito.

Se um competidor não se apresenta quando chamado ou desiste (Kiken), a decisão será declarar o oponente automaticamente como vencedor, sem necessidade de executar o Kata previamente notificado.

APÊNDICE 01: TERMINOLOGIA

SHOBU HAJIME	Começa a luta	Após anunciar, o Árbitro dá um Passo para trás.
ATOSHI BARAKU	Falta pouco tempo	O cronometrista dará um sinal audível, dez segundos antes do final do combate e o Árbitro anunciará "Atoshi Baraku".
YAME	Parar	Interrupção ou término da luta. Ao anunciar, o Árbitro faz um movimento com a mão cortando de cima para baixo.
MOTO NO ICHI	Posição inicial	Os competidores e o Árbitro retornam para suas posições iniciais
TSUZUKETE	Continuar a luta	Ordem de prosseguir o combate quando há uma interrupção não autorizada.
TSUZUKETE HAJIME	Recomeçar a luta	O Árbitro se coloca em posição adiantada. Quando diz "Tsuzukete", ele estende seus braços com as mãos abertas na direção dos competidores para o centro. Neste momento ele diz "Hajime" e dá um passo para trás.
SHUGO	Convocação dos Juízes	O Árbitro chama os Juízes no fim da luta ou para recomendar Shikkaku.
HIKIWAKE	Empate	No caso de uma igualdade por pontos, o Árbitro cruza os seus braços, descruzando-os em seguida, mostrando as palmas das mãos para frente..
TORIMASEN	Técnica inválida	O Árbitro cruza seus braços e então faz um movimento cortante com as palmas das mãos na descendente..
AKA (AO) NO KACHI	Vitória de Aka (Ao)	O Árbitro levanta o braço obliquamente direção do vencedor.
AKA (AO) IPPON	Três pontos para Aka (Ao)	O Árbitro levanta seu braço a 45º para o lado do competidor que pontuou.
AKA (AO) WAZA ARI	Dois pontos para (Aka) (Ao)	O Árbitro estende seu braço no nível do ombro para o lado do competidor que pontuou.

AKA (AO) YUKO

Um ponto para
Aka (Ao)

O Árbitro estende seu braço para baixo a 45º para o lado do competidor que pontuou.

CHUKOKU - Primeira advertência sem penalidade da Categoria 1 ou Categoria 2. Para falta da Categoria 1, o Árbitro gira em direção ao ofensor e cruza seus braços no nível do tórax. Para falta da Categoria 2, o Árbitro aponta seu dedo indicador (braço curvado), na face do ofensor.

KEIKOKU – Advertência sem penalidade da Categoria 1 ou 2. - O Árbitro indica falta Categoria 1 ou 2 e então aponta com seu dedo indicador para baixo a 45 graus na direção do ofensor..

HANSOKU-CHUI - Advertência sem penalidade da Categoria 1 ou 2. - O Árbitro indica falta Categoria 1 ou 2 e então aponta com seu dedo indicador horizontalmente na direção do ofensor.

HANSOKU – Desqualificação - O Árbitro indica falta Categoria 1 ou 2 e então aponta com seu dedo indicador para acima a 45 graus na direção do ofensor.

MUBOBI - Auto exposição ao perigo - O Árbitro toca sua face e leva sua mão à frente, movendo-a para trás, para indicar aos auxiliares que o competidor está arriscando a si próprio.

JOGAI - Saída da área de competição - O Árbitro aponta seu dedo indicador para o ofensor, indicando para os auxiliares que o competidor saiu da área.

SHIKKAKU – Desqualificação “Expulso da área” - O Árbitro aponta primeiro para cima a 45 graus na direção do ofensor, movimentando para fora (atrás), anunciando “Aka (AO) Shikkaku!” Ele então anuncia o oponente como vencedor.

KIKEN - Desistência (ausência) - O Árbitro aponta para baixo a 45 graus na direção da linha de posição inicial do competidor.

C

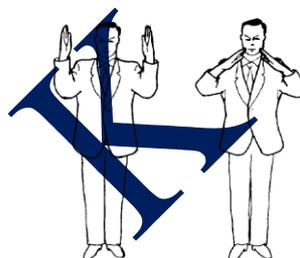
APÊNDICE 2: GESTOS DO ÁRBITRO E SINAIS DOS JUÍZES COM AS BANDEIRAS.

ANÚNCIOS E GESTOS DO ÁRBITRO**SHOMEN-NI-REI**

O Árbitro estende seus braços com as palmas para frente.

**OTAGAI-NI-REI**

O Árbitro orienta os competidores para se cumprimentarem um ao outro.

**SHOBU HAJIME**

“Comece a luta”

Após anunciar, o Árbitro dá um passo para trás.

**YAME**

“Parar”

Interrupção ou término da luta. Ao anunciar, o Árbitro faz movimento com a mão, cortando de cima para baixo.

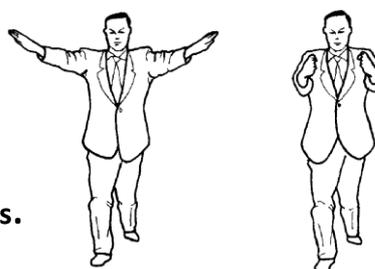


TSUZUKETE HAJIME

“Recomeçar a Luta”

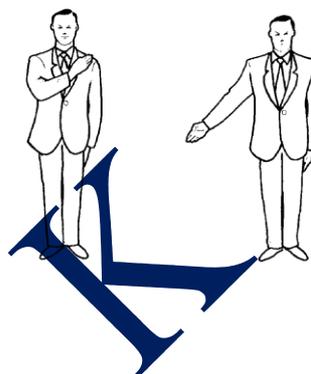
Ao mesmo tempo que o Árbitro diz “Tsuzukete”, ele estende seus braços, traz as mãos abertas na direção dos competidores para o centro.

Neste momento ele diz “Hajime” e dá um passo para trás.



YUKO (Um ponto)

O Árbitro estende seu braço para baixo a 45°, para o lado de quem pontuou.



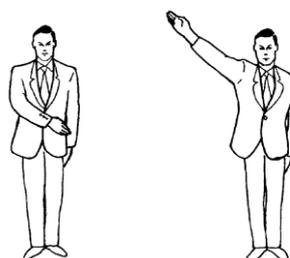
WAZA-ARI (Dois Pontoss)

O Árbitro estende seu braço na altura do ombro para o lado de quem pontuou.



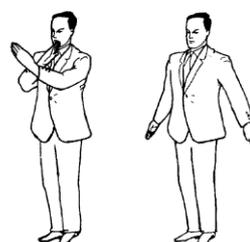
IPPON (Três pontos)

O Árbitro estende seu braço para cima a 45° para o lado de quem pontuou.



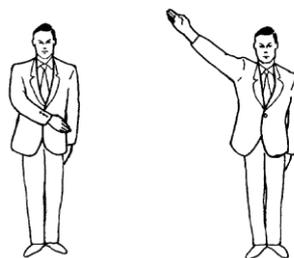
ANULAR A ÚLTIMA DECISÃO

Quando uma pontuação ou penalidade é dada equivocadamente, o Árbitro volta-se para os competidores e anuncia “Aka” ou “Ao”, cruza seus braços e então faz movimento de corte para baixo com as palmas das mãos para indicar que a última decisão foi cancelada



NO KACHI (VITÓRIA)

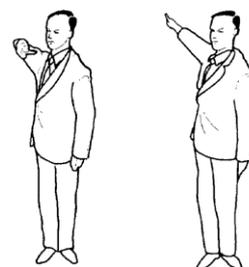
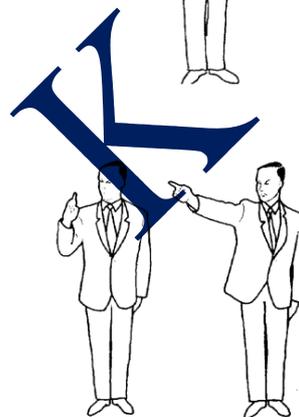
No final da luta, ao anunciar “Aka ou Ao” No Kachi, o Árbitro estende seu braço para cima a 45º para o lado vencedor.

**KIKEN****“Desistência”**

O Árbitro aponta com se dedo indicador para a linha do competidor desistente e anuncia a vitória do oponente.

**SHIKKAKU**

Desclassificação e expulsão da área de competição. O Árbitro, primeiramente aponta na direção do ofensor, para cima a 45º, movendo o braço para trás, ao mesmo tempo em que anuncia “Aka ou Ao” Shikkaku. Ele então declara vitória para o oponente.

**HIKIWAKE****“Empate”**

Quando termina o tempo e a pontuação é igual ou nenhuma pontuação foi marcada, o Árbitro cruza seus braços e estende-os com as palmas das mãos voltadas para a frente.



INFRAÇÃO DA CATEGORIA 1 (usado como sinal para CHUKOKU)

O Árbitro cruza suas mãos abertas nos pulsos e na altura do tórax.



INFRAÇÃO DA CATEGORIA 2 (usada como sinal para CHUKOKU)

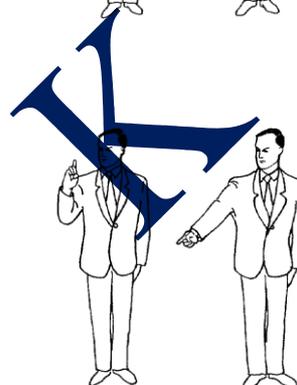
O Árbitro aponta com o braço curvado para a face do ofensor.



KEIKOKU

“Advertência”

O Árbitro indica a falta da Categoria 01 ou 02 e então aponta para o ofensor com seu dedo indicador a 45º para baixo.



HANSOKU CHUI

“Advertência de Desqualificação”.

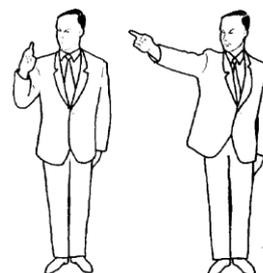
O Árbitro indica uma infração de Categoria 1 ou 2, depois assinala com seu dedo indicando horizontalmente ao infrator.



HANSOKU

“Desclassificação”

O Árbitro indica a falta da Categoria 01 ou 02 e então aponta seu dedo indicador para cima a 45º na direção do ofensor e atribui a vitória para o oponente.

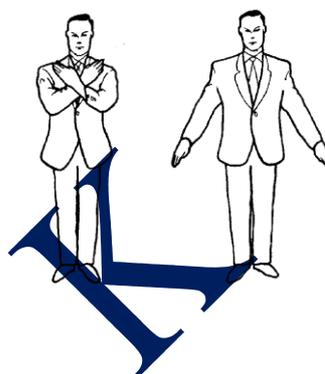


PASSIVIDADE

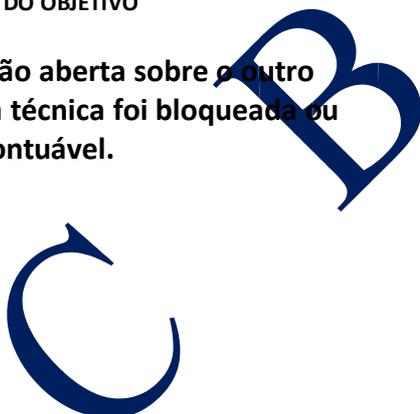
O Árbitro gira o punho ao redor do outro na frente do seu peito para indicar uma infração da categoria 2.

**TORIMASEN(NÃO USA MAIS)**

Técnica não aceitável para pontuação
O Árbitro cruza os braços fazendo movimento de corte para baixo com as palmas das mãos.

**TÉCNICA BLOQUEADA OU FORA DO OBJETIVO**

O Árbitro coloca uma mão aberta sobre o outro braço para indicar que a técnica foi bloqueada ou atingiu uma área não pontuável.

**TÉCNICA FALHA**

O Árbitro move o punho cerrado cruzando o corpo para indicar que a técnica falhou ou desviou da área de pontuação.

**CONTATO EXCESIVO**

O Árbitro indica para os Juízes que houve contato excessivo ou outra falta da Categoria 01.



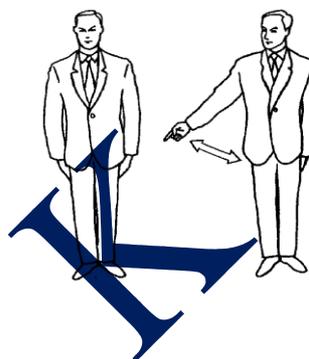
SIMULAR OU EXAGERAR UMA LESÃO

O Árbitro coloca as duas mãos no seu rosto para indicar para os Juízes a falta da Categoria 02.

**JOGAI**

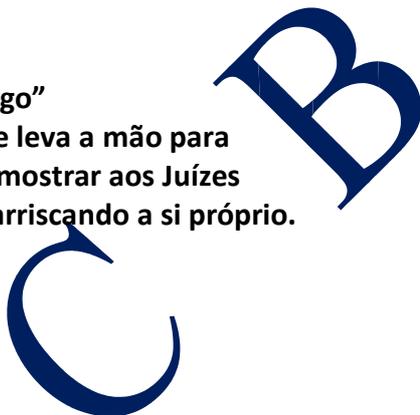
“Saída da área de competição”

O Árbitro indica a saída para os Juízes apontando seu dedo indicador para o limite da área de competição do lado do ofensor.

**MUBOBI**

“Auto exposição ao perigo”

O Árbitro toca sua face e leva a mão para frente e para trás, para mostrar aos Juízes que o competidor está arriscando a si próprio.

**EVITAR O COMBATE**

O Árbitro faz movimento circular com o dedo indicador voltado para baixo para indicar para os Juízes a falta da Categoria 02.



EMPURRAR, AGARRAR OU PERMANECER PEITO A PEITO SEM INTENTAR UMA TÉCNICA EM DOIS SEGUNDOS.

Árbitro O Árbitro o gesto adequado à altura dos ombros para indicar para os Juízes a falta da Categoria 02.



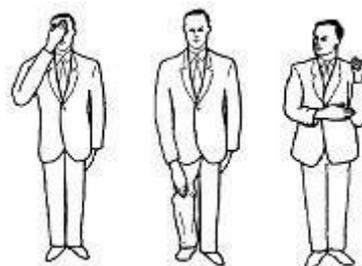
ATAQUES PERIGOSOS E DESCONTROLADOS

O Árbitro traz seu punho cerrado, passando ao lado de sua cabeça para indicar aos Juízes a falta da Categoria 02.



ATAQUES SIMULADOS COM A CABEÇA, JOELHOS OU COTOVELO

O Árbitro toca a sua testa, joelho ou cotovelo com a sua mão aberta para indicar aos Juízes a falta da Categoria 02.



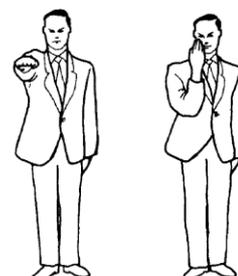
FALAR OU PROVOCAR O Oponente E COMPORTAMENTO DESCORTÊS

O Árbitro coloca seu dedo indicador no seu lábio para indicar aos Juízes a falta da Categoria 02.



SHUGO

“Convocação dos Juízes”
O Árbitro chama os Juízes ao final da luta ou para recomendar Shikkaku.

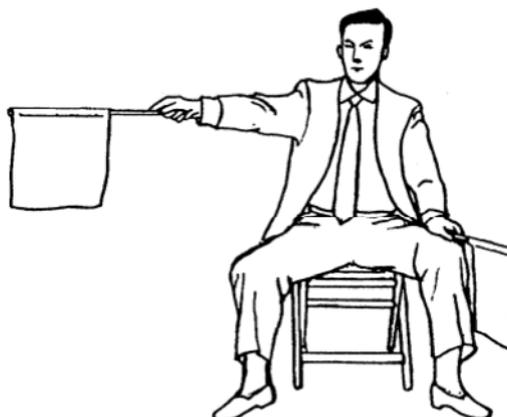


OS SINAIS DOS JUÍZES COM AS BANDEIRAS.

YUKO



WAZA-ARI



IPPON



FALTA

Advertência de uma falta. A bandeira apropriada é agitada em círculo, sendo em seguida feito o sinal da Categoria 1 ou 2..



INFRAÇÃO DA CATEGORIA 11

As bandeiras são cruzadas e estendidas para frente.

**INFRAÇÃO DA CATEGORIA 2**

O Juiz gira as bandeiras com o braço dobrado.

**K****B**

JOGAI

O Juíz toca o chão com as bandeiras

**KEIKOKU**

O Juíz aponta para os pés do atleta

**HANSOKU CHUI**

O Juíz aponta a bandeira em direção ao peito do competidor

**HANSOKU**

O Juíz aponta a bandeira em direção ao rosto do competidor

**PASSIVIDADE**

Rodam-se as bandeiras uma ao redor da outra, frente ao peito.



APÊNDICE 3: REFERENCIAS PRÁTICAS PARA ÁRBITROS E JUÍZES

Este Apêndice tem como objetivo ajudar os Árbitros e Auxiliares onde não tenha orientação clara nas regras ou explicações.

CONTATO EXCESSIVO:

Quando um competidor executa uma técnica de pontuação imediatamente seguida por outra que faz contato excessivo, os Juízes não deve considerar a pontuação, mas sim aplicar uma advertência da Categoria 1 ou penalidade (a menos que seja por culpa do próprio receptor).

CONTATO EXCESSIVO E EXAGERO:

O Karate é uma arte marcial e espera-se um comportamento exemplar da parte dos competidores. É inaceitável que os competidores, após sofrerem um contato ligeiro esfreguem a cara, cambaleiem, se dobrem, tirem ou cusпам os protetores de boca, ou de qualquer outra forma finjam ter sofrido contato excessivo para convencer o Árbitro a atribuir uma penalização maior ao oponente. Este tipo de comportamento é vergonhoso e diminui o nosso esporte; deve ser penalizado imediatamente.

Quando um competidor simula ter recebido um contato excessivo e o Juiz em ação decide que a técnica em questão era controlada, satisfazendo todos os seis critérios de pontuação, então a pontuação será considerada e aplicada uma advertência da Categoria 2 ou penalidade por fingir ou exagerar. (Sempre levando em conta que para aqueles casos espalhafatosos de fingir lesão pode justificar Shikakku.)

Situações mais difíceis ocorrem quando um competidor recebe um contato mais forte e cai ao chão, algumas vezes levantam (os dez segundos é parado) e cai novamente. O Árbitro e os Juízes devem lembrar que chute Jodan valem 3 pontos, e que quanto mais são as equipes e os competidores individuais que tem incentivos econômicos para ganhar medalhas, tanto maior é a tentação de rebaixar-se e incorrer em um comportamento pouco ético. É importante ter isto em conta e aplicar as advertências e as penalizações adequadas.

MUBOBI: advertência ou penalidade para Mubobi é dada quando um competidor for atingido ou lesionado por sua própria culpa ou negligência. Isto pode ser causado girando suas costas para o oponente, atacando com um longo e baixo gyaku tsuki chudan sem considerar o contra ataque jodan do oponente, parando de lutar antes do Árbitro falar “Yame”, baixando sua guarda ou concentração, e falhando repetidamente em não bloquear os ataques do oponente. Explicação XVI citada no Artigo 8.

Em caso de que o ofensor receba contato excessivo e/ou se lesiona, o Árbitro dará uma advertência ou penalização da categoria 2 e não advertirá nem penalizará o oponente.

Um competidor que é atingido por sua própria culpa e exagera o efeito a fim de enganar os Juízes pode receber uma advertência ou penalidade por Mubobi, bem como uma penalidade adicional pelo exagero, ao haver cometido duas infrações.

Deve ser notado que não existe nenhuma circunstância na qual uma técnica que faz contato excessivo poder receber uma pontuação.

ZANSHIN:

Zanshin é descrito como um estado de continuo compromisso no qual o competidor mantém total concentração, observação e consciência da potencialidade do oponente de contra-atacar. Alguns competidores depois de aplicar uma técnica, giram seu corpo parcialmente, longe do oponente, mas sem desviar o olhar, e pronto para continuar a ação. Os Juízes devem ser capazes de distinguir entre este continuo estado de alerta e aquele onde o competidor se virou, baixou sua guarda e concentração, e efetivamente parou de lutar.

SEGURAR UM CHUTE CHUDAN:

Devem os Juízes atribuir uma pontuação quando um competidor aplica um chute chudan e o oponente segura a perna antes dela voltar?

Se o competidor que chutou se mantém em ZANSHIN não há nenhuma razão para que esta técnica não seja pontuada, desde que ela contemple todos os seis critérios para pontuação. Teoricamente, num cenário real de luta, um chute potente seria capaz de incapacitar o oponente e assim, a perna não seria agarrada. Controle apropriado, área a ser atingida, e satisfação de todos os seis critérios, são os fatores que decidem se qualquer técnica pode ser ou não pontuada.

DERRUBADAS (PROJEÇÕES) E LESÕES:

Já que agarrar o oponente e derrubá-lo é permitido, sobre certas condições, é atribuição de todos os treinadores, assegurar-se de que todos os seus competidores estão treinados e capacitados a utilizar técnicas de caída seguras.

Um competidor que tenta uma técnica de projeção deve obedecer às condições impostas nas Explicações do Artigo 6 e Artigo 8. Se um competidor projeta seu oponente de conformidade com os requisitos estabelecidos, resultando em uma lesão devido à falha do oponente em fazer uma queda apropriada, então a pessoa lesionada é a responsável, e o que fez a projeção não deve ser penalizado. Causar a própria lesão pode ocorrer quando um competidor sendo projetado, em vez de fazer uma caída, cai sobre um braço estendido ou cotovelo, ou quando ao segurar o oponente e puxá-lo para baixo, este cai em cima dele mesmo.

Uma situação potencialmente perigosa acontece quando um competidor agarra ambas as pernas para projetar o oponente de costas ou quando um competidor se agacha e levanta o corpo de seu oponente antes de derrubá-lo. O Artigo 8, Explicações X diz que “e o oponente

deve ser seguro, de forma que uma caída segura possa ser feita.” Como é difícil de assegurar uma caída segura, uma projeção como esta pode cair na categoria proibida.

PONTUAR SOBRE UM COMPETIDOR CAÍDO

Será dado IPPON, quando um competidor seja derrubado ou desequilibrado e seja pontuado no torso (parte superior do corpo – tronco)

Se o competidor é golpeado por uma técnica quando está caindo, os Juízes levarão em conta se está caindo por si próprio ou se está se afastando de seu oponente, se considerará então, que a técnica não é eficaz e não se pontuará.

Se a parte superior do corpo do competidor não está no chão quando se realiza uma técnica eficaz, então os pontos serão dados como se indica no Artigo 6. Portanto, os pontos concedidos quando o competidor está caindo, sentado, de joelhos, de pé ou saltando no ar e em geral quando o torso não está no tatame, serão os seguintes:

1. Chutes Jodan: três pontos (IPPON)
2. Chutes Chudan: dois pontos (WAZA-ARI)
3. Tsuki ou Uchi: um ponto (YUKO)



PROCEDIMENTO DE VOTAÇÃO:

Quando o Árbitro pára o encontro dirá “YAME”, utilizando ao mesmo tempo o sinal manual requerido. O Árbitro, ao regressar à sua posição original, os Juízes sinalizarão suas opiniões e o Árbitro dará a decisão majoritária correspondente. Dado que o Árbitro é o único que pode se deslocar pela área de competição, aproximar-se dos competidores, falar com o Médico, os Juízes devem considerar seriamente o que o Árbitro lhes está comunicando antes de dar sua decisão final, pois não se admite a reconsideração.

Em situações onde há mais de uma razão para deter o encontro, o Árbitro tratará caso a caso. Por exemplo: se houve um ponto de um competidor e o contato do outro ou quando tenha havido um “MUBOBI” e um exagero de lesão por parte do mesmo competidor.

JOGAI:

Os Juízes devem lembrar que quando da indicação de Jogai eles devem bater no chão com a bandeira apropriada. Quando o Árbitro parar a luta e retornar a sua posição, eles devem então indicar a infração da Categoria 2.

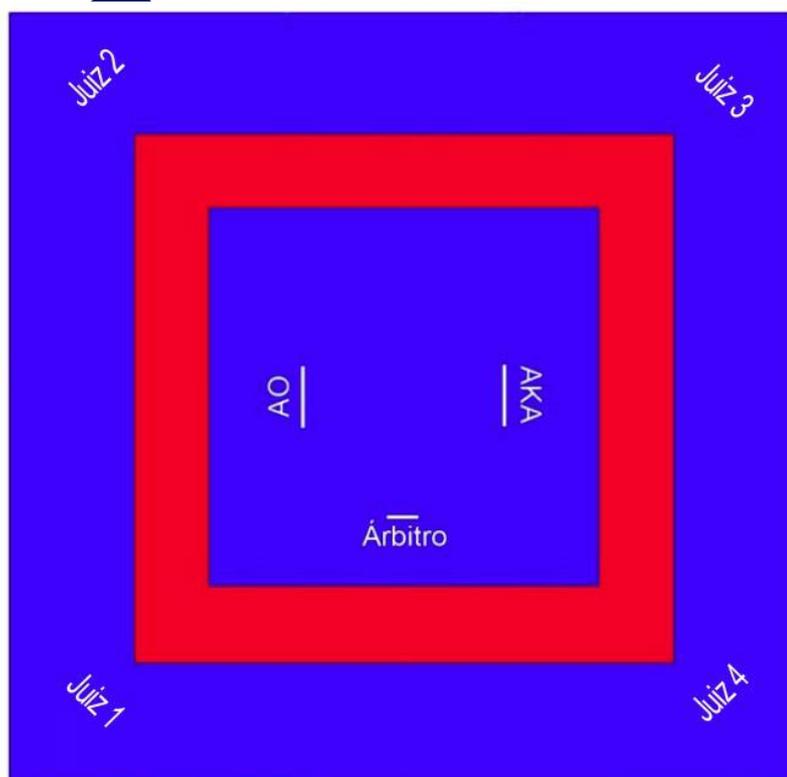
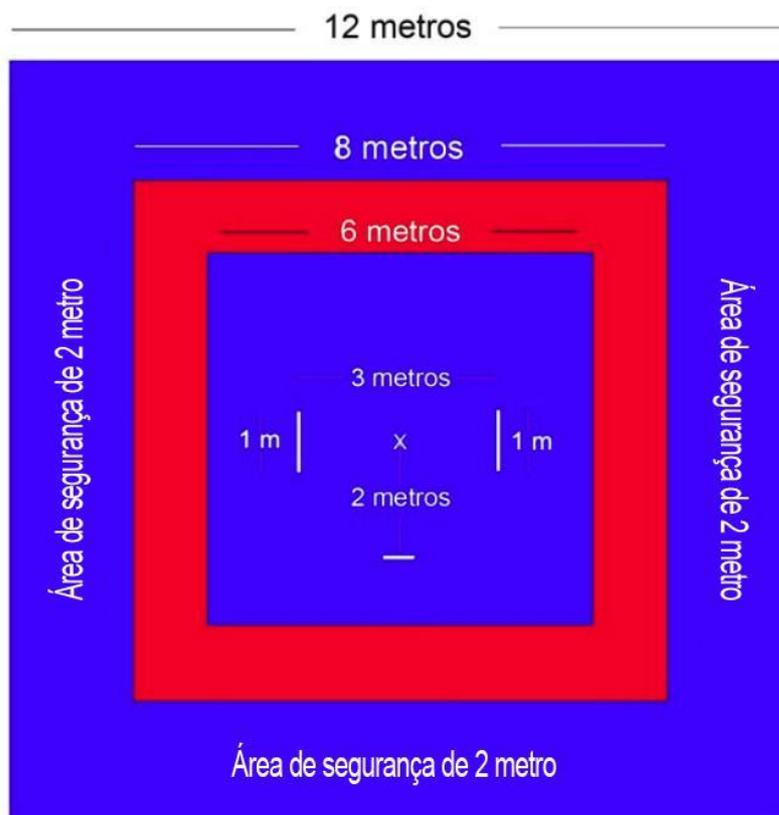
INDICAÇÃO DE INFRAÇÃO ÀS REGRAS:

Para infrações da Categoria 1, os Juízes devem primeiro girar a bandeira com a cor apropriada, e então estender a bandeira que foi girada para a sua esquerda se for para Aka, colocando a bandeira vermelha na frente, e para sua direita no caso de Ao, colocando a bandeira azul na frente. Isto permite ao Árbitro ver claramente que competidor é considerado o ofensor.

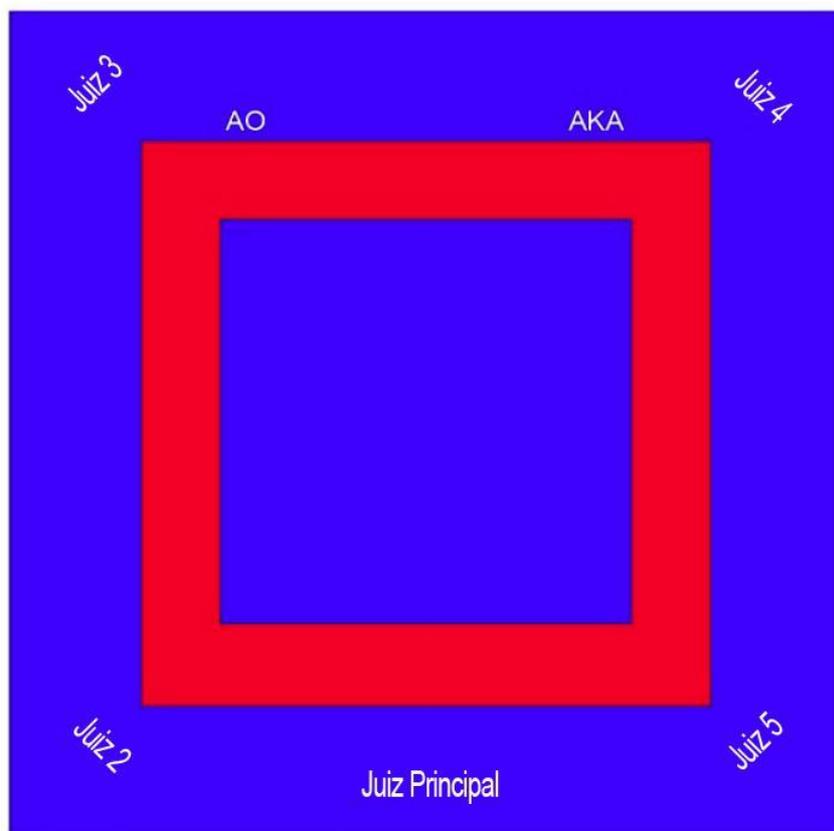
APÊNDICE 04: SIMBOLOGIA DOS ANOTADORES DE PONTUAÇÃO

●—○	IPPON	Três pontos
○—○	WAZA-ARI	Dois Pontos
○	YUKO	Um ponto
□	KACHI	Ganhador
x	MAKE	Perdedor
▲	HIKIWAKE	Empate
C1C	Falta de Categoria 1 — CHUKOKU	Advertência
C1K	Falta de Categoria 1 — KEIKOKU	Advertência
C1HC	Falta de Categoria 1 — HANSOKU CHUI	Advertência de desclassificação
C1H	Falta de Categoria 1 — HANSOKU	Desclassificação
C2C	Falta de Categoria 2 — CHUKOKU	Advertência
C2K	Falta de Categoria 2 — KEIKOKU	Advertência
C2HC	Falta de Categoria 2 — HANSOKU CHUI	Advertência de desclassificação
C2H	Falta de Categoria 2 — HANSOKU	Desclassificação
KK	KIKEN	Abandono
S	SHIKKAKU	Desclassificação grave

APÊNDICE 5: DISPOSIÇÃO DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE



APENDICE 6: DISPOSIÇÃO DA AREA DE COMPETIÇÃO DE KATA



APENDICE 7: LISTA DE KATAS OBRIGATORIOS (SHITEI)

Goju	Seipai Saifa	Shoto	Jion Kanku Dai
Shito	Bassai Dai Seienchin	Wado	Seishan Chinto

APÊNDICE 8: LISTA DE KATA TOKUI

KATAS GOJU-RYU

1. Sanchin
2. Saifa
3. Seiyunchin
4. Shisochin
5. Sanseru
6. Seisan
7. Seipai
8. Kururunfa
9. Suparimpei
10. Tensho

KATAS WADO-RYU

1. Kushank
2. Naihanc
3. Seishan
4. Chinto
5. Passai
6. Niseishi
7. Rohai
8. Wanshu
9. Jion
10. Jitte

KATAS SHOTOKAN

1. Bassai-Dai
2. Bassai-Sho
3. Kanku-Dai
4. Kanku-Sho
5. Tekki - Shodan
6. Tekki - Nidan
7. Tekki - Sandan
8. Hangetsu
9. Jitte
10. Enpi
11. Gankaku
12. Jion
13. Sochin
14. Nijushiho
15. Goju Shiho-
16. Goju Shiho-
17. Chinte
18. Unsu
19. Meikyo
20. Wankan
21. Jiin

KATAS SHITO-RYU

- | | |
|----------------------|-------------------------|
| 1. Jitte | 22. Naifanchin Shodan |
| 2. Jion | 23. Naifanchin Nidan |
| 3. Jiin | 24. Naifanchin Sandan |
| 4. Matsukaze | 25. Aoyagi (Seiryu) |
| 5. Wanshu | 26. Jyuroku |
| 6. Rohai | 27. Nipaipo |
| 7. Bassai Dai | 28. Sanchin |
| 8. Bassai Sho | 29. Tensho |
| 9. Tomari Bassai | 30. Seipai |
| 10. Matsumura Bassai | 31. Sanseiru |
| 11. Kosokun Dai | 32. Saifa |
| 12. Kosokun Sho | 33. Shisochin |
| 13. Kosokun Shiho | 34. Kururunfa |
| 14. Chinto | 35. Suparimpei |
| 15. Chinte | 36. Hakucho |
| 16. Seienchin | 37. Pachu |
| 17. Sochin | 38. Heiku |
| 18. Niseishi | 39. Paiku |
| 19. Gojushiho | 40. Annan |
| 20. Unshu | 41. Annanko |
| 21. Seisan | 42. Papuren |
| | 43. Chatanyara Kushanku |



APÊNDICE 9: O KARATE-GI (PUBLICIDADE PERMITIDA)



Karate

124



ESPAÇO PUBLICITÁRIO PARA A WKF DE 20 X 10 cm

ESPAÇO PUBLICITÁRIO PARA FEDERAÇÃO NACIONAL
DE 15 X 10 cm

DORSAL PARA A FEDERAÇÃO ORGANIZADORA DE 30 X 30 cm

EMBLEMA DA FEDERAÇÃO NACIONAL DE 12 X 8 cm

ESPAÇO PARA A MARCA REGISTRADA DO FABRICANTE DE 5 X 4 cm

APENDICE 10: EQUIPAMENTOS DE USO OBRIGATORIO NAS COMPETIÇÕES DE KARATE



- Protetor de canela e pé nas cores vermelha (Aka) e azul (Ao).
- Luva de competição nas cores vermelha (Aka) e azul (Ao)
- Faixa de competição nas cores vermelha (Aka) e azul (Ao)

Atenção: as faixas só poderão ter a espessura em torno de 05 cm.

- Protetor bucal moldável - No caso de atleta com aparelho ortodôntico, deverá ser utilizado o protetor bucal duplo.
- Mascara Facial (abaixo de 16 anos) – Para o ano de 2012 ainda será opcional o uso nas competições.

Outros equipamentos OPCIONAIS aprovados pela WKF

Protetor de peito feminino	Protetor de peito infantil	Protetor genital (coquilha) masculino branca	Protetor genital (coquilha) feminina branca

Não será permitido o uso de bandagem ou de curativo, exceto se autorizado pelo Árbitro e o Médico Oficial.

C
B
K