

WKF

World Karate Federation



Regras de Competição

REGULAMENTO DE KUMITÊ

Artigo 1: A ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITÊ

1. A área de competição deve ser lisa e deve estar livre de obstáculos.
2. A área de competição será um quadrado formado por peças de tatame, com a medida de 8 X 8 (medida desde a parte exterior), com dois metros adicionais em todo o perímetro como zona de segurança. Estes dois metros de zona de segurança, devem estar livre de qualquer obstáculo. A área poderá estar elevada a uma altura de um metro sobre o nível do solo. A plataforma elevada deve ter uma dimensão mínima de doze metros cada lado, incluindo tanto a superfície de competição, como a zona de segurança.
3. Para o posicionamento dos competidores, deve-se colocar duas linhas de paralelas de um metro de comprimento cada uma, em um ângulo reto com a linha do árbitro e situadas a um metro e meio do centro da área de competição.
4. Para o posicionamento do árbitro deve-se colocar uma linha de meio a dois metros do centro da área de competição.
5. Os árbitros auxiliares se sentarão na área de segurança, um de frente para o árbitro central, e os outros dois atrás de cada competidor, deslocados a um metro do árbitro central, olhando-se entre si. Cada um estará equipado com uma bandeira azul e outra vermelha.
6. O árbitro fiscal se sentará junto a uma mesa, fora da área de segurança, atrás e a esquerda do árbitro central. Estará equipado com uma bandeira vermelha ou outro sinal, e um apito.
7. O supervisor da pontuação estará sentado à mesa oficial correspondente, entre o apontador e o cronometrista.
8. O metro interno da área de competição deve ser de cor diferente do resto do tatame.

EXPLICAÇÃO:

- I. Não deve haver anúncios ou placas dentro do metro do perímetro exterior da área de segurança.*
- II. As peças do tatame devem ser antideslizante na superfície de contato com o solo, pelo contrário devem ser lisas na parte superior. Não devem ser tão grossas como os de Judô, pois estas dificultam os movimentos do karatê. O árbitro central deve assegurar-se que as peças dos tatames não se separem entre si, durante a competição, pois os engates provocam lesões e constituem um risco. Devem ser do tipo homologado pela W.K.F.*

Artigo 2: UNIFORME OFICIAL

1. Os competidores e seus treinadores devem vestir o uniforme oficial, tal como se define aqui.
2. A Comissão de Arbitragem pode desqualificar a qualquer árbitro ou competidor que não cumpra com esta norma.

ÁRBITROS

1. Os árbitros e auxiliares devem vestir o uniforme oficial definido pela Comissão de Arbitragem. Esse uniforme deve ser levado em todas as competições e cursos.
2. O uniforme oficial será o seguinte:
 - Um paletó azul marinho, não transpassado, com botões prateados;
 - Uma camisa branca de manga curta;
 - Uma gravata oficial sem prendedor;
 - Calça cinza claro sem barra (para cima);
 - Meias azuis escuro ou pretas, e sapatilhas pretas para o tatame.
 - Árbitros e auxiliares femininos podem usar um prendedor de cabelo (que não seja metálico).

COMPETIDORES:

1. Os competidores devem vestir um karatê-gi branco sem marcas de patrocínio, podendo somente usar a bandeira ou o emblema do país no lado esquerdo do peito e com a medida de 12 x 08 cm. No karatê-gi pode aparecer a marca do fabricante que deve estar situada nos lugares geralmente aceitos, tal como: o canto inferior direito do paletó ou a parte oculta da calça. Deve-se levar um número ministrado pela Comissão Organizadora nas costas. O competidor usará uma faixa vermelha e o outro uma azul. As faixas devem ter uma largura de 5 cm e um comprimento suficiente para que sobrem 15 centímetros a cada lado do nó.
2. Apesar do citado no parágrafo anterior, a Comissão Organizadora pode autorizar a exibição de determinados anúncios e marcas de patrocinadores aprovados previamente.
3. O paletó, ao fechar com a faixa em volta da cintura, deve ter um comprimento mínimo que cubra os quadris, porém deve ter um comprimento tal que não chegue a mais de $\frac{3}{4}$ da coxa. As competidoras femininas devem usar uma camiseta de cor branca embaixo do paletó do karatê-gi.
4. O comprimento máximo das mangas não deve passar da dobra do pulso, e a mínima não deve ser mais curta do que a metade do antebraço. As mangas do paletó não devem ser dobradas.
5. O comprimento da calça deve cobrir pelo menos $\frac{2}{3}$ da tíbia; a calça não deve ser dobrada.
6. Os competidores devem ter o cabelo limpo e cortado, de forma que o seu comprimento não atrapalhe os movimentos nas lutas. Não está autorizado o uso de hachimaki (bandana). Se o árbitro central considerar que um competidor está com o cabelo muito longo ou sujo, pode desclassificá-lo. No kumitê proibido o uso de presilhas para o cabelo, assim como qualquer peça metálica. No kata é permitido usar presilhas de cabelo discretas. As fitas e demais adornos são proibidas.
7. Os competidores devem ter unhas cortadas e não usar objetos metálicos ou de outro material que possa lesionar o oponente. O uso de aparelhos metálicos de ortodontia deve

estar autorizado pelo árbitro central e o médico oficial. O competidor será totalmente responsável por qualquer lesão.

8. É obrigatório o uso de luvas aprovadas pela W.K.F.; O competidor deverá ter um par de cor vermelha e outro de cor azul.

9. É obrigatório o uso do protetor bucal.

10. São permitidos os protetores de canela (tíbia) macios, nas cores vermelha (aka) e azul (ao), podendo ter protetor do peito de pé e protetores genitais.

11. São proibidos óculos. Os competidores podem usar lentes de contato macias sob seu próprio risco.

12. É proibido o uso de roupas, enfeites ou equipamentos não autorizados. As mulheres podem usar equipamentos de proteção autorizados, tal como protetor de seios.

13. Todos os equipamentos de proteção devem ser homologados pela W.K.F.

14. A utilização de bandagens, curativos ou outro tipo de proteção devido a lesões deve ser aprovado pelo árbitro central depois de ter escutado o médico oficial.

15. O treinador, durante todo o torneio, deverá usar um agasalho com uma identificação oficial visível.

EXPLICAÇÃO:

I. O competidor deve usar somente uma faixa, a qual será vermelha para AKA e azul para AO. Durante os combates não se deve usar a faixa de graduação.

II. Os protetores bucais devem ajustar-se adequadamente. Não são permitidos protetores genitais de plástico duro ou removível, introduzidos no calção, e aqueles que os utilizarem cometerão uma infração.

III. Por questões religiosas, pode haver pessoas que desejem usar acessórios, tais como: turbantes ou amuletos. As pessoas que por motivos religiosos desejem usar enfeites, que em circunstâncias normais não estariam autorizados, deverão notificá-los a Comissão de Arbitragem, antes do torneio. A Comissão de Arbitragem examinará cada solicitação. Não se levarão em conta os casos para usá-los no mesmo dia, sem uma solicitação prévia.

IV. Se um competidor se apresentar na área de competição vestido inadequadamente, não será desclassificado imediatamente, mas se dará um minuto para corrigir-se.

V. Se a Comissão de Arbitragem estiver de acordo, os árbitros poderão tirar o paletó.

Artigo 3: ORGANIZAÇÃO DAS COMPETIÇÕES DE KUMITÊ

1. Em um torneio de karatê pode haver competições de Kumitê e/ou competições de kata. A competição de Kumitê pode ser dividida em: individual e por equipe. A individual pode ser subdividida em categorias de peso e open. As categorias de peso e open se compõem de combate. O termo “combate” descreve também as competições que se opõem os componentes de uma equipe de Kumitê.
2. Nenhum competidor pode substituir outro em um encontro individual.
3. Os competidores individuais ou equipe que não apresentarem-se ao serem chamados serão desclassificados (kiken) da categoria correspondente.
4. Nas competições por equipe, cada equipe deve ter um número ímpar de competidores. As equipes masculinas se compõem de sete membros, dos quais competirão cinco em cada eliminatória. As equipes femininas serão compostas de quatro membros, das quais competirão três em cada eliminatória.
5. Os competidores são todos membros da equipe. Não existem reservas fixas.
6. Antes de cada encontro, um representante da equipe apresentará à mesa oficial um formulário oficial definindo os nomes e a ordem de combate dos membros competidores da equipe. Os participantes selecionados entre os sete membros da equipe, e a ordem de combate poderá ser trocada em cada rodada, porém uma vez comunicado não se poderá trocar até que a rodada esteja completada.
7. Uma equipe será desclassificada se um dos seus membros ou o seu treinador trocar a composição da equipe ou a ordem de combate sem notificar por escrito, antes da rodada iniciar.

EXPLICAÇÃO:

- I. Uma “rodada” é uma fase de uma competição que levará a obtenção dos finalistas. No Kumitê uma rodada elimina 50% dos competidores, contando os byes (espaços livres) como competidores. O conceito rodada pode ser aplicado também às repescagens. No sistema de eliminatória, uma rodada é quando todos os competidores da eliminatória lutaram uma vez.*
- II. A utilização dos nomes dos competidores causa problema de pronúncia e identificação. Assim, devem ser utilizados números.*
- III. Ao apresentar-se antes de um encontro, uma equipe deve ter o número real de competidores. Os competidores não combatentes e o treinador não serão incluídos, e devem permanecer sentados em uma zona designada, à parte.*
- IV. A ordem de combate pode ser apresentada pelo treinador ou por um competidor designado da equipe. Se for o treinador, deve ser claramente identificado como tal, se não, será recusado. A lista deve incluir o nome do país ou clube, a cor da faixa consignada à equipe para o encontro, e a ordem de combate dos membros da equipe. Deve-se incluir o nome dos competidores e seus números, e o formulário deve ser assinado pelo treinador ou pela pessoa responsável.*
- V. Se devido a um erro na listagem lutar um competidor errado, então o combate será declarado nulo, independente do resultado. Para reduzir esse tipo de erro, o vencedor de*

cada combate deve confirmar a vitória à mesa de controle antes de abandonar a área de competição.

Artigo 4: O QUADRO DE ÁRBITROS

1 - O quadro de árbitros para cada encontro consistirá em um Árbitro Central (Sushin), três Auxiliares (Fukushin) e um Fiscal (Kansa).

2 – Em um encontro de Kumatê, o Árbitro Central e os Auxiliares não devem ter a nacionalidade de nenhum dos participantes.

2 – Além disso, para facilitar a operação dos encontros, se nomearão cronometristas, apontadores, anunciadores, e supervisores da pontuação.

EXPLICAÇÃO:

I. Ao começar um encontro de Kumatê, o Árbitro Central estará situado na borda exterior da área de competição. À esquerda do Árbitro Central se situaram os Árbitros Auxiliares 1 e 2, e a direita O Árbitro Fiscal e o Árbitro Auxiliar 3.

II. Depois do cumprimento formal de saudação entre os competidores e o quadro de árbitros, o Árbitro Central dará um passo atrás, os Árbitros Auxiliares e o Árbitro Fiscal se virarão de frente para o Árbitro Central e o cumprimentarão. Depois todos tomarão as suas posições.

III. Quando se troca todo o quadro de árbitros, os que estão saindo dão um passo à frente virando-se, e ficam olhando para o quadro que está entrando. Então, se Cumprimentam ao sinal do quadro que está entrando, e abandonam a área de competição marchando em linha.

IV. Quando não se troca todo o quadro, o Árbitro que entra se dirige ao que sai, cumprimentam-se e trocam as posições.

Artigo 5: DURAÇÃO DOS COMBATES

1 - A duração de um combate de Kumatê é de três minutos para o adulto (sênior) masculino, tanto no individual quanto na equipe, e de dois minutos para o adulto (sênior) feminino, júnior, juvenil e Infanto-Juvenil.

2 - O tempo do combate começa a ser contado quando o árbitro dá o sinal de começar e para cada vez que o árbitro diz “YAME”.

3 - O cronometrista tocará o gongo claramente e audível indicando que falta 30 segundos para o término do tempo.

Artigo 6: PONTUAÇÕES

1 - As pontuações são as seguintes:

- a) **SANBON** três pontos
- b) **NIHON** dois pontos
- c) **IPPON** um ponto

2 – Concede-se pontuação quando se realiza uma técnica em uma zona pontuável, de acordo com os seguintes critérios:

- a) Boa forma;
- b) Atitude desportiva;
- c) Aplicação vigorosa;
- d) Zanshin;
- e) Tempo apropriado;
- f) Distância correta.

3 - **SANBON** se outorga por:

- a) Chutes Jodan;
- b) Derrubadas ou varridas do oponente ao solo seguida de uma técnica pontuável.

4 - **NIHON** se outorga por:

- a) Chutes Chudan;
- b) Soco nas costas, incluindo a parte de trás da cabeça e pescoço;
- c) Combinação de técnicas de mão, cada uma das quais pontuará em separado;
- d) Desequilíbrio do oponente seguido de uma técnica pontuável.

5 - **IPPON** se outorga por:

- a) Chudan ou Jodan Zuki;
- b) Uchi

6 - Os ataques estão limitados as seguintes zonas do corpo:

- a) Cabeça
- b) Rosto
- c) Pescoço
- d) Abdômen
- e) Peito
- f) Costas
- g) Flancos (zona lateral)

7 - Considera-se válida uma técnica eficiente, realizada ao mesmo tempo em que se sinaliza o final do combate. Uma técnica, mesmo que seja eficiente, realizada depois da ordem de suspender ou parar o combate não será pontuada, e se poderá penalizar o infrator.

8 - Não se pontuará nenhuma técnica, mesmo tecnicamente correta, que seja realizada quando os competidores estão fora da área de competição. No entanto, se um dos competidores realiza uma técnica eficiente enquanto está dentro da área de competição e antes que o árbitro diga "YAME", esta técnica será pontuada.

9 - Não se pontuarão técnicas eficientes realizadas simultaneamente pelos competidores, estando um sobre o outro (AIUCHI).

EXPLICAÇÃO:

Para pontuar é necessário aplicar uma técnica a uma zona pontuável, segundo o definido no ponto 6 anterior. A técnica deve ser controlada adequadamente com relação à zona atacada e deve satisfazer os seis critérios do ponto 2 anterior.

VOCABULÁRIO	CRITÉRIOS TÉCNICOS
SANBON (3 pontos) Concede-se por:	Chutes Jodan. Jodan se define como: rosto, cabeça e pescoço. Qualquer técnica pontuável que se realiza depois de arremessar, dar uma varredura de perna ou derrubar o oponente de forma legal.
NIHON (2 pontos) Concede-se por:	Chutes Chudan. Chudan se define como: abdomen, peito, zona traseira (costas) e zona lateral. Socos aplicados nas costas do oponente, incluindo a parte de trás da cabeça e pescoço. Combinação de técnicas de punho e golpes (tsuki e uchi), cada uma das quais se pontuarão por separado, realizadas a quaisquer das sete zonas pontuáveis. Qualquer técnica pontuável realizada depois que o competidor, de forma legal, tenha provocado a perda de equilíbrio de seu oponente no momento de marcar o ponto.
IPPON (1 ponto) Concede-se por:	Qualquer golpe de punho (tsuki) sobre qualquer das sete zonas pontuáveis, excluindo a parte traseira e zona posterior da cabeça e pescoço. Qualquer golpe (uchi) sobre qualquer das sete zonas pontuáveis.

- I. Somente se poderá agarrar e derrubar o oponente depois de haver tentado uma técnica genuína de ataque, ou como contra a um ataque ou tentativa de derrubar, ou agarramento (clinche) do adversário.
- II. Quando um competidor escorregar, cair ou perder o equilíbrio como resultado da sua própria ação, a pontuação se dará como se o competidor estivesse em pé.
- III. Por razões de segurança, são proibidas e receberão advertências ou penalizações as quedas sem que o oponente seja segurado, ou seja, derrubado perigosamente, ou aonde o ponto de giro seja por cima do nível dos quadris. As exceções a isso são as varridas convencionais, que não requerem que o oponente seja segurado enquanto se executa a varrida, tais como: *ashi-barai*; *ko uchi gari*; *kani waza*; etc. Depois da derrubada o árbitro aguardará o tempo de dois ou três segundos para tentar uma técnica pontuável.
- IV. Uma técnica com "**Boa Forma**", deve ter características que lhe confirmem uma eficácia provável, dentro dos conceitos do karatê tradicional.
- V. **Atitude Desportiva** é um componente da boa forma e se refere a uma clara atitude, não mau intencionada, e de grande concentração durante a realização da técnica pontuável.
- VI. **Aplicação Vigorosa** define a potência e a velocidade de uma técnica e vontade palpável de que está tenha êxito.
- VII. **Zanshin**, é um critério que se esquece freqüentemente ao avaliar um ponto. É o estado de alerta contínuo em que o competidor mantém total concentração, observação e consciência

do potencial do oponente para contra-atacar. O competidor não vira a cabeça durante a execução de uma técnica e se mantém, após a aplicação, olhando para o oponente.

- VIII. **Tempo Correto** significa realizar uma técnica quando está em um maior efeito potencial.
- IX. **Distância Correta** significa o mesmo que executar uma técnica no momento preciso em que esta tem um maior efeito potencial. Portanto, se a técnica é executada sobre um oponente que está se distanciando rapidamente, nesse caso o efeito potencial do golpe é reduzido.
- X. **Distanciamento** se refere também ao ponto em que a técnica, quando completada, chega ao seu destino ou perto dele. Uma técnica de soco ou de chute que chega entre um toque superficial e dois ou três centímetros do rosto deve ser considerada que tem uma distância correta. Sem dúvida, os golpes de soco jodan que chegam a uma distância razoável do objetivo, e que os oponentes não fazem nenhuma tentativa de esquiva ou bloqueio deve ser pontuada, sempre que a técnica cumpra os outros critérios.
- XI. Uma técnica sem validade é uma técnica ineficiente, independente de onde ou como se executa. Uma técnica na qual falta boa forma ou sem vigor, não será pontuada.
- XII. Poderão ser pontuadas técnicas que cheguem abaixo da faixa, sempre que sejam acima do osso púbico. O pescoço, assim como a garganta, é também zona pontuável. No entanto, não se permite contato na garganta, mas pode se dar o ponto para uma técnica controlada que não chegue a tocar.
- XIII. Pode-se pontuar técnicas nas omoplatas. A parte não pontuável dos ombros é a união do osso superior do braço com omoplata e clavícula .
- XIV. O sinal do fim de tempo sinaliza o fim das possibilidades de pontuar no combate, mesmo que o árbitro, inadvertidamente não pare o combate imediatamente. No entanto, o sinal do fim do tempo não quer dizer que não se possam impor penalizações. Estas podem ser impostas pelo quadro de árbitros em quanto os competidores não tenham abandonado a área de competição, depois de ter acabado o combate. A partir deste momento pode-se impor penalizações, porém somente por parte do Conselho de Arbitragem.
- XV. Os verdadeiros Aiuchis são muito raros. Não é suficiente que as duas técnicas cheguem simultaneamente, mas ambas devem ser técnicas eficientes e pontuáveis, cada uma com boa forma e etc.. Duas Técnicas podem chegar simultaneamente, porém raras vezes são ambas eficazes. O árbitro não deve considerar aiuchi em uma situação aonde somente uma das técnicas é pontuável. Isto não é aiuchi

Artigo 7: CRITÉRIOS PARA A DECISÃO

Um combate fica definido quando um competidor obtém uma vantagem de oito pontos, ou ao transcorrer o tempo do combate quando tenha vantagem de pontos, ou por decisão (HANTEI), ou quando o oponente receber HANSOKU, SHIKAKU ou KIKEN.

1. Quando um combate é finalizado com as pontuações iguais, ou sem pontuações, o árbitro anunciará um empate (HIKIWAKE) e iniciará o ENCHO-SEN.

2. Em combates **individuais**, no caso de haver um empate, se combaterá por mais um minuto (Encho-Sen). Um Encho-Sen é uma prolongação do combate, aonde se acumulam todas as penalidades e advertências do combate inicial. O primeiro competidor que pontuar será declarado vencedor. No caso de nenhum competidor pontuar durante o Encho-Sen, a decisão será tomada por uma votação final do quadro de árbitros (Hantei). É obrigatória a decisão para um ou outro competidor, e está decisão se tomará baseando-se no seguinte:

- a) A atitude, o espírito de combate e a vontade exibida pelos competidores.
- b) A superioridade das técnicas e táticas empregadas.
- c) O competidor que teve mais iniciativa nas ações de combate.

3. Na competição por equipe não haverá extensão de tempo (Encho-Sen) em caso de combate empatado, exceto nos casos indicados no ponto 5 a seguir.

4. A equipe ganhadora é aquela que obtiver um maior número de vitórias. No caso de ambas as equipes terem o mesmo número de vitórias, então a equipe vencedora será aquela que obtiver mais pontos, somando os pontos obtidos tanto nos combates perdidos quanto nos vencidos.

5. Se as duas equipes tiverem o mesmo número de vitórias e pontos, então se efetuará um combate decisivo. Em caso de continuar o empate, haverá uma extensão de tempo (Encho-Sen) de um minuto. Ganhará o primeiro que pontuar. No caso de não haver pontuação, se decidirá por votação do quadro de Árbitros (Hantei).

6. Uma equipe será declarada vencedora no momento em que se obtenha três vitórias na categoria masculina e duas vitórias na categoria feminina.

EXPLICAÇÃO:

- I. Ao decidir o resultado de um combate por votação (Hantei), o árbitro se dirigirá ao perímetro da área de competição e pedirá “Hantei”, seguido de um silvo de dois tons, o primeiro longo e o segundo curto. Os auxiliares indicarão suas opiniões por meio de suas bandeiras, e o Árbitro Central, ao mesmo tempo, indicará o seu próprio voto levantando o seu braço para o lado do competidor escolhido. O Árbitro dará um breve silvo com seu apito, retornará a sua posição original e anunciará a decisão.
- II. Em caso de igualdade, o árbitro anunciará um empate (HIKIWAKE) e começará neste caso o Encho-Sen.
- III. No caso de que o Encho-Sen termine em empate, ao retornar a sua posição original, o árbitro colocará o braço no peito e levantará o seu baço dobrado na direção do competidor escolhido para indicar que está utilizando o seu voto de qualidade. Na seqüência, anunciará o ganhador de forma habitual.

Artigo 8: COMPORTAMENTO PROIBIDO

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

CATEGORIA 1.

1. Técnicas que tenham contato excessivo, levando em conta a zona pontuável atacada, e técnicas que toquem a garganta;
2. Ataques a braços ou pernas, as genitálias, as articulações, ao tornozelo e ao peito do pé;
3. Ataques ao rosto com técnicas de mão aberta;
4. Técnicas de quedas perigosas ou proibidas que causem lesões.

CATEGORIA 2.

1. Simular ou exagerar uma lesão;
2. Saídas repetidas da área de competição (Jogai);
3. Colocar-se em perigo com um comportamento de expor-se a ser lesionado pelo oponente, ou não tomar as medidas de auto proteção adequadas (Mubobi);
4. Evitar o combate com a finalidade de que o oponente não tenha oportunidade de marcar pontos;
5. Agarrar e tentar derrubar o oponente, sem antes realizar um ataque real, exceto quando o oponente tenta agarrar e derrubar com técnicas de quedas nas quais o ponto de giro está acima dos níveis dos quadris;
6. Técnicas que por sua natureza não possam ser controladas com referência a segurança do oponente, ataques perigosos e sem controle, que cheguem ou não ao seu objetivo;
7. Ataques com a cabeça, joelhos ou cotovelos;
8. Falar ou provocar o oponente, desobedecer às ordens dos árbitros, qualquer tipo de comportamento descortês com os árbitros, ou outras faltas de comportamento.

EXPLICAÇÃO:

- I. As técnicas tradicionais de karatê executadas com muita potência podem causar lesões extremamente graves, o que pode até mesmo acarretar a morte. A competição de karatê é um esporte, e por essa razão são proibidas as técnicas de maior nível de periculosidade e que não possam ser controladas. Os competidores bem treinados podem absorver golpes relativamente potentes em áreas musculosas, tais como: o abdômen, porém a cabeça, o rosto, o pescoço, as genitálias e as articulações são particularmente sensíveis a lesões. Portanto, qualquer técnica que cause lesão deve ser penalizada, a menos que tenha sido causada pelo próprio atleta. Os competidores devem realizar todas as técnicas com controle e boa forma. Se isto não acontecer, então, independente da técnica mal utilizada, deve-se dar um aviso ou uma penalidade.

CONTATO AO ROSTO - ADULTO (SENIORS) E JUNIORES

II. Em adultos e Juniores está permitido o contato com “toque” leve e controlado que não cause lesão no rosto, na cabeça e no pescoço, porém não na garganta. Quando o árbitro considera que o contato foi demasiadamente forte, mas que não diminui a capacidade do competidor de vencer, dará uma advertência (Chukoku). Um segundo contato nas mesmas circunstâncias será penalizado com Keikoku e Ippon (um ponto para o oponente). No caso de um terceiro contato similar, se dará Hansoku Chui e Nihon (dois pontos) para o competidor lesionado. Uma nova violação resultará na desclassificação por Hansoku.

CONTATO AO ROSTO - JUVENIS

III. Nos juvenis, todas as técnicas de soco na cabeça, no rosto e no pescoço devem ter controle absoluto. Se a luva toca o objetivo, o quadro de árbitros não outorgará nenhum ponto. É permitido que as técnicas de pé na cabeça, rosto e pescoço, façam “contato superficial”. No caso de técnicas que façam contato leve, considerado mais que o “contato superficial”, o Quadro de árbitros dará advertência ou penalidade. Qualquer técnica na cabeça, no rosto ou no pescoço que cause lesão, mesmo que seja leve, será advertida ou penalizada, a menos que seja causada pelo receptor. O rosto se define como a área que começa a um centímetro acima das sobrancelhas, estendendo-se para baixo, incluindo as têmporas e terminando abaixo da mandíbula.

IV. O árbitro não deve perder de vista o competidor lesionado. Uma pequena pausa no julgamento da lesão permite que apareçam sintomas, tal como uma hemorragia nasal, por exemplo. A observação pode revelar também qualquer esforço do contundido em agravar uma lesão leve, e assim obter uma vantagem tática. Exemplos: assoprar violentamente pela narina lesionada ou esfregar com a luva o rosto violentamente.

V. Lesões pré-existentes podem causar sintomas desproporcionais ao nível de contato produzido, e os árbitros devem levar isso em conta ao considerar as penalidades por aparente contato excessivo. Antes do início de um combate, o chefe de quadra deve examinar os crachás médicos e assegurar-se de que os competidores estão em condição de combater. O árbitro deve ser informado se o competidor foi medicado previamente por lesão.

VI. Serão imediatamente advertidos ou penalizados os competidores que exagerarem suas reações a contatos leves, como levar a mão ao rosto e/ou cair desnecessariamente.

VII. Simular uma lesão inexistente é uma grave infração do regulamento. Ao competidor que simula uma lesão se deve dar Shikaku, isto é, quando atos como cair e rolar pelo solo não forem considerados motivos verdadeiros de lesões proporcionadas, dito o fato da opinião de um médico neutro. Exagerar uma lesão é menos grave: será dada somente uma advertência ou penalidade.

VIII. Os competidores que receberem Shikaku por simular uma lesão devem ser afastados da área de competição, e serem colocados diretamente nas mãos da Comissão Médica, a qual realizará imediatamente um exame médico. A Comissão Médica enviará suas informações a Comissão de Arbitragem antes do término do campeonato. Os competidores que simularem lesões devem ser severamente penalizados, incluindo até mesmo a suspensão por infrações reincidentes.

IX. A garganta é muito vulnerável, e até o mais leve contato deve ser advertido ou penalizado, a menos que seja causada por uma falta do receptor.

- X. As técnicas de derrubada se dividem em dois tipos. As técnicas de karatê “convencionais” como varreduras, tais como: ASHI BARAI, KO UCHI GARI, etc., aonde o oponente é desequilibrado ou derrubado sem ser agarrado previamente, e aquelas varredura que para a sua execução requeiram que o oponente seja agarrado ou seguro. Estas quedas só podem ser aplicadas como uma continuação a uma intenção real de ataque com queda de karatê, ou como contra-ataque a um oponente que atacou e tentou derrubar, ou em uma situação de corpo a corpo. O ponto de giro da queda não deve ser por cima dos quadris, e o oponente deve ser segurado de forma que caia com segurança. São expressamente proibidas as quedas por cima dos ombros, tais como: Seioi Nage, Kata Guruma, ou as quedas chamadas de “sacrifício” (Sutemi Waza), tais como: Tomoe Nage, Sumi Gaeshi, etc. Se um atleta é lesionado como consequência de uma técnica de derrubar, o Quadro de árbitros decidirá se deve penalizar.
- XI. São proibidas as técnicas de mão aberta ao rosto que causem perigo para os olhos do oponente.
- XII. O jogai acontece quando um pé ou qualquer outra parte do corpo de um competidor toca a parte exterior da área de competição. Uma exceção a isso é quando o competidor é empurrado e lançado fora da área pelo oponente.
- XIII. Para determinar se aconteceu de fato o jogai, é viável considerar o momento em que foi dado o “Yame”. Se aka realiza uma técnica eficiente e sai imediatamente após o “Yame”, estando, portanto, fora do tempo de luta, o atleta não deve ser penalizado. Se a tentativa de aka para marcar não se concretiza, não se dará Yame e, portanto, se levará em conta a sua saída. Se AO sai logo depois que aka marcou o ponto, então se pronunciará o Yame, imediatamente depois de marcar, e não se conta a saída de AO.
- XIV. Se AO sai ou saiu quando aka estava pontuando (com aka permanecendo dentro da área), então se dará tanto o ponto de aka como o jogai de AO.
- XV. O competidor que retrocede constantemente, sem fazer frente ao oponente, não dando a este a oportunidade de marcar, deve ser advertido ou penalizado. Isso ocorre freqüentemente durante os últimos segundos de um combate. Se ocorrer quando faltar dez ou mais segundos de combate, o árbitro deve advertir o infrator. Se houve previamente uma ou mais infrações de categoria 2, será imposta uma penalidade. No entanto, se faltam menos de dez segundos, o árbitro penalizará o infrator com keikoku e concederá um Ippon ao oponente. Se houve previamente mais de duas infrações de categoria dois, o competidor receberá a penalidade superior da escala. Não obstante, o árbitro deve assegurar-se de que o competidor não está recuando por causa de um comportamento temerário ou perigoso de seu oponente, nesse caso deverá ser advertido ou penalizado o atacante.
- XVI. Um exemplo de **Mubobi** é o caso em que um competidor realiza um ataque sem levar em conta a sua própria segurança física. Alguns competidores se lançam contra o seu oponente de forma que são incapazes de bloquear um contra-ataque. Estes ataques abertos são um exemplo de Mubobi e não podem ser pontuados. Como uma ação tática teatral, alguns giram imediatamente, com uma atitude que pretenda demonstrar o ponto marcado. Baixam sua guarda e se tornam vulneráveis ao ataque de oponente. O propósito de girar é o de atrair a atenção do árbitro para a sua técnica. Isto é outro caso claro de Mubobi. Se um infrator sofre uma lesão e isto é considerado devido a sua falta de cuidado, o árbitro não deve penalizar o oponente.
- XVII. Qualquer tipo de comportamento descortês de um membro de uma delegação oficial pode levar a desclassificação de um competidor do Torneio, de toda a Equipe ou mesmo da Delegação.

Artigo 9 - PENALIZAÇÕES

ADVERTÊNCIAS:

CHUKOKU

Pode ser imposta por infrações menores repetidas ou pela primeira vez de uma infração menor.

KEIKOKU

Trata-se de uma penalização que determina um Ippon a pontuação do adversário. Keikoku é dado em caso de infrações menores para as quais já se tenha dado uma advertência nesse combate ou por infrações não suficientemente graves como para merecer Hansoku Chui.

HANSOKU CHUI

Está é uma penalidade que determina a soma de NIHON (dois pontos) à pontuação do adversário. Hansoku Chui se impõe normalmente por infrações para as quais se tenha dado previamente Keikoku neste combate. Também se pode impor diretamente por infrações graves que não mereçam Hansoku.

HANSOKU

Impõe-se como consequência de uma infração muito grave ou quando já foi dado Hansoku Chui. Supõe a desclassificação do competidor. Em competições por equipes, a pontuação do competidor penalizado se porá a zero e a do oponente em oito pontos.

SHIKAKU

Supõe a desclassificação do Torneio, Competição ou Combate. Para definir o limite de Shikaku, deve-se consultar a Comissão de Arbitragem. Shikaku deve ser dado quando um competidor atua maliciosamente, não obedecendo as ordens do árbitro ou quando comete um ato que denigre o prestígio e a honra do Karatê-Dô, ou por outras razões que violem as regras e o espírito do Torneio. Nos encontros por Equipe a pontuação do competidor penalizado se porá a zero e a do outro competidor em oito pontos.

EXPLICAÇÃO:

- I. As penalizações da Categoria 1 e Categoria 2 não se acumulam entre si.*
- II. Uma penalização pode ser imposta diretamente por uma infração ao Regulamento, porém uma vez dada a sua reincidência dessa categoria de infração deve ser acompanhada por um aumento na gravidade da penalidade imposta. Por exemplo: não é possível dar uma advertência ou penalidade por contato excessivo e depois dar uma advertência por um novo caso de contato excessivo.*
- III. Os avisos (Chukoku) são dados quando se tenha produzido de forma clara uma infração menor do Regulamento, mas que não tenha reduzido o potencial do competidor para vencer (na opinião do quadro de árbitros), devido a essa falta do oponente.*
- IV. Um Keikoku pode ser imposto diretamente, sem dar uma advertência prévia. Keikoku se impõe normalmente quando o potencial do competidor para vencer (na opinião do quadro de árbitros), foi reduzido sensivelmente devido à falta do oponente.*

- V. Um Hansoku Chui pode ser imposto diretamente ou depois de uma advertência ou um Keikoku, e se utiliza quando o potencial do competidor para vencer (na opinião do quadro de árbitros), foi reduzido sensivelmente devido à falta do oponente.
- VI. Um Hansoku é imposto por acumulação de faltas, porém pode se impor diretamente por infrações graves ao Regulamento. Utiliza-se quando, na opinião do quadro de árbitros, o potencial do competidor para ganhar foi reduzido virtualmente a zero devido à falta do oponente.
- VII. Qualquer competidor que receba Hansoku por ter causado uma lesão e que, na opinião do quadro de árbitro e do chefe de quadra, tenha lutado sem precaução ou perigosamente ou que seja considerado que não reúne a habilidade necessária para as competições W.K.F., será comunicado a Comissão de Arbitragem, a qual decidirá se esse competidor deve ser suspenso para o resto da competição e/ou para as competições posteriores.
- VIII. Um Shikaku pode ser imposto diretamente, sem aviso prévio. O competidor não precisa fazer nada para merecê-lo, é suficiente que o técnico ou os membros da equipe ou da Delegação do competidor se comporte de forma que prejudiquem o prestígio e a honra do Karatê-dô. Se o árbitro acredite que um competidor tenha agido mal-intencionado, independente de que tenha causado ou não lesão física, então Shikaku e não Hansoku é a penalização correta.
- IX. O Shikaku deve ser anunciado publicamente.

Artigo 10 - LESÕES E ACIDENTES NA COMPETIÇÃO

1. KIKEN é a decisão dada quando um competidor e/ou competidores não se apresentam ao serem chamados ou não podem continuar, abandonam o combate ou são retirados por ordem do árbitro. As razões do abandono podem incluir as lesões não atribuíveis 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 os declara incapazes de prosseguir, o combate será outorgado a quem tenha mais ponto nesse momento. Se ambos têm os mesmos pontos, então a decisão se tomará por HANTEI. Em competição por equipe o Árbitro anunciará um empate (HIKIWAKE). Quando isso suceder no ENCHO-SEN decisivo da competição por equipe, então o voto HANTEI determinará o resultado.
3. Um competidor lesionado que tenha sido declarado incapaz de continuar pelo médico do torneio não pode retornar a competir nesse mesmo torneio.
4. Um competidor lesionado que ganha um combate por desclassificação (devido a uma lesão) não poderá combater novamente na competição sem permissão do médico. Caso esteja lesionado, esse competidor poderá ganhar um segundo combate por desclassificação, porém será retirado imediatamente da competição de Kunitê nesse torneio.
5. Quando um competidor se lesiona, o árbitro deve parar o combate, e imediatamente chamar o médico, o qual é a única pessoa autorizada a diagnosticar e tratar da lesão.
6. A um competidor lesionado durante um combate e precise de tratamento médico será darão três minutos de tempo para recebê-lo. Se o tratamento não se completado dentro desse tempo, o árbitro decidirá se o competidor não está em condições para combater (artigo 13 - parágrafo 9d), ou se deve dar mais tempo para o tratamento.

7. Qualquer competidor que caia, seja derrubado, ou nocauteado, e não recupere totalmente sua posição em dez segundos, será considerado que não está em condições de continuar a combater e será retirado, automaticamente, de todas as categorias de Kumitê do torneio. No caso de um competidor cair, ser derrubado ou nocauteado e não recupere imediatamente a sua devida posição, o árbitro sinalizará ao cronometrista o começo da contagem de dez segundos, mediante um silvo com o seu apito, chamando ao mesmo tempo o médico se necessário. O cronometrista parará o cronômetro quando o Árbitro Central levantar o braço.

EXPLICAÇÕES:

- I. Quando o médico considera que um competidor está incapacitado de prosseguir as competições, deve-se fazer a anotação correspondente na ficha do competidor. Deve-se deixar claro ao quadro de árbitros e a Comissão de Arbitragem o grau de incapacidade desse competidor.*
- II. Um competidor pode ganhar por desclassificação do oponente pela acumulação de infrações menores da categoria 1. Pode ocorrer que o vencedor não tenha sofrido lesões significativas. Uma segunda vitória pelos mesmos motivos levará a retirada do atleta mesmo que o competidor esteja em condições físicas de continuar.*
- III. O árbitro somente deve chamar o médico quando um competidor estiver lesionado e necessite de tratamento médico.*
- IV. O médico é obrigado a fazer recomendações de segurança somente com referência ao tratamento da lesão em questão.*
- V. Ao aplicar a regra dos “dez segundos”, o tempo será contado por um cronometrista nomeado especificamente para esta finalidade. Ao chegar aos sete segundos deverá ser dado um sinal de aviso, seguido de uma campainha final aos dez segundos. O cronometrista começará a contagem ao sinal do árbitro e parará quando o competidor estiver de pé, totalmente recuperado e o Árbitro Central levantar o braço.*
- VI. O quadro de árbitros decidirá quem se será dado KIKEN, Hansoku, Shikaku ou mesmo MUBOBI, segundo seja o caso.*
- VII. Nos encontros por equipe, se um componente de uma equipe recebe kiken, sua pontuação se porá a zero e a do oponente em 08 pontos.*

Artigo 11: PROTESTO OFICIAL

1. Ninguém pode protestar sobre um juiz aos membros do Quadro de Árbitros.
2. Se uma Arbitragem parece haver infringido o Regulamento, o Presidente da Federação ou o representante oficial correspondente são os únicos autorizados para apresentar um protesto.
3. O protesto deverá ser realizado na forma de informe escrito, apresentado imediatamente após o combate em que se gerou o protesto. A única exceção se dá quando o protesto se refere a um erro administrativo. O chefe de quadra deve ser informado imediatamente depois de detectar-se a falta.

4. O protesto deve ser apresentado a um representante do Júri de Apelação. O Júri examinará as evidências que produziram o protesto. Levando em conta todos os fatos disponíveis, emitirá um informe, e tomará as ações que considere oportunas.
5. Qualquer protesto que se refira a aplicação do Regulamento deve ser realizado de acordo com o procedimento definido pela Comissão Diretora da W.K.F.. Deve ser apresentado por escrito e assinado pelo representante oficial da equipe ou competidor(es).
6. O reclamante deve depositar uma quantia estabelecida pela Comissão Diretora da W.K.F., e isso junto com o protesto deve ser entregue a um representante do Júri de Apelação.
7. A Comissão de Apelação será composta por um representante da Comissão de Arbitragem, um representante da Comissão Técnica e um representante da Comissão Médica.

EXPLICAÇÃO:

- I. O protesto deve incluir o nome dos competidores, do quadro de árbitros atuantes, e os **detalhes precisos do que se está protestando**. Não se aceitarão como protestos válidos queixas gerais sobre normas gerais. Corresponde ao reclamante provar a validade de seu protesto.*
- II. O protesto será revisado pelo Júri de Apelação, e como parte dessa revisão, o Júri estudará as evidências proporcionadas em apoio ao protesto. O Júri estudará também vídeos oficiais e perguntará ao quadro de árbitros como esforço para examinar de forma objetiva a validade do protesto.*
- III. Se a Comissão de Apelação considerar que o protesto é válido, serão tomadas as ações oportunas. Também se tomarão as medidas necessárias para que tal ocorrido não se repita em competições futuras. A tesouraria devolverá o depósito recolhido.*
- IV. Se a Comissão de Apelação considerar o protesto inválido, esse será recusado e não será devolvido o depósito.*
- V. Os combates subseqüentes não devem sofrer atrasos, mesmo quando se está preparando um protesto oficial. É de responsabilidade do Fiscal (Kansa) que o encontro tenha se realizado de acordo com o Regulamento de Competição.*
- VI. No caso de uma falta administrativa no transcorrer de um combate, o treinador pode notificá-lo diretamente ao chefe da quadra, que o notificará ao Árbitro da quadra.*

Artigo 12: PODERES E DEVERES

COMISSÃO DE ARBITRAGEM

Os poderes e deveres da Comissão de Arbitragem serão os seguintes:

1. Assegurar a correta preparação de cada torneio em concordância com a Comissão de Organização no que se refere à disposição da área de competição, a provisão e a distribuição de todo o equipamento e as instalações necessárias, operação e supervisão dos encontros, as medidas de segurança, etc;
2. Nomear e distribuir os chefes de quadras em suas respectivas áreas e desenvolver as ações oportunas, segundo sejam distribuídos os informes dos chefes de quadra;
3. Supervisionar e coordenar o comportamento geral dos árbitros;
4. Nomear substitutos quando for necessário;
5. Dar a decisão final em matéria de natureza técnica que possam se apresentar durante um combate, e as quais não estão estipuladas no Regulamento;

CHEFES DE QUADRA

Os poderes e deveres do chefe de quadra serão o seguinte:

1. Delegar, designar e supervisionar os árbitros e juizes, para todos os encontros sob o seu controle;
2. Vigiar o comportamento dos árbitros e juizes em suas áreas, e assegurar-se de que os oficiais nomeados são capazes de realizar as tarefas que lhe foram designadas;
3. Ordenar ao Árbitro de parar o combate quando o marcador sinalizar uma infração ao Regulamento de Competição;
4. Preparar um informe de área por escrito sobre o comportamento de cada oficial sob a sua supervisão, junto com as recomendações que possa haver para a Comissão de Arbitragem;

ÁRBITROS

Os poderes dos Árbitros serão os seguintes:

1. O Árbitro ("Shushin") dirigirá os encontros, anunciando o início, a suspensão e o final dos mesmos;
2. Outorgar pontos;
3. Explicar ao Chefe de Quadra, a Comissão de Arbitragem, ou a Comissão de Apelação, caso seja necessário, as bases de uma determinada decisão;
4. Impor penalidades e dar avisos antes, durante ou depois de um combate;
5. Obter as opiniões dos juizes e atuar baseado nelas;

6. Anunciar prorrogações;
7. Realizar votações do Quadro de Árbitros (Hantei) e anunciar o resultado;
8. Anunciar o vencedor;
9. A autoridade do Árbitro não está unicamente limitada a área de competição, mas também ao perímetro imediato a esta;
10. O Árbitro dará todas as ordens e fará todos os anúncios.

JUÍZES

Os poderes dos Juizes (Fukushin) serão os seguintes:

1. Dar assistência ao Árbitro mediante gestos com as bandeiras;
2. Exercer o direito de voto nas decisões a serem tomadas.

Os Juizes deverão observar cuidadosamente as ações dos competidores e sinalizar ao Árbitro sua opinião nos seguintes casos:

- a) Quando vejam que foi marcado um ponto;
- b) Quando o competidor tenha cometido um ato e/ou uma técnica proibida;
- c) Quando advertirem uma lesão ou indisposição de um competidor;
- d) Quando um dos competidores, ou ambos tenham saído da área de competição (jogai);
- e) Em outros casos nos quais considerem necessário chamar a atenção do Árbitro.

FISCAIS

O Árbitro Fiscal (Kansa) ajudará o Chefe de Quadra a supervisionar o desenvolvimento dos encontros. No caso de que as decisões do Árbitro e/ou dos Juizes não estejam de acordo com o Regulamento de Competição, o Árbitro Fiscal levantará imediatamente a bandeira vermelha e fará tocar um sinal acústico. O Chefe de Quadra indicará ao Árbitro que pare o combate e corrija a irregularidade. Os registros dos encontros serão oficiais, uma vez aprovados pelo Árbitro Fiscal.

SUPERVISORES DA PONTUAÇÃO

O Supervisor de Pontuação guardará um registro separado dos pontos concedidos pelo Árbitro e ao mesmo tempo vigiará os cronometristas e os encarregados da pontuação.

EXPLICAÇÃO:

- 1. Quando os três Juizes dão o mesmo sinal, ou indicam ponto para o mesmo competidor, o Árbitro parará o combate e dará a decisão majoritária. No caso de que o Árbitro não pare o combate, o Fiscal levantará a bandeira vermelha ou dará um sinal acústico.*

- II. Quando dois Juizes dão o mesmo sinal, ou indicam ponto para o mesmo competidor, o Árbitro os considerará, mas poderá se recusar em parar o combate se achar que estas opiniões estejam erradas.*
- III. No entanto, se parar o combate prevalecerá a decisão da maioria. O Árbitro poderá pedir aos Juizes que reconsiderem, porém não poderá dar uma decisão contra os Juizes, a menos que tenha o apoio positivo do outro Juiz.*
- IV. Quando o Árbitro vir um ponto, ele dirá "YAME" e parará o combate utilizando o sinal prescrito. Então, indicará sua preferência mantendo o braço dobrado com a palma de sua mão virada para cima e para o lado do oponente que tenha marcado.*
- V. No caso de uma votação empatada em 2 a 2 o árbitro indicará com o sinal apropriado o porquê a pontuação de um competidor não foi considerada válida, e então, atribuirá a pontuação para o oponente.*
- VI. O Árbitro poderá pedir aos Juizes que reconsiderem quando achar que estão equivocados, ou quando achar que suas decisões estão violando o Regulamento.*
- VII. Quando três Juizes têm opiniões diferentes, o Árbitro pode dar uma decisão que esteja apoiada por um dos Juizes.*
- VIII. No caso de HANTEI o Árbitro e os Juizes terão um voto cada um. Em caso de Encho Sen empatado o Árbitro terá o voto decisivo.*
- IX. Os Juizes somente poderão pontuar o que realmente vêem. Caso não estejam seguros de que a técnica alcançou uma zona pontuável, devem sinalizar que não viram nada (Mienai).*
- X. O papel do Fiscal (Kansa) é assegurar que o combate ou encontro seja conduzido de acordo com o Regulamento de Competição. Sua missão, contudo, não é a de um Juiz. Não tem voto nem autoridade alguma em questões de julgamento, tais como se a pontuação foi válida ou se houve um Jogai. Sua única responsabilidade está na questão de procedimentos.*
- XI. No caso de que o Árbitro não ouça o sinal de fim de tempo, o Supervisor de Pontuação fará soar o seu apito.*
- XII. Ao explicar as bases para a decisão depois de um combate, o Quadro de Árbitros falará com o Chefe de Quadra, a Comissão de Arbitragem, ou a Comissão de Apelação. Não explicará a ninguém mais.*

ARTIGO 13: COMEÇO, SUSPENSÃO E FINAL DOS ENCONTROS

1. No apêndice 1 e 2 podem ser vistos os termos e os gestos que o árbitro e os juizes utilizarão durante os combates.
2. O Árbitro e os Juizes ocuparão as suas posições conforme prescrito, e após um intercâmbio de saudações entre os competidores, o Árbitro anunciará "SHOBU HAJIME" e começará o combate.
3. O Árbitro parará o combate anunciando "YAME" quando for necessário. Se necessário, o Árbitro ordenará aos competidores que retornem as suas posições originais (MOTO NO ICHI).

4. O Árbitro retornará a sua posição e os Juizes indicarão as suas opiniões por meio de um sinal. No caso de outorgar um ponto, o Árbitro identificará o competidor (AKA ou AO), a zona atacada (Chudan ou Jodan), a técnica (Zuki, Uchi ou Keri), e depois dará o ponto utilizando o gesto prescrito. O Árbitro recomeçará o combate dizendo: "TSUZUKETE HAJIME".
5. Quando um competidor tenha obtido uma diferença de oito pontos durante o combate, o Árbitro dirá "YAME" e ordenará aos competidores que retornem as suas posições de saída, fazendo, também, o mesmo. Então anunciará o vencedor levantando a mão para o lado do vencedor dizendo "AKA ou AO NO KACHI". Neste momento finaliza o combate.
6. Ao acabar o tempo, o competidor com mais ponto será declarado vencedor e o Árbitro o indicará levantando uma mão para o lado do vencedor, e dizendo "AKA ou AO NO KACHI", finalizando nesse momento o combate.
7. Quando termina o tempo e as pontuações estão iguais ou não se tenha concedido pontos, o Árbitro dirá "YAME" e retornará a sua posição. Anunciará o empate (HIKIWAKE) e começará neste caso o Encho Sen.
8. Os Juizes e o Árbitro têm cada um 01 voto no Hantei,. No caso de empate a votos ao final de um Encho-Sen inconcluso, o Árbitro terá o voto decisivo para desfazer o empate.
9. Nas seguintes situações, o Árbitro anunciará Yame e parará temporariamente o combate:
 - a) Quando um dos competidores estiver fora da área de competição;
 - b) Quando o Árbitro ordenar aos competidores de ajustar o seu Karatê-gi ou o seu equipamento de proteção;
 - c) Quando um dos competidores tenha infringido o Regulamento;
 - d) Quando o Árbitro considere que um ou ambos os competidores não podem continuar o combate devido à lesão, indisposição ou outras causas. Depois de ouvir a opinião do médico do torneio, o árbitro decidirá se continua ou não o combate;
 - e) Quando um competidor agarra o seu oponente e não realiza nenhuma técnica imediata em dois ou três segundos;
 - f) Quando um ou os dois competidores caem ou sejam derrubados e não se realize técnica efetiva em dois ou três segundos;
 - g) Quando ambos os competidores estão no chão depois de uma queda ou uma derrubada e começam a lutar no chão;
 - h) Quando uma pontuação é observada;
 - i) Quando os três Juizes derem o mesmo sinal ou indiquem um ponto para o mesmo competidor;
 - j) Quando solicitado pelo Chefe da Quadra para fazê-lo.

EXPLICAÇÃO:

- I. Antes de começar um combate, o Árbitro chamará os competidores para suas linhas de saída. Se um competidor entrar na área antes do tempo, deverá ser retirado. Os competidores devem cumprimentar-se um ao outro adequadamente - uma rápida inclinação de cabeça é considerada descortês e insuficiente. O Árbitro pode ordenar o cumprimento sinalizando conforme indicado no apêndice 2 do Regulamento.*
- II. Ao recomeçar o combate, o Árbitro deve assegurar-se de que ambos os competidores estejam em suas linhas e com a postura adequada. Os competidores que estejam saltando e inquietos devem ser parados antes de recomeçar o combate. O Árbitro deve recomeçar o combate com a mínima demora possível.*

ARTIGO 14: MODIFICAÇÕES

Somente a Comissão Desportiva da W.K.F., com a aprovação da Comissão Diretora da W.K.F. podem alterar ou modificar este Regulamento.

REGULAMENTO DE KATA

Artigo 1: ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KATA

1. A área de competição deve ser lisa e livre de obstáculos.
2. A área de competição deve ser de tamanho suficiente, para permitir o desenvolvimento ininterrupto do kata.

EXPLICAÇÃO:

- I. Para a execução adequada do kata necessita-se de uma superfície lisa e estável. Os tatames para Kumatê são adequados para isso.*

Artigo 2: UNIFORME OFICIAL

1. Os competidores e os Juízes devem usar o uniforme oficial como se define no Artigo 2 do Regulamento de Kumatê
2. Será desclassificado quem não cumpra com este Regulamento.

EXPLICAÇÃO:

- I. Não se pode tirar a jaqueta do karatê-gi durante a execução do kata.*
- II. Aos competidores que se apresentem uniformizados incorretamente se dará um minuto para corrigirem-se.*

Artigo 3: ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KATA

1. A competição de kata pode ser individual ou por equipe. A equipe se compõe de três pessoas. A equipe é exclusivamente masculina ou feminina. A competição individual consiste na execução individual em categorias separadas de homens e mulheres.
2. Aplicar-se-á o processo de eliminatória simples com repescagem.
3. Durante a competição os competidores deverão realizar tanto os katas obrigatórios ("Shitei") como os de livre escolha ("Tokui"). Os katas devem estar em conformidade com as escolas de karatê-dô reconhecidas pela W.K.F., com base nos estilos Goju, Shito, Shoto e Wado. Nas primeiras duas rodadas não serão permitidas variações. No apêndice 6 encontra-se uma lista dos katas obrigatórios, e no apêndice 7 uma lista dos katas reconhecidos de cada estilo.
4. Na apresentação do kata SHITEI, nenhuma variação é permitida.
5. Na apresentação do kata TOKUI, os competidores poderão escolher katas da lista Tokui no apêndice 7. Serão permitidas as variações de acordo com a escola do competidor.
6. A mesa será informada da escolha do kata antes do começo da rodada.

7. Os competidores devem realizar um kata diferente em cada rodada. Uma vez realizado um kata, este não pode ser repetido.
8. Na repescagem os competidores podem apresentar kata Shitei ou Tokui, cumprindo o estabelecido no ponto 7 acima.
9. Nas finais da competição de kata por equipe, as duas equipes finalistas escolherão o seu kata da lista de TOKUI. Depois realizarão uma demonstração da aplicação do kata (BUNKAI). O tempo permitido para a demonstração do BUNKAI é de cinco minutos. O cronometrista iniciará a contagem de tempo quando a equipe estiver fazendo saudação na finalização do kata, e o cronômetro parará ao final do Bunkai. A equipe que exceda os cinco minutos autorizados será desclassificada. O uso de armas tradicionais, utensílios ou vestimentas adicionais não são permitidos.

EXPLICAÇÃO:

- I. O número e tipo de kata requeridos dependem do número de competidores individuais ou de equipes participantes, como mostrado na tabela a seguir. Os Competidores sem adversários são contados como competidores ou equipes.

Competidores ou equipe	Katas requeridos	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: O QUADRO DE ÁRBITROS

1. Para cada encontro, o Quadro de Árbitro de 3 ou 5 juizes serão designados pela Comissão de Árbitro ou pelo Chefe de Quadra.
2. Em um encontro de Kata, os Juizes não devem ter a nacionalidade de nenhum dos participantes.
3. Também serão designados cronometristas, anotadores e anunciadores.

EXPLICAÇÃO:

- I. O árbitro chefe de kata se sentará na linha do perímetro da área de competição, olhando para os competidores. Os outros dois Juizes se sentarão um à direita e à esquerda, a dois metros da linha central da área, de frente para a entrada dos competidores.
- II. Podem ser utilizados cinco árbitros quando houver pessoal disponível e que permitam neutralidade quanto à nacionalidade e estilo de karatê. No caso de cinco árbitros, o principal ficará na posição central de frente para os competidores, e os outros quatro, um em cada canto da área de competição.
- III. Cada árbitro terá uma bandeira vermelha e uma azul, ou um terminal remoto se estiver sendo utilizado placar eletrônico.

Artigo 5 - CRITÉRIOS PARA A DECISÃO

1. O kata deve ser realizado de forma competente, e deve demonstrar uma clara compreensão dos princípios tradicionais que contém. Ao avaliar o comportamento de um competidor ou de uma equipe, os Juizes devem levar em conta os seguintes elementos:
 - a) Uma demonstração realista do significado do kata;
 - b) Compreensão das técnicas utilizadas (Bunkai);
 - c) Tempo, ritmo, velocidade, equilíbrio e focalização da potência (Kime);
 - d) Utilização apropriada e correta da respiração como ajuda ao Kime;
 - e) Focalização adequada da atenção (Chakugan) e concentração;
 - f) Posições corretas (Dachi) com adequada tensão nas pernas, e pés totalmente apoiados sobre o chão;
 - g) Tensão adequada no abdômen (Hara) e ausência de flutuação dos quadris ao deslocar-se;
 - h) Forma correta (Kihon) do estilo utilizado.
 - i) Na avaliação da execução também se deverá ter em conta outros pontos, tais como a dificuldade do kata apresentado;
 - j) No kata de equipe, o sincronismo sem sinais externos é um fator positivo.
2. Será desclassificado o competidor que variar o kata Shitei.
3. Um competidor que pare ou interrompa a realização do kata Shitei ou Tokui ou que demonstre um kata diferente do anunciado para a mesa de pontuação será desclassificado.
4. Um competidor que execute um kata inelegível ou repete um kata será desclassificado.

EXPLICAÇÃO:

- I. O kata não é um balé, nem uma representação teatral. Deve demonstrar os valores e princípios tradicionais. Deve ser realista no que se refere ao combate e demonstrar concentração, potência e impacto potencial nas suas técnicas. Deve exibir resistência, potência e velocidade, assim como, graça, ritmo e equilíbrio.*
- II. No kata por equipe, os três componentes devem começar o kata na mesma direção, ou seja, de frente para o Juiz chefe.*
- III. Os componentes da equipe devem demonstrar competência em todos os aspectos da execução do kata, assim como na sincronização.*
- IV. Comandos ou sinais para começar ou parar uma execução, bater os pés no chão, dar palmadas no próprio peito, nos braços, ou no karatê-gi e a respiração inadequada são todos exemplos de ajuda externa e devem ser levados em conta pelos Juizes ao tomar suas decisões.*
- V. É responsabilidade exclusiva do treinador ou do competidor assegurar-se de que o kata, tal como tenha sido comunicado a mesa do supervisor de pontuação, é o apropriado para aquela rodada em particular.*

Artigo 6: OPERAÇÃO DE COMPETIÇÃO

1. Ao começo de cada rodada e ao serem chamados por seus nomes, os dois competidores, um com a faixa vermelha (aka) e o outro com a faixa azul (AO), deverão se postar no perímetro da área de competição olhando para o Juiz chefe. Depois de cumprimentar o quadro de árbitros, AO se retirará da área de competição. Depois de dirigir-se ao ponto de partida e de anunciar claramente o nome do kata que vai executar, AKA começará. Ao finalizar a execução do kata, AKA deixará a área de competição para aguardar a execução de AO. Depois que kata de AO tenha sido completado, ambos retornam ao perímetro da área de competição e aguardarão a decisão dos árbitros.
2. Se o kata não foi apresentado conforme o Regulamento, ou existir alguma outra irregularidade, o Juiz chefe poderá chamar aos outros Juizes para chegar a um veredicto.
3. Se um competidor é desclassificado, o Juiz Chefe cruzará e descruzará as bandeiras (como o sinal de Torimasen do Kumatê).
4. Após a conclusão dos dois katas, os competidores permanecerão um ao lado do outro no perímetro da área de competição. O Juiz Chefe pedirá a decisão (Hantei) com um silvo de dois tons com o seu apito, ao tempo em que os três árbitros darão seus votos.
5. O Juiz Chefe dará outro silvo curto com o seu apito, e se abaixarão as bandeiras.
6. A decisão será para AKA ou AO. Não poderá haver empates. O competidor que receber a maioria dos votos será declarado vencedor pelo anunciador.
7. Os competidores se cumprimentarão entre si um ao outro, em seguida ao Quadro de Árbitros, e deixarão a área.

EXPLICAÇÃO:

- I. O ponto de partida da execução do kata deve estar dentro do perímetro da área de competição.*
- II. Se forem utilizadas bandeiras, o Juiz Chefe pedirá decisão (HANTEI) mediante um silvo de dois tons com o seu apito. Os Juizes levantarão as bandeiras simultaneamente. Depois de dar tempo suficiente para a contagem dos votos, as bandeiras serão abaixadas após um curto silvo com o apito.*
- III. Se um competidor não se apresenta quando chamado ou desiste (kiken), a decisão será declarar o oponente automaticamente vencedor, sem necessidade de executar o kata previamente notificado.*



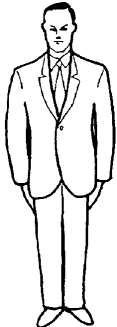



APÊNDICE 1: TERMINOLOGIA

SHOBU HAJIME	Início do encontro	Após o anúncio, o árbitro dá um passo para trás.
ATOSHI BARAKU	Falta pouco tempo para acabar	O cronometrista dará um sinal audível de 30 segundos antes do término da luta, e o Árbitro anunciará "Atoshi Baraku".
YAME	Parar	Interrupção ou término da luta. Ao anunciar o Árbitro faz um movimento de corte para baixo com a mão.
MOTO NO ICHI	Posição Original	Os competidores e o Árbitro retornam as suas posições iniciais.
TSUZUKETE	Combater	O Árbitro manda que os competidores continuem a luta, pois ninguém mandou parar.
TSUZUKETE HAJIME	Recomeçar a luta	O Árbitro se coloca com um pé à frente. Ao tempo em que diz "Tszukete", estende seus braços com as palmas viradas para os competidores. Quando diz "Hajime" volta as palmas e as leva rapidamente uma em direção da outra, e ao mesmo tempo dá um passo atrás.
SHUGO	Convocação aos Juizes Auxiliares	O Árbitro chama os Juizes ao final do combate ou encontro, ou para recomendar "Shikakku".
HANTEI	Decisão	O Árbitro pede "Hantei" ao final de um Encho-Sen não conclusivo. Após um curto silvo com o apito, os auxiliares dão seus votos por sinal de bandeira, e o Árbitro Central, ao mesmo tempo, indica seu voto levantando o braço.
HIKIWAKE	Empate	No caso de uma decisão empatada no "Hantei", o Árbitro cruzará seus braços e depois os estenderá com as palmas das mãos viradas para frente.
TORIMASEN	Técnica não aceitável para pontuação	O Árbitro cruza seus braços e depois faz um gesto de corte, com as palmas para baixo.
ENCHO-SEN	Prorrogação da luta	O Árbitro reinicia a luta com o comando "Shobu Hajime".
AIUCHI	Técnicas simultâneas	Não se concede ponto a nenhum dos competidores. O Árbitro junta seus braços em frente ao seu peito.
AKA (AO) NO KACHI	Vitória do vermelho (azul)	O Árbitro levanta o braço obliquamente na direção do vencedor.
AKA (AO) SANBON	Três pontos para o vermelho (azul)	O Árbitro levanta seu braço a 45 graus, para o lado do competidor que pontuou.
AKA (AO) NIHON	Dois pontos para o vermelho (azul)	O Árbitro estende seu braço no nível do ombro para o lado do competidor que pontuou.
AKA (AO) IPPON	Um ponto para o vermelho (azul)	O Árbitro estende seu braço para baixo a 45° para o lado do competidor que pontuou.
CHUKOKU	Primeira advertência de categoria 1 ou de categoria 2 sem penalidade	Para faltas da categoria 1, o Árbitro se volta para o infrator e cruza seus braços a altura do peito. Para falta da categoria 2, o Árbitro aponta seu dedo indicador (braço dobrado) para a face do infrator.
KEIKOKU	Advertência com penalidade Ippon	O Árbitro indica falta categoria 1 ou 2 e então aponta com seu dedo indicador para baixo a 45° na direção do ofensor, e atribui Ippon (um ponto)

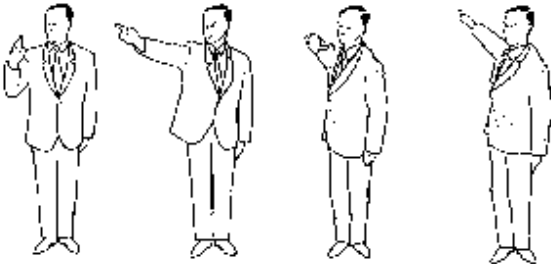
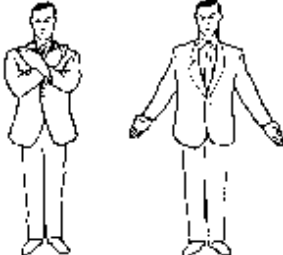

		para o oponente.
HANSOKU-CHUI	Advertência com penalidade Nihon	O Árbitro indica falta da categoria 1 ou 2 e então com seu dedo indicador horizontalmente na direção do ofensor e atribui Nihon (dois pontos) para o oponente.
HANSOKU	Desclassificação	O Árbitro indica falta da categoria 1 ou 2 e então aponta com seu dedo indicador para cima a 45° na direção do ofensor, e anuncia o oponente como vencedor.
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.
SHIKAKKU	Desclassificação "Expulso da área"	A Árbitro aponta com seu dedo indicador primeiro para cima a 45° na direção do ofensor, o dirige para fora e atrás de si com o anúncio "AKA (AO) SHIKAKKU!". Depois anuncia o oponente como vencedor.
KIKEN	Desistência (ausência)	O Árbitro aponta com seu dedo indicador para baixo a 45° na direção da linha de posição inicial do competidor.
MUBOBI	Auto-exposição ao perigo	O Árbitro toca sua face e leva sua mão à frente e a move para trás, para indicar aos auxiliares que o competidor está arriscando a si próprio.




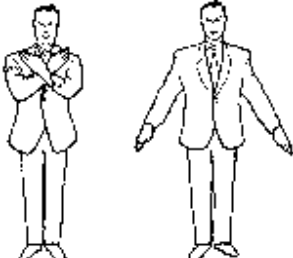
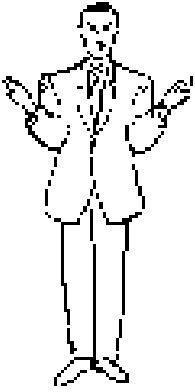

APÊNDICE 2: GESTOS E SINAIS COM AS BANDEIRAS

ANÚNCIOS E GESTOS DO ÁRBITRO CENTRAL

<p>SHOMEN-NI-REI - O Árbitro estende seus braços com as palmas para baixo.</p> 	<p>OTAGAI-NI-REI (Saudação) - O árbitro indica aos competidores que cumprimentem-se um ao outro.</p> 	<p>SHOBU HAJIME (Começo do combate) - Depois do anúncio o árbitro dá um passo atrás.</p> 
<p>YAME (Parar) - Interrupção ou final do combate. Ao fazer o anúncio, o árbitro faz um movimento de corte para baixo com sua mão.</p> 	<p>TSUZUKETE HAJIME (Continuar o combate - recomeçar) - O árbitro coloca-se com o pé à frente. Quando diz "Tszukete" estende o seu braço com as palmas para os competidores. Quando diz "Hajime" vira as palmas, e as leva rapidamente uma para outra, e ao mesmo tempo dá um passo para trás.</p> 	<p>A OPINIÃO DO ÁRBITRO CENTRAL - Após falar "Yame" e fazer o devido sinal, o Árbitro indica sua preferência levantando seu braço curvado com a palma da mão para cima do lado do competidor que pontuou.</p> 

<p>IPPON - Vermelho (azul) marca um ponto - O árbitro estende o seu braço para baixo a 45 graus, para o lado de quem pontuou.</p> 	<p>NIHON - Vermelho (Azul) marca dois pontos - O árbitro estende o seu braço na altura do ombro para o lado de quem pontuou.</p> 	<p>SANBON - Vermelho (Azul) marca três pontos O árbitro levanta o seu braço para cima em 45 graus para o lado de quem pontuou.</p> 
<p>CANCELAR DECISÃO ANTERIOR - Quando uma pontuação ou uma penalidade foi dada erroneamente, árbitro se volta para o competidor e anuncia AKA/AO, cruza os seus braços e faz um movimento de corte com as palmas da mãos para baixo, para indicar que a última decisão foi anulada.</p> 	<p>NO KACHI - vitória - Ao final do combate, o árbitro estende o seu braço para cima a 45 graus para o lado do vencedor.</p> 	<p>KIKEN (Renúncia/Abandono) - O árbitro sinaliza com o dedo indicador para a linha do competidor desistente e anuncia vitória para o oponente.</p> 

<p>SHIKKAKU (Desclassificação - “abandonar a área de competição) - O árbitro sinaliza com o dedo indicador 45 graus para cima na direção do infrator, e o dirige para fora e atrás com um anúncio “AKA / AO SHIKKAKU” depois declara a vitória do oponente.</p> 	<p>HIKIWAKE (Empate) - No caso de uma decisão empatada ou quando não se Pontuou no Hantei ao finalizar o tempo, o árbitro cruza o braços e depois os estende com as palmas viradas para frente.</p> 	<p>INFRAÇÃO DA CATEGORIA 1 - O Árbitro cruza suas mãos abertas com os punhos na altura do peito.</p> 
<p>INFRAÇÃO DA CATEGORIA 2 - O Árbitro aponta com braço curvado para a face do ofensor.</p> 	<p>CHUKOKU - Fazendo o sinal apropriado, o Árbitro da a advertência relativa à falta de categoria 1 ou 2. Neste momento nenhuma penalidade é aplicada.</p> 	<p>KEIKOKU (Advertência com Ippon de penalidade) - O árbitro indica uma infração de categoria 1 ou 2 e depois sinaliza com o seu dedo indicador 45 graus para baixo e concede Ippon (1 ponto) para o oponente.</p> 

<p>HANSOKU-CHUI (Advertência com Nihon de penalidade) - O árbitro indica uma infração de categoria 1 ou 2, depois sinaliza com o seu dedo indicador horizontalmente para o infrator e concede Nihon (2 pontos) para o oponente.</p> 	<p>HANSOKU (Desclassificação) - O árbitro indica uma infração de categoria 1 ou 2, depois sinaliza com o seu dedo indicador 45 graus para cima na direção do infrator e anuncia a vitória do oponente.</p> 	<p>AIUCHI (Técnicas simultâneas) - Não se concede ponto a nenhum dos dois competidores. O Árbitro une os punhos na frente do seu peito.</p> 
<p>TORIMASEN (Inaceitável como técnica pontuável) - O árbitro cruza os braços e depois faz um gesto de corte com as palmas para baixo. Quando o Árbitro faz este gesto juizes seguido do sinal de reconsideração, significa que a técnica não cumpre pelo menos um dos seis critérios de pontuação.</p> 	<p>RECONSIDERAÇÃO - Depois de indicar as razões, o árbitro pede aos juizes que reconsiderem suas opiniões.</p> 	<p>AKA/AO MARCOU PRIMEIRO - O árbitro indica aos juizes que Aka marcou primeiro levando a mão direita aberta na palma da mão esquerda ou vice-versa.</p> 

TÉCNICA BLOQUEADA OU FORA DO OBJETIVO - O

árbitro coloca uma mão aberta sobre o outro braço para indicar aos juizes que a técnica foi bloqueada ou chegou em uma zona não pontuável.



TÉCNICA FALHA (PERDIDA)

- O Árbitro move o punho fechado através do corpo para indicar que a técnica falhou ou desviou da área de pontuação.

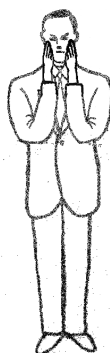


CONTATO EXCESSIVO - O árbitro indica aos juizes que ocorreu contato excessivo, uma infração de categoria 1.



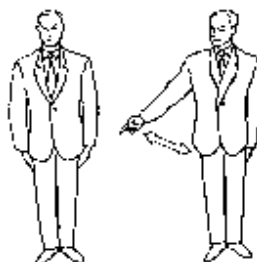
SIMULAR OU EXAGERAR UMA LESÃO - O Árbitro leva

ambas as mãos à face para indicar aos Juizes uma infração da categoria 2.



JOGAI (saída da área de competição) - O árbitro indica

a saída para os auxiliares, apontando com o seu dedo indicador para o limite da área de competição do lado do ofensor.



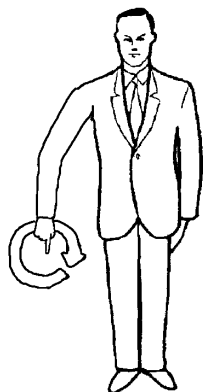
MUBOBI (auto-exposição ao perigo) - O árbitro toca sua

face e leva a mão para frente e para trás, para mostrar aos auxiliares que o competidor está arriscando a si próprio.



EVITAR O COMBATE -

O Árbitro faz um movimento circular com o dedo indicador para baixo, indicando aos auxiliares uma infração da Categoria 2.

**ESQUIVAR DESNECESSARIAMENTE, EMPURRAR OU AGARRAR SEM UMA TÉCNICA DE GOLPE -**

O Árbitro traz ambos os punhos à altura dos ombros e faz um movimento de empurrar com ambas as mãos abertas para indicar aos auxiliares falta da Categoria 2.

**ATAQUES PERIGOSOS E DESCONTROLADOS -**

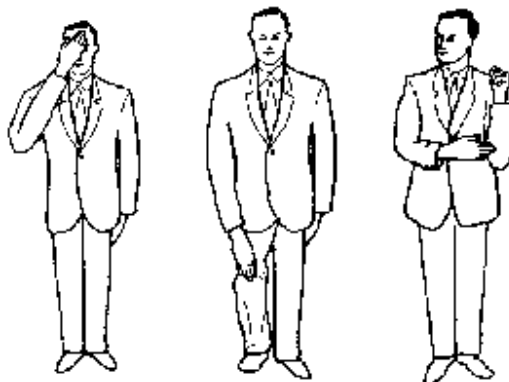
O Árbitro traz o punho cerrado, passando ao lado de sua cabeça, para indicar aos auxiliares falta da Categoria 2.

**FALAR COM OU IRRITAR O Oponente, E COMPORTAMENTO DESCORTÊS -**

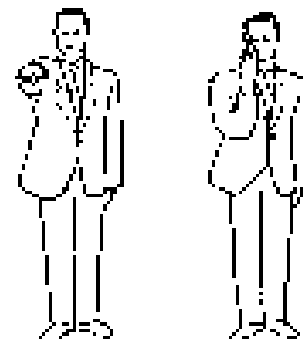
O Árbitro coloca seu dedo indicador no lábio para indicar aos Auxiliares falta da Categoria 2.

**ATAQUES COM A CABEÇA, JOELHOS OU COTOVELOS -**

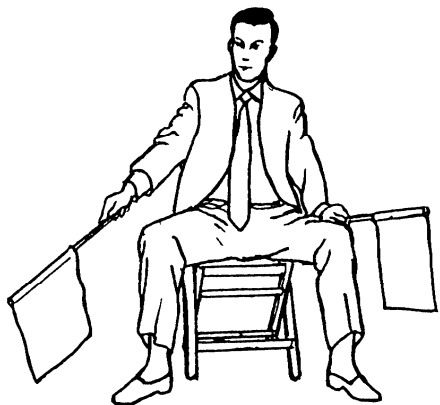
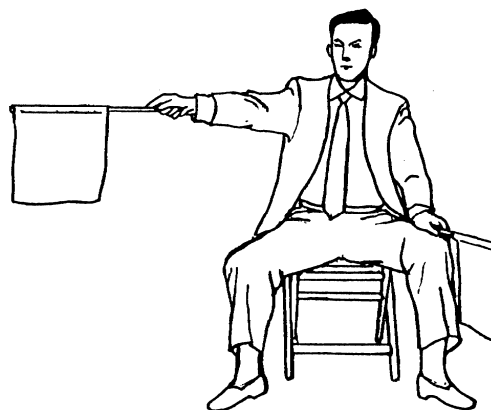
O Árbitro toca sua testa, joelho ou cotovelo com sua mão aberta, para indicar aos auxiliares falta da Categoria 2.

**SHUGO (Chamada dos juizes) -**

O árbitro chama os auxiliares ao final do combate, ou para Recomendar Shikkaku.



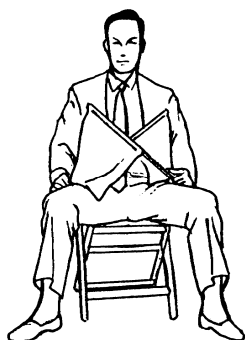
OS SINAIS DOS ÁRBITROS AUXILIARES COM AS BANDEIRAS

IPPON**NIHON****SANBON**

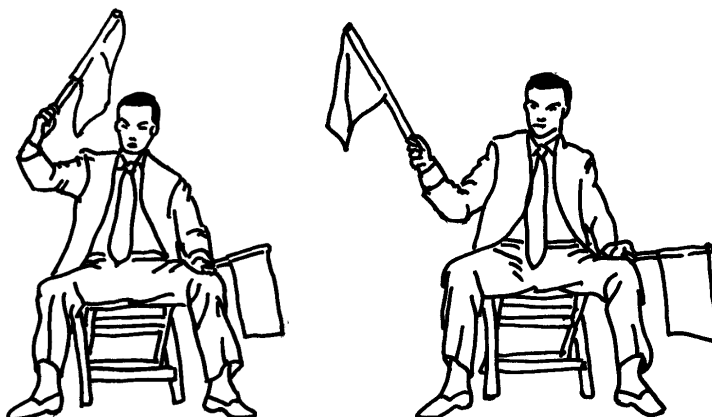
FALTA - Advertência de uma falta. Agita-se em círculo a bandeira correspondente, e depois se faz o sinal de falta da categoria 1 ou 2

**INFRAÇÃO DA CATEGORIA 1****INFRAÇÃO DE CATEGORIA 2 - O juiz gira a bandeira com**

- Cruzam-se as bandeiras e se estendem com os braços retos.



o braço dobrado.



JOGAI - O juiz bate no chão com a bandeira correspondente.



KEIKOKU



HANSOKU CHUI

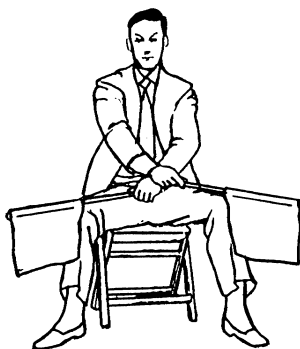


HANSOKU

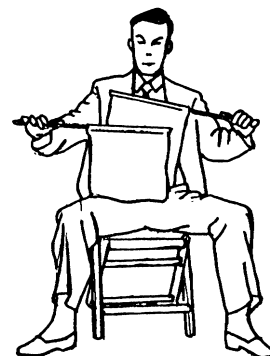


TORIMASEN

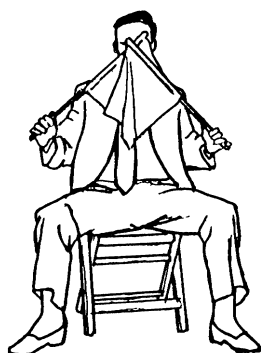
AIUCHI - Movem-se as



bandeiras uma em direção a outra, na frente do peito



MIENAI - Cola-se as bandeiras na frente da face.



APÊNDICE 3: REFERÊNCIAS PRÁTICAS PARA **ÁRBITROS E AUXILIARES**

Este apêndice tem como objetivo ajudar os Árbitros e auxiliares no caso de não haver orientação clara nas regras ou explicações.

CONTATO EXCESSIVO

Quando um competidor realiza uma técnica pontuável imediatamente seguida de outra que faz contato excessivo, o Quadro de Árbitros não deve considerar o ponto, mas sim aplicar uma advertência ou penalidade da Categoria 1 (a menos que seja por culpa do próprio receptor).

CONTATO EXCESSIVO E EXAGERO

Quando um competidor simular ter recebido um contato excessivo e o Quadro de Árbitros decide ao invés disto que a técnica em questão foi controlada, satisfazendo todos os seis critérios de pontuação, então a pontuação será considerada e aplicada uma advertência ou penalidade de Categoria 2 por simular ou exagerar, (Sempre levando em conta que casos graves de simulação ou exagero de lesão podem merecer Shikkaku).

MUBOBI

Dar-se-á advertência ou se penalizará com MUBOBI quando um competidor receber um golpe ou se lesionar por sua própria falta ou negligência. Isso pode ocorrer dando as costas ao oponente, atacando com *guiaku tsuki chudan* largo e baixo sem prever o contra-ataque *jodan* do oponente, deixando de combater antes que o Árbitro diga “Yame”, baixando a guarda ou reduzindo a concentração e falhando repetidamente ou não querendo bloquear os ataques do oponente. A explicação XVI do artigo 8 diz:

No caso de que o ofensor receba contato excessivo e/ou se lesione e a falta seja considerada do receptor, o Árbitro dará uma advertência ou penalidade da Categoria 2 e poderá não penalizar o oponente.

Um competidor que seja golpeado por falta própria ou exagere as conseqüências para confundir ao Quadro de Árbitros poderá receber uma advertência ou penalização por Mubobi, bem como uma penalidade adicional por exagero ao haver cometido duas infrações.

Deve-se assinalar que não há nenhuma circunstância sob a qual se possa pontuar uma técnica que tenha feito contato excessivo.

ZANSHIN

Zanshin descreve uma atitude contínua na qual o competidor mantém concentração, observação e consciência absoluta da potencialidade do oponente para contra-atacar. Alguns competidores giram seu corpo parcialmente para o lado oposto do oponente depois de realizar uma técnica, porém seguem observando e estando atentos para continuar a ação. O Quadro de Árbitros deve poder distinguir entre este estado contínuo de alerta, e no que o competidor tenha se virado completamente, baixando a guarda e perdido a concentração, e assim, tendo deixado de lutar.

SEGURAR UM CHUTE CHUDAN

Deve o Quadro de Árbitro atribuir uma pontuação quando um competidor aplica um chute *chudan* ao qual o oponente segura a perna antes que ele a possa recolher?

Supondo que o competidor que realize o chute mantenha o Zanshin não há impedimento para que essa técnica seja pontuada se cumprem os seis critérios de pontuação. No caso em que se produzem dois *guiaku zuki* quase simultaneamente, é habitual pontuar ao competidor que se considere que tenha efetuado primeiramente sua técnica, ainda quando ambas as técnicas possam ser consideradas pontuáveis. Na teoria, em um combate real um chute com plena potência considera-se que deixaria fora de combate o oponente e por esse motivo a perna não

seria agarrada. O controle apropriado à zona em que se realizou a técnica e o cumprimento dos seis critérios são os fatores decisivos para que uma técnica seja pontuável ou não.

QUEDAS E LESÕES

Está permitido agarrar ao oponente e derrubá-lo sob certas circunstâncias, porém é indispensável para todos os treinadores assegurar-se de que seus competidores estão treinados para isso, e podem aplicar técnicas e quedas seguras.

Um competidor que realize uma técnica de queda deve cumprir as condições impostas nas explicações dos artigos 6 e 8. Se um competidor derruba o seu oponente cumprimento os requerimentos exigidos e se produz uma lesão por incapacidade do oponente de cair adequadamente, é responsabilidade da parte lesionada e o que derrubou não deverá ser penalizado. Lesões por falta própria podem produzir-se quando um competidor que é derrubado cai em cima de um braço estendido ou no cotovelo, ou se agarra ao atacante e se atira em cima dele.

Produz-se uma situação potencialmente quando um competidor agarra as duas pernas do oponente para lançá-lo para trás. O artigo 8 – Explicação X expõe: “...e o oponente deve ser segurado, de forma que uma técnica segura possa ser feita”. Como é difícil de assegurar uma queda, uma projeção como esta pode cair em uma categoria proibida. Se resultar em uma lesão, isto deve ser tratado como Categoria 1. No entanto, se não há nenhuma lesão ou o processo de projeção é interrompido pelo Árbitro, então uma advertência ou penalidade categoria 2 podem ser impostas com base no artigo 8, categoria 2, parágrafo 6. Deve-se enfatizar que este tipo de técnica de projeção não é proibida por si, mas será um fator decisivo a maneira como será executada.

TRÊS MIENAI

Pode o Árbitro pontuar ou penalizar se os auxiliares anunciam MIENAI depois que o Árbitro tenha detido o combate?

O parágrafo III das Explicações do artigo 12 expõe: “*Quando o combate for detido prevalecerá sempre o acordo majoritário*”. Dado que os auxiliares não viram nada, eles, não podem dar sua opinião ou votar, sendo o Árbitro considerado maioria. Essa situação pode acontecer quando a ação se desenvolve perto do perímetro da área de competição no lado do Árbitro, estando os auxiliares sem visão.

DOIS AKA, UM MIENAI

O Árbitro pode pontuar a AO depois do Yame se dois auxiliares indicam pontuação para AKA e o outro sinaliza Mienai?

O Regulamento estabelece que o Árbitro não pode ser contrário a dois auxiliares, a menos que ele tenha o apoio positivo de um auxiliar. Mienai não pode ser considerado como apoio positivo, pois indica que o auxiliar não viu uma técnica pontuável. Assim, o Árbitro não tem nenhum apoio e deve pedir aos auxiliares para reconsiderarem suas decisões, indicando por que eles devem fazê-la.

RECONSIDERAÇÃO

O Árbitro pode pedir aos auxiliares para reconsiderarem suas opiniões quando “...ele acreditar que eles se equivocaram, ou quando a decisão representar uma violação às regras”. No entanto, a reconsideração deve ser solicitada somente uma vez. Se a solicitação do Árbitro não acatada, então a decisão da maioria deve ser dada.

CLAREZA NOS SINAIS

Para evitar confusões, os auxiliares devem dar um sinal de cada vez. Se uma técnica não é pontuável, não é necessário indicar o porquê em primeiro instante. O procedimento correto é cruzar e descruzar as bandeiras (torimassen). Sinais como “bloqueado”, “falhou”, etc. devem ser dados apenas se, e quando o Árbitro pedir reconsideração. A fim de evitar enganos e pedidos desnecessários para reconsideração, todos os três auxiliares devem indicar suas opiniões quando o Árbitro parar o encontro e voltar a sua posição.

JOGAI

Os auxiliares 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.

PROCEDIMENTOS DE RECONSIDERAÇÃO PARA AUXILIARES

Quando o Árbitro pedir por reconsideração, o auxiliar deve primeiro considerar o pedido do Árbitro. No entanto, se o auxiliar discordar, deve mostrar seu argumento e então reafirmar sua decisão original.

Se o auxiliar em uma análise retroativa concluir que o Árbitro estava em uma posição melhor para ver ou interpretar a ação, ele pode mudar sua decisão com base na do Árbitro.

Quando o auxiliar sabe que existiram duas técnicas, mas pôde ver só uma atingir realmente a área de pontuação, não obstante ter certeza que a sua decisão está correta, ele deve indicar "Mienai" para decisão do Árbitro, e então reafirmar sua própria escolha.

Quando um auxiliar sabe que existiram duas técnicas, mas pôde ver só uma atingir a área de pontuação e acredita que a escolha do Árbitro foi primeiro (o auxiliar pôde ver a ação do corpo do competidor, mas não o real atingimento da área de pontuação) então, o no auxiliar deve indicar "Mienai" para a decisão do Árbitro e não indicar pontuação para o outro. Isto não indica que não houve preferência e nem voto, deixando a responsabilidade com o Árbitro para solucionar a situação.

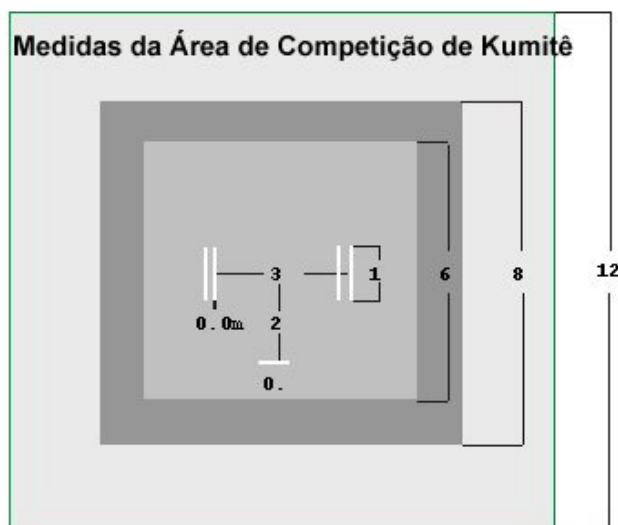
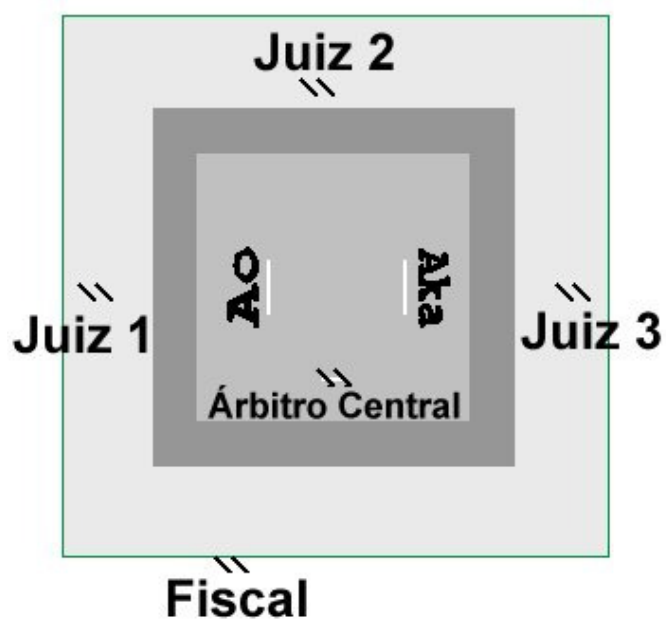
INDICAÇÃO DE INFRAÇÃO AO REGULAMENTO

Para infrações da Categoria 1, os auxiliares primeiro deverão agitar em círculo a bandeira da cor correspondente e depois 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 na frente permitirá ao Árbitro ver claramente que competidor é considerado o infrator.

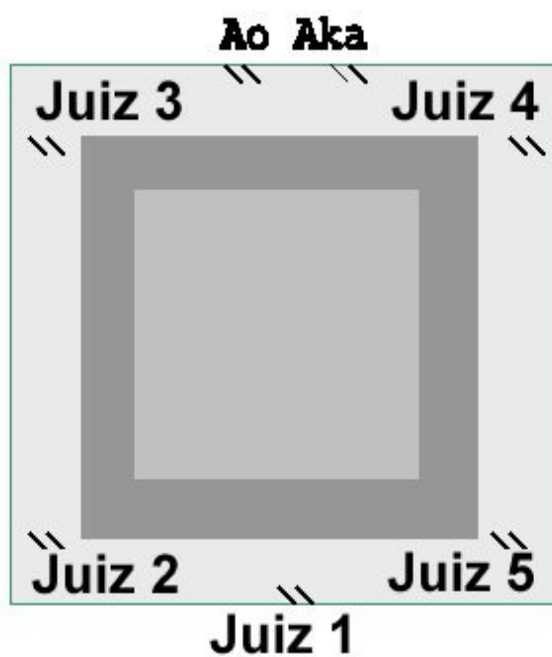
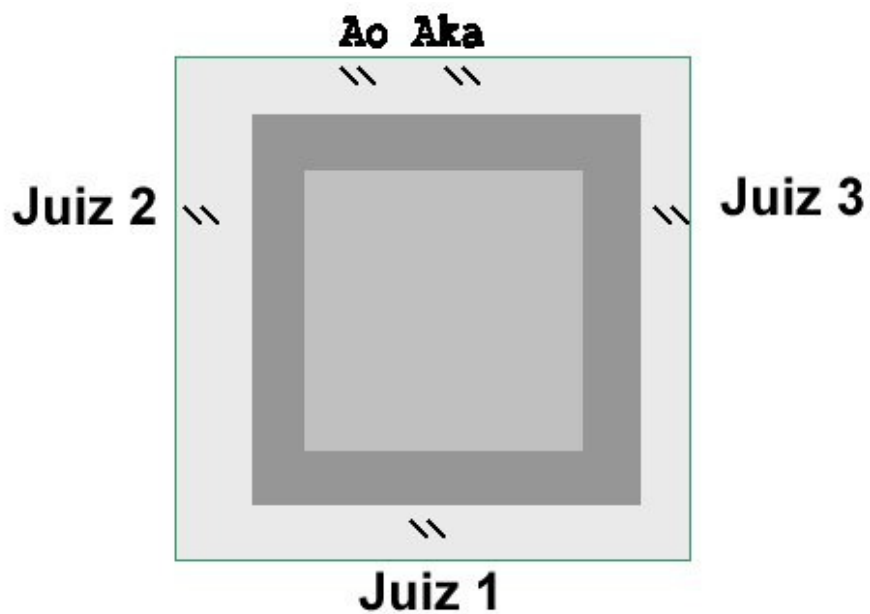
APÊNDICE 4: MARCAÇÕES DAS PONTUAÇÕES

O--O	SANBON	TRÊS PONTOS
O	NIHON	DOIS PONTOS
O	IPPON	UM PONTO
□	KACHI	Ganhador
X	MAKE	Perdedor
△	HIKIWAKE	Empate
C1W	Falta de categoria 1 - Advertência	Advertência sem penalização
C1K	Falta de categoria 1 – Keikoku	Um ponto para o oponente
C1HC	Falta de categoria 1 - Hansoku Chui	Dois pontos para o oponente
C1H	Falta de categoria 1 - Hansoku	Desclassificação
C2W	Falta de categoria 2 - Advertência	Advertência sem penalização
C2K	Falta de categoria 2 - Keikoku	Um ponto para o oponente
C2HC	Falta de categoria 2 - Hansoku Chui	Dois pontos para o oponente
C2H	Falta de categoria 2 - Hansoku	Desclassificação
KK	KIKEN	
S	SHIKKAKU	Desclassificação grave

APÊNDICE 5: DISPOSIÇÃO DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITÊ



APÊNDICE 6: DISPOSIÇÃO DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KATA



APÊNDICE 7: LISTA DOS KATAS OBRIGATÓRIOS



Lista de katas obrigatórios (Shitei) da W.K.F.

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






APÊNDICE 8: LISTA PRINCIPAL DE KATAS

LISTA PRINCIPAL DE KATAS DA W.K.F.

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

APÊNDICE 9: O KARATÊ-GI (kimono de competição)



	Espaço publicitário para W.K.F. – 20 x 10 cm.
	Espaço Publicitário para Federação Nacional – 15 x 10 cm.
	Costas da blusa – espaço para a Federação Organizadora – 30 x 30 cm.
	Emblema da Federação Nacional.
	Espaço para marca do patrocinador – 5 x 4 cm.

APÊNDICE 10: JULGAMENTO COM BANDEIRAS EM SITUAÇÕES DIVERSAS

JUIZ – 1	JUIZ - 2	JUIZ - 3	Árbitro Central
MIENAI	MIENAI	MIENAI	QUALQUER DECISÃO
MIENAI	MIENAI	TORIMASEN	QUALQUER DECISÃO
MIENAI	AKA	AKA	AKA
MIENAI	AKA	AO	DECIDIR ENTRE AKA – AO
AKA	AKA	AKA	AKA
AKA	AKA	AO	AKA – AO
AKA	AO	TORIMASEN	TORIMASEN AKA - AO

QUALIDADES DE UM BOM ÁRBITRO

- Conhecimento das regras;
- Competência no conhecimento das técnicas;
- Controle do koto dentro e fora;
- Controle sobre o atleta machucado;
- Comunicar-se bem por meios de sinais;
- Uso correto dos sinais com as mãos e as bandeiras;
- Julgamento correto;
- Ver o corpo do atleta em deslocamento;
- Posição / situação dentro do koto;
- Habilidade em deslocar-se no koto;
- Chamada correta;
- Boa Postura;
- Imparcialidade;
- Resistência;
- Uso correto do Yame.

WORLD KARATÉ FEDERATION



REGRAS DE COMPETIÇÕES PARA MENORES DE 16 ANOS

REGRAS DE KUMITÊ

AS REGRAS DA WORLD KARATÊ FEDERATION SÃO VÁLIDAS COM AS SEGUINTE EMENDAS:

Artigo 1º. – Área de competição

Á área de competição para os atletas acima de 14 anos será de 8 metros de cada lado; Abaixo de 14 anos, a área será de 6 metros de cada lado.

Artigo 2º. – Coaches and parents (técnicos e pais)

O Coach (técnico) deverá usar em todos os momentos durante a competição, traje completo específico, exibindo seu crachá de técnico. Será designado para ele um lugar para sentar-se durante a contenda, sendo que ele não poderá interromper a disputa por meio de instruções ou gesticulação para seus competidores;

Aos pais não será permitida a presença na área de competição e nem contestar as decisões dos árbitros. Comportamento tido como inaceitável, poderá implicar em desqualificação do competidor ou de toda a equipe.

Artigo 5º. – A duração dos combates de Kumitê será de 2 minutos para os de 14 anos ou acima e 1m30s (um minuto e meio) para os menores de 14 anos.

Artigo 8º. – Comportamentos Proibidos

Todas as técnicas visando cabeça, rosto e pescoço, deverão ter absoluto controle. Se o pé ou a luva tocarem o alvo, o conjunto de árbitros não consignará ponto;

Em primeira instância, um toque leve poderá implicar em chukoku, mas toques subseqüentes receberão keikoku, hansoku chui, e finalmente, hansoku;

Não há necessidade de ocorrer, de fato, alguma lesão para se penalizar um dos atletas;

Qualquer técnica visando cabeça, rosto ou pescoço que produza lesão, não interessa quão leve seja a gravidade, deverá gerar advertência ou penalidade, a menos que seja provocada pelo defensor (mubobi);

Qualquer comportamento descortês de um competidor, companheiro de equipe, técnico ou de um dos pais, pode provocar a desqualificação do ofensor, de toda a equipe ou de toda a delegação do torneio.

Explicação:

No caso de crianças ou jovens, não se pode esperar que exibam o mesmo grau de controle e coordenação dos adultos. Portanto, o quadro de juizes deve permitir uma margem mais larga de segurança na distância requerida para técnicas de pontuação. Chutes altos, socos e golpes que satisfaçam os demais critérios e que atinjam até 10 cm do alvo, devem ser consignados.

Árbitros e Juizes devem lembrar-se que crianças e jovens ainda não amadureceram fisicamente e que o contato firme visto em combate de adultos não é permitido neste nível. Técnicas visando o corpo poderão fazer contato leve, mas controlado. O uso da proteção para o corpo, homologada pela W.K.F., é obrigatório.

Quando avaliar contato, o árbitro central (Referee) deve levar em conta todas as circunstâncias. O atacante gerou contato por descuido ou malícia, ou a vítima o gerou por falhar em sua atitude defensiva? O árbitro Central (Referee), também deve considerar os efeitos de uma notável disparidade de tamanho entre os competidores, como ocorre em disputas de crianças.

REGRAS KATA

Crianças abaixo de 14 anos poderão, além dos 08 katas obrigatórios da W.K.F., escolher para apresentação os Pinan, Heian ou equivalentes nas duas primeiras rodadas, somente.