

KARATÊ-DO TRADICIONAL

REGRAS DE COMPETIÇÃO

FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE KARATÊ TRADICIONAL (ITKF)

AUTORIZAÇÃO

Estas Regras foram reproduzidas com a permissão da Federação Internacional de Karatê Tradicional (ITKF) para uso exclusivo e com o propósito expresso de conduzir Competições de Karatê Tradicional sob a autoridade da Comissão de Karatê Tradicional a qual fornece o quadro técnico e de supervisão.

Copyright © 2009 by International Traditional Karate Federation, Inc.

PREFÁCIO

Em 1995, o presidente da ITKF, Sensei Hidetaka Nishiyama, apresentou ao mundo a versão publicada das regras de competição da Federação Internacional de Karatê Tradicional (ITKF). Após tendo sido apresentado pela primeira vez para uma Comissão do COI em 1986, a ITKF sob a orientação do seu presidente, Hidetaka Nishiyama, passou quase 10 anos refinando essas regras para reduzir a possibilidade de erros humanos e de maus entendidos na Interpretação e aplicação das regras. Como resultado, essa comissão do COI reconheceu as regras da ITKF como regras oficiais das competições de Karatê e essa comissão também solicitou a unificação do Esporte Karatê sob essas regras.

Foi a firme crença do Sensei Nishiyama de que "As Regras definem o Esporte" e que se as regras da ITKF não permanecessem fieis aos princípios do Karatê Tradicional e fundamentado no seu Budô, a arte do Karatê Tradicional, incluindo a sua competição, seria uma atividade completamente diferente. Além disso, a beleza e o espírito dessa arte marcial já teria se perdido privando o estudo pelas gerações futuras.

. No 1º ITKF World Budô (Conferência realizada em Varsóvia na Polônia em outubro de 2007), quando perguntado sobre a perda do Budô nas competições, Sensei Nishiyama disse o seguinte:

"A competição em todos os esportes é um jogo visto como diversão ou entretenimento que se tornou um grande negócio. O Budô é sobre o autodesenvolvimento, o autodesenvolvimento não é um jogo, nem é entretenimento, sua finalidade é melhorar a qualidade do ser humano, as regras não podem definir o caráter, mas podem ajudar a aperfeiçoar. Por isso, nunca podemos perder de vista a implementação do Budô em nossas regras de competição, ou corremos o risco de fracassar na formação do caráter dos nossos alunos. Treinadores esportivos desenvolvem campeões para vencer, os Treinadores de Budô desenvolvem campeões para a vida."

Sensei Hidetaka Nishiyama

A competição é uma forma de enfrentar um adversário perigoso na vida real e é duplamente importante, que os atletas de Karatê Tradicional, Árbitros e integrantes da Comissão de Karatê Tradicional da ITK estudem profundamente estas regras para compreenderem verdadeiramente o seu papel no reforço e na preservação dos princípios fundamentais do Karatê Tradicional a fim de que não seja preciso nenhum compromisso adicional.

"Através do estudo profundo e autodesenvolvimento contínuo da mente, corpo e espírito, o indivíduo vai romper o comum para alcançar o extraordinário"

A UWK deixou intocado o prefácio escrito por Sensei Nishiyama para a primeira publicação das regras de Competição da ITKF. Hoje a medida que entramos no novo reino das Competições de Karatê Unificado, suas palavras continuam a tocar com uma verdade forte e um profundo significado.

É com grande prazer que apresentamos a Edição das Regras de Competição, cortesia da ITKF (International Traditional Karate Federation).

Índice

Prefácio.....	02
Introdução.....	09
I. GERAL.....	10
Artigo I – Propósitos das Regras.....	10
Artigo II – Definição do Karatê Tradicional e das Competições de Karatê Tradicional.....	10
Artigo III – Imparcialidade.....	10
Artigo IV – Decisões Técnicas.....	11
Artigo V – Decisões Médicas.....	11
Artigo VI – Árbitros do Torneio.....	11
1. Qualificação do Árbitros do Campeonato.....	12
2. Atribuições dos Árbitros.....	12
3. Posicionamento dos Árbitros.....	12
4. Métodos de Decisão.....	12
5. Poderes e Deveres do Diretor de Arbitragem.....	12
6. Poderes e Deveres do Assistente do Diretor de Arbitragem.....	13
Artigo VII – Área de Competição.....	13
1. Diretor de Arbitragem.....	13
2. Árbitros.....	13
3. Presidente do Comitê Médico.....	13
4. Juiz Médico e Médico do Campeonato.....	13
5. Competidores.....	13
Artigo VIII – Categorias de Competição.....	13
Artigo IX – Participação dos Competidores.....	14
Artigo X – Desclassificação do Competidor.....	14
Artigo XI – Técnico.....	15
Artigo XII – Violações das Regras após a Competição.....	15
Artigo XIII – Registros.....	15

Artigo XIV – Outros.....	15
II. REGRAS DE KUMITE.....	16
Artigo I – Geral.....	16
1. Competição de Kumite.....	16
2. Área de Competição.....	16
3. Definição de Ippon e Waza-ari.....	17
4. Alvo.....	22
5. Duração da Competição (luta)	23
6. Jyo-gai.....	23
7. Penalidades.....	23
8. Técnicas e ações proibidas.....	25
9. Kei-koku, Chuhi e Han-soku.....	26
10. Parada Médica.....	27
11. Ki-tei.....	27
12. Protesto Técnico.....	27
13. Eliminatórias.....	28
14. Funcionários da Área de Competição (mesários)	28
Artigo II – Competição.....	29
1. Vestimenta de Competição.....	29
2. Equipamentos de Segurança.....	29
3. Competição.....	30
4. Procedimentos da Competição.....	32
Artigo III – Julgamento.....	34
1. Vestimenta padrão dos Árbitros.....	34
2. Árbitros do Dojo.....	34
3. Equipamentos dos Árbitros.....	34
4. Kan-sa.....	35
5. Decisões dos Árbitros.....	35
6. Decisões do Juri.....	35
Artigo IV – Atuação da Arbitragem.....	36
1. Shu-shin.....	36
2. Fuku-shin.....	36
3. Reunião dos Árbitros.....	36
4. Paralisação da Luta pelo Shu-shin.....	36

5. Procedimentos para decisão por Pontos.....	37
6. Procedimentos para Penalidade por Jyo-gai.....	38
7. Procedimentos para julgamento da penalidade Ten-to.....	39
8. Procedimentos para o julgamento de Kei-koku, Chui e Han-soku.....	39
9. Procedimentos em casos de Lesões e Enfermidades.....	40
10. Procedimentos do Kan-as.....	41
11. Procedimentos para Substituir o Árbitro.....	41
12. Quando o Procedimento de Hiki-wake não pode ser usado.....	41
13. Procedimentos para atribuição de Pontos ou Penalidades pelo Shu-shin.....	41
 Artigo V – Regras Complementares durante a Arbitragem.....	42
 III. REGRAS DE KATA.....	43
Artigo I – Geral.....	43
1. Competição de Kata.....	43
2. Área de Competição.....	43
3. Tipos de Kata.....	44
4. Pontuação.....	44
5. Han-soku.....	49
6. Penalidades e Han-soku (Kata Equipe).....	50
7. Parada Médica.....	50
8. Protesto Técnico.....	50
9. Eliminatórias.....	50
10. Mesários.....	51
 Artigo II – Competição.....	51
1. Vestimenta dos Competidores.....	51
2. Escolha e Registro do Kata.....	52
3. Eliminatórias e Finais.....	52
4. Kettei-sen (disputa de desempate).....	52
5. Posição Inicial do Kata.....	53
6. Mudança nos Integrantes da Equipe de Kata.....	53
7. Procedimentos da Competição.....	53
 Artigo III – Julgamento.....	56
1. Vestimenta dos Árbitros.....	56
2. Equipamentos dos Árbitros.....	56
3. Árbitros da Área de Competição.....	56
4. Delegação de autoridade pelo Diretor de Arbitragem.....	57

Artigo IV – Procedimentos da Arbitragem.....	57
1. Direitos e Responsabilidades do Shu-shin.....	57
2. Reunião dos Árbitros da Área de Competição.....	58
3. Decisão dos Pontos de Penalidade.....	58
4. Decisão por Han-soku.....	58
5. Lesões ou Enfermidades.....	58
Artigo V – Regras Adicionais.....	59
1. Recolhimento dos Formulários de Pontuação.....	59
2. Anuncio das Notas e das Médias.....	59
3. Reunião dos Árbitros para definir as colocações (Kettei-sen).....	59
4. Requisitos para a Leitura das Notas.....	59
IV – REGRAS DE EN-BU.....	60
Artigo I – Geral.....	60
1. Área de Competição.....	60
2. Divisões.....	60
3. Sequência da Competição.....	60
4. Pontuação.....	61
5. Hanso-ku.....	64
6. Penalidades e Hanso-ku.....	65
7. Dctor Stop.....	65
8. Protesto Técnico.....	65
9. Eliminatórias.....	65
10. Mesários.....	65
Artigo II – Competição.....	65
1. Vestimenta dos Competidores.....	65
2. Eliminatórias e Finais.....	65
3. Kettei-sen.....	65
4. Procedimentos da Competição.....	66
Artigo III – Julgamento.....	67
1. Vestimenta dos Árbitros.....	67
2. Equipamentos dos Árbitros.....	67

3. Árbitros da Área de Competição.....	67
Artigo IV – Procedimentos da Arbitragem.....	67
Artigo V – Regras Adicionais.....	67
V - REGRAS DE FUKU-GO.....	68
Artigo I – Geral.....	68
1. Definição de Fuku-go.....	68
2. Área de Competição.....	68
3. Eliminatórias.....	68
Artigo II – Competição.....	68
1. Disputa de Kumite.....	68
2. Competição de Ki-tei.....	69
3. Cerimônia de Encerramento.....	70
VI – REGRAS DE KOGO.....	71
Artigo I – Geral.....	71
1. Definição de Kogo Kumite.....	71
Artigo II – Procedimentos Gerais.....	71
Artigo III - Procedimentos da Competição.....	72
Artigo IV – Procedimentos da Arbitragem.....	73
Artigo V – Violações e Penalidades.....	73
Artigo VI – Termos e Sinais.....	74

APÊNDICE

I - Área de Competição de Kumite.....	75
II – Área de Competição de Kata.....	76
III – Área de Competição de Ki-tei.....	77
IV – Chave de Kumite – Eliminatória Simples.....	78
V – Chave de Kumite – Sistema de Repescagem.....	79

VI – Chave de Kata/ Em-bu – Eliminatória Simples.....	80
VII – Chave de Fuku-go – Eliminatória Simples.....	81
VIII – Termos e Sinais do Árbitro Central (Shu-shin).....	82
IX - Termos e Sinais do Árbitro Lateral (Bandeiras).....	88
X – Formulário de Pontuação do Kumite Individual.....	91
XI – Formulário de Pontuação de Kumite Equipe.....	92
XII – Formulário de Pontuação da Aplicação do Kata Equipe.....	93
XIII – Formulário de Pontuação de Kata.....	94
XIV – Formulário de Pontuação do Ki-tei.....	95
XV – Formulário de Pontuação do En-bu.....	96
XVI – Formulário de Pontuação de Ko-go.....	97
XVII – Chave de Kumite e Fuku-go (Finais).....	98
XVIII – Formulário de Pontuação do Kata Individual.....	99
XIX – Formulário de Pontuação do Kata Equipe.....	100
XX – Formulários de Pontuação do En-bu.....	101
XXI- Medidas Padrão para o Karatê GI (Kimono).....	102

INTRODUÇÃO

Na maioria dos esportes competitivos as próprias regras de competição definem os esportes, mas as artes marciais têm uma longa história de uma forma de competição diferente que é conhecida como "Shi-ai" (testando uns aos outros) usada para testar o progresso diário de cada um, com a finalidade de orientar o desenvolvimento futuro ao invés de simplesmente ter o objetivo de ganhar. Hoje as competições das artes marciais tornaram-se extremamente populares, tanto nacional como internacionalmente como um evento esportivo, consequentemente as próprias regras determinam de forma significativa os princípios do esporte, contudo se as regras de competição não refletirem a essência da arte marcial, ela se tornará um esporte completamente e fundamentalmente diferente.

A fim de preservar a essência de uma arte marcial, as regras de competição devem incorporar os princípios técnicos e filosóficos da disciplina. As regras competitivas devem também garantir a segurança dos atletas, reduzir o erro humano (por parte dos Árbitros) e aumentar o interesse do público sobre o que o Karatê Tradicional representa verdadeiramente para o indivíduo e para a comunidade. Estabelecer regras de competição neste espírito apresenta um difícil desafio que só pode ser alcançado com a cooperação dos dirigentes, técnicos, instrutores e atletas de todos os países filiados na ITKF. Através do refinamento contínuo estabelecemos regras modificadas que incorporam a essência do Karatê Tradicional como uma arte marcial. Como resultado, essas regras também podem fornecer orientação para futuras gerações de atletas de Karatê Tradicional.

Espero que todos os atletas de Karatê mantenham e preservem a essência do Karatê Tradicional através da aplicação destas regras nas competições.

Sensei Hidetaka Nishyama

(Presidente da ITKF) – jul. 1995

Karatê Tradicional

Regras de Competição

I. GERAL

Artigo I – Propósito das Regras

1. A ITKF elaborou essas regras para fins de competições Internacionais. Estas regras devem ser usadas em todas as competições sancionadas pela ITKF e sob seu acompanhamento técnico.
2. A nível nacional o processo de seleção dos participantes nas competições da ITKF também será baseada nas regras da ITKF.

Artigo II – Definição do Karatê Tradicional e da Competição de Karatê Tradicional

Karatê Tradicional é a arte de defesa pessoal que evoluiu no Japão como uma arte marcial (Budô). Ela é baseada em uma arte de combate sem armas, que vem se desenvolvendo ao longo de milhares de anos.

O Karatê Tradicional concentra-se no desenvolvimento e aprimoramento do caráter humano a um nível tão elevado, que tem como objetivo final alcançar a vitória sobre seu oponente sem violência.

O Karatê Tradicional é composto de:

- 1) Técnicas de "Todome-waza" (golpe definitivo) onde um único golpe anula totalmente a capacidade ofensiva do oponente usando Tsuki (soco), Uchi (golpe de percussão), Ate (choque) ou Keri (chute) etc.
- 2) Técnicas de Defesas que evitam ou anulam o ataque do oponente usando Uke (bloqueio) ou Tai-sabaki (esquiva), etc.
- 3) Técnicas de apoio como o desequilíbrio ou técnicas de defesa que permitem a execução de Todome-waza.
- 4) Princípios mentais e físicos para a execução e aplicação adequada das técnicas do Karatê Tradicional.

Artigo III – Imparcialidade

A competição de Karatê Tradicional deve ser imparcial e sem qualquer tipo de discriminação, livre de qualquer situação ou influência que crie qualquer vantagem ou desvantagem para os competidores. As Iniquidades (falta de caráter, de ética, desonestidade, etc..) de qualquer tipo não podem ser impostas a nenhum competidor.

Artigo IV – Decisões Técnicas

1. Os Árbitros têm autoridade de decisão sobre suas respectivas competições garantindo o cumprimento das regras de competição da ITKF, as decisões dos árbitros são definitivas. Depois que um ponto ou penalidade é dado não haverá revisão através de vídeo ou foto com o propósito de alterar a decisão.
2. Numa situação em que os Árbitros da Área de Competição (Koto) não possam tomar uma decisão ou no caso de uma controvérsia de natureza técnica, a decisão definitiva será tomada pelo Júri. No entanto nenhum Árbitro que tenha feito parte da decisão que será analisada poderá fazer parte do Júri.
3. O Diretor de Arbitragem o Assistente do Diretor de Arbitragem e o Kan-sa compõem o Júri da competição. O Presidente do Júri será o Diretor de Arbitragem e cada participante tem um voto igual, em caso de empate o Presidente decidirá.

Artigo V – Decisões Médicas

1. O Comitê Médico do Campeonato é composto por Árbitros Médico nomeados pela Comissão Médica da ITKF que também será responsável pela adesão de todos os competidores aos procedimentos estabelecidos pela Comissão Médica da ITKF. O Comitê Médico do Campeonato tomará todas as decisões finais relativas a assuntos Médicos durante uma competição.
2. O Comitê médico do campeonato deve designar um membro do Comitê que servirá como Árbitro(s) Médico durante o Campeonato e que deverá agir de acordo com as regras médicas da ITKF.
3. O Árbitro Médico designado para uma Área de Competição específica acompanhará todas as atividades nessa Área. O Árbitro Médico avaliará o grau da lesão ou prejuízo funcional a um competidor sempre que ocorrer contato ou uma suspeita de contato e supervisionará o diagnóstico e tratamento administrados pelo Médico do Campeonato.

O Médico do Campeonato selecionado pelo Comitê Organizador, não terá direito de tomar decisão sobre o Julgamento das questões Médicas durante as Competições.

4. Para poder encerrar uma competição por "Doctor Stop" (Parada Médica) será necessário o acordo de dois Árbitros Médicos que basearão essa decisão nas Regras do Comitê Médico da ITKF e no relatório do Médico do Campeonato. Qualquer desacordo deve ser resolvido pelo Júri.

Quando um competidor tiver a sua luta interrompida por “Parada Médica” pelo Árbitro Médico, o atleta não poderá retornar para a Competição até que ele seja liberado pelo respectivo Comitê Médico do Campeonato. Para exceções veja o Artigo I – 10B da Regra de Kumite.

Artigo VI – Árbitros do Campeonato

- **Shu-shin** - Árbitro Principal ou Central
- **Fukushin** - Árbitro Lateral ou bandeira

- **Kan-sa** - Árbitro Supervisor

1. Qualificação dos Árbitros do Campeonato

Os Árbitros serão selecionados pelo Comitê Técnico do Campeonato dentre os Árbitros qualificados pela ITKF.

As respectivas qualificações dos Árbitros para cada categoria de competição são as seguintes:

- | | |
|--------------------|---------------------|
| • Kumite | - Árbitro de Kumite |
| • Kata | - Árbitro de Kata |
| • Fuku-go (Kumite) | - Árbitro de Kumite |
| • Fuku-go (Ki-tei) | - Árbitro de Kata |
| • En-bu | - Árbitro de Kata |
| • Ko-go Kumite | - Árbitro de Kumite |

2. Atribuições dos Árbitros

O Diretor de Arbitragem, o Assistente do Diretor de Arbitragem, o Kan-sa e suas respectivas atribuições serão determinados pelo Comitê Técnico do Campeonato entre os Árbitros com qualificações em Kumite e Kata.

3. Posicionamento dos Árbitros

O Diretor de Arbitragem designará o posicionamento de cada Árbitro. Eles só poderão atuar nas Áreas especificamente designadas pela sua qualificação.

4. Método de Decisão

Os Árbitros do Campeonato devem julgar de acordo com as Regras de Competição da ITKF.

5. Poderes e Deveres do Diretor de Arbitragem

- a) O Diretor de Arbitragem tem o dever de examinar e avaliar a Área de Competição, os Equipamentos e a Segurança das Instalações.
- b) Antes do início da competição o Diretor de Arbitragem será responsável pela indicação de cada Árbitro nas respectivas áreas de competição.
- c) O Diretor de Arbitragem tem o dever de supervisionar as ações e responsabilidades dos Árbitros. Além disso, o Diretor de Arbitragem supervisionará o trabalho dos mesários através do Kan-sa. No caso do Kata, Ki-tei (Fuku-go) e En-bu as ações e responsabilidades na Área Competição serão supervisionadas pelo Shu-shin.
- d) O Diretor de Arbitragem será o Presidente do Júri e só votará em caso de empate.
- e) O Diretor de Arbitragem terá a responsabilidade de registrar e comunicar os resultados do Campeonato ao Comitê Organizador assim que ele terminar.

6. Poderes e Deveres do Assistente do Diretor de Arbitragem

O Assistente do Diretor de Arbitragem assistirá e apoiará o trabalho do Diretor de Arbitragem. No caso em que o Diretor de Arbitragem não puder desempenhar as funções do cargo, o seu Assistente assumirá as suas funções. No caso em que houver mais de um Assistente, o Diretor de Arbitragem substituto será selecionado seguindo a seguinte ordem: em primeiro será pela escolha do Diretor de Arbitragem, em segundo será escolhido entre os Assistentes o que tiver a maior qualificação, e em terceiro a escolha será pelo Comitê Organizador do Campeonato.

Artigo VII – Área de Competição (Koto)

Além da marcação da Área de Competição de acordo com os diagramas de cada categoria, a Área de Competição deve incluir assentos para:

1. Diretor de Arbitragem

Sentado em uma posição que ofereça total visão e fácil comunicação com as Áreas de Competição.

2. Árbitros

Normalmente sentados atrás dos mesários.

3. Presidente do Comitê Médico

Sentado em uma posição que possibilite a melhor comunicação com as Áreas de Competição.

4. Árbitro Médico e Médico do Campeonato

Sentados ao lado dos mesários.

5. Competidores

Sentados em uma posição que permita acesso fácil à Área de Competição.

Artigo VIII – Categorias de Competição

1. Kumite (luta)

a) Masculino Individual

b) Feminino Individual (Ko-go)

c) Masculino por Equipe

2. Kata

a) Masculino Individual

b) Feminino Individual

c) Masculino por Equipe (3 homens)

d) Feminino por Equipe (3 mulheres)

3. En-bu (formação de dupla)

- a) Masculino
- b) Misto (mulher e homem)
- 4. Fuku-go (combinado Kumite/Kata)**
- a) Masculino
- b) Feminino (Ko-go Kumite)

Artigo IX – Participação do Competidores

1. A participação dos competidores ficará sujeita às regras da ITKF. Em cada Campeonato o Comitê Organizador será responsável por implementar um procedimento para a inscrição oficial dos competidores e somente os competidores devidamente inscritos poderão participar da competição.
2. Os competidores terão um (1) minuto para se apresentarem na Área da Competição após seus nomes terem sido anunciados. A não apresentação dentro desse prazo resultará na desqualificação para participar do respectivo evento.
3. Registro Médico Individual
 - a) Durante o Campeonato todos os competidores devem ter um "Registro Médico Individual" elaborado pelo Comitê Médico e fornecido pelo Comitê Organizador do Campeonato, que deve ser entregue aos mesários antes do início de cada competição.
 - b) O Árbitro Médico deve verificar os Registros Médicos Individuais antes de cada competição para ver se nenhum competidor tem uma Parada de Médica (Doctor Stop) registrada.
 - c) O Árbitro Médico deve documentar todas as Paradas Médicas, Lesões, Enfermidades e Han-soku no caso de vitória dada ao oponente por motivo de contato.
4. Competidores ou Técnicos não estão autorizados a protestar contra quaisquer decisões Técnicas e/ou Médicas.

Artigo X – Desclassificação do Competidor

Por decisão dos Árbitros, um competidor pode receber Shi-kaku (desclassificação) de todo o Campeonato por qualquer um dos seguintes motivos:

1. Violação premeditada e deliberada das regras da respectiva categoria de competição.
2. Agitação ou emoção excessiva impedindo a continuação segura da competição.
3. Recebimento de “Han-soku” duas vezes, enquanto compete na mesma categoria na competição.
4. Quando um competidor recebe “Mu-no” (falta de condições técnica), indica que o competidor não tem condições de demonstrar técnicas suficiente para competir como exige as Regras de Kumite da ITKF.
5. Fingimento.

Artigo XI – Técnico

1. O Técnico deve ter um Certificado de Qualificação para Técnicos emitido pela ITKF e seguir todos os procedimentos exigidos pelo Comitê Organizador do torneio para o devido registro junto a ele.
2. O Técnico e seus respectivos atletas deverão permanecer juntos na área designada, fora da Área de Competição.
3. O Técnico está proibido de orientar o seu atleta verbalmente ou através de sinais, uma vez que ele já tenha entrado na Área de Competição.
4. O Técnico está proibido de tentar influenciar os Árbitros verbalmente ou através de alguma outra ação durante a luta.
5. O técnico que violar as referidas regras será desclassificado do Campeonato e imediatamente tirado da Área de Competição.

Artigo XII – Violações das Regras após a Competição

1. Se após uma disputa uma violação das regras for descoberta e confirmada pelo Júri, a decisão dessa disputa será anulada e todos os registros serão apagados. Se ocorrer uma violação durante uma disputa, o tempo de competição não será alterado nem estendido.

Se isso ocorrer, todos os procedimentos influenciados por essa violação devem ser repetidos.

2. No caso de um competidor desrespeitar a cerimônia de premiação, todos os prêmios concedidos a ele ou equipe que ele faça parte, serão retirados dos registros (somente nessa categoria em particular) pelo Júri do Campeonato.
3. No caso de surgir uma questão ou uma controvérsia que não conste nas Regras da Competição da ITKF, a decisão do Júri será decisiva.

Artigo XIII – Registros

1. Os seguintes Árbitros têm o direito e a responsabilidade de verificar os registros, e se necessário fazer as devidas correções:
 - a) Kumite (incluindo o Kumite do Fuku-go e Ko-go) é o Kan-sa
 - b) Kata (incluindo o Kitei do Fuku-go e En-bu) é o Shu-shin
2. O Registro Oficial exige a assinatura dos Árbitros responsáveis conforme o item 1 acima.

Artigo XIV- Diversos

Quaisquer mudanças ou alterações nas Regras de Competição da ITKF, só serão aceitas se forem aprovadas com 2/3 dos votos da Comissão formada pelo Comitê Técnico da ITKF, e essas alterações devem ser aprovadas pela Diretoria da ITKF.

II – Regras de KUMITE

Artigo I – Geral

1. Competição de Kumite.

A competição de Kumite consiste em um combate entre duas pessoas lutando livremente sem contato. O vencedor é determinado quando um dos lutadores aplica o Todome-waza (golpe definitivo) satisfazendo as exigências técnicas como, Execução Física Adequada, Tempo Correto, Distância Correta (Ma-ai) e Alvo Correto (área do corpo permitida/designada). Se não houver o Todome-waza, o vencedor será o lutador que somar o maior número de pontos recebidos por técnicas eficazes e por penalidades do oponente.

A Competição de Kumite é dividida nas seguintes categorias:

- a)** Masculino Individual
- b)** Feminino Individual (Ko-go kumite)
- c)** Equipe Masculina (3 pessoas)

2. Área de Competição/Luta

A. A área de Competição/Luta deve ser plana com a superfície semi absorvente de impactos com as medidas necessárias para prevenir qualquer perigo e garantir uma luta segura.

B. O tamanho da Área de Competição/Luta será de 64 mtrs² (8m x 8m), medidos a partir da parte externa da linha de divisa, e após essa linha ainda deve ter uma área adicional de segurança com o mesmo piso da Área de Competição/Luta.

C. Duas linhas paralelas cada uma com meio metro de comprimento (0,5 mtrs), devem ser desenhadas em ambos os lados a 1,5 mtr do ponto central da Área de Competição/Luta. As linhas devem ser perpendiculares à linha onde o Shu-shin fica no início da luta. As duas linhas paralelas marcam o lugar de cada competidor.

D. O local do Shu-shin, Fukushin, Kansa e dos mesários devem estar de acordo com o Apêndice I

E. A Área de Competição deve ser bem ventilada com temperatura ambiente recomendada na faixa de 15°C a 24°C, com umidade relativa entre 40% a 80%, iluminação da Área de competição no mínimo com 400 lux (intensidade da iluminação) e velocidade do ar de 0 até 1,5 m / seg.

F. A Área de Competição deve estar livre de materiais e objetos não essenciais que possam atrapalhar a competição, isto Incluem as luzes excessivas de filmadoras, maquinas fotográficas que possam causar distrações durante as disputas.

Observação:

O diagrama da Área de Competição encontra-se no Apêndice I.

3. Definição de Ippon (ponto inteiro) e Waza-ari (meio ponto).

A. O Ippon é definido como ponto inteiro e é conseguido na execução do Todome (golpe definitivo) com tempo correto e distância efetiva (Maai) aplicado em uma parte do corpo do oponente na qual a sua capacidade ofensiva fique totalmente neutralizada.

1. A técnica do Todome refere-se ao seguinte:

a) A energia máxima é transferida para o alvo combinando a reação da base contra o chão com a linha de impulso do corpo. Na fase final do golpe é feita pressão máxima contra o chão juntamente com uma contração muscular bem grande produzindo o máximo de impacto contra o alvo (kime).

b) A estabilidade do corpo deve ser mantida juntamente com a postura durante toda a execução da técnica (golpe) a ponto de suportar a reação do impacto sem perder o equilíbrio.

c) A permanência do equilíbrio mental e físico imediatamente após a execução da técnica deve ser mantida (Zan-shin).

2. O tempo correto (timing) refere-se ao oportunismo de aplicar uma técnica naquele momento que o adversário está com as capacidades físicas e mentais desajustadas ou em Kyo (desatento).

a) Kyo (Nível Mental)

- Instabilidade emocional extrema como medo, raiva, ansiedade ou falta de reação.
- Extrema perda de vontade, vitalidade e iniciativa para lutar.
- Perda extrema de concentração resultando em desatenção total.

b) Kyo (Nível Físico)

- Perda de equilíbrio físico
- Intervalo entre o início e durante a execução da técnica.
- Intervalo ou interrupção entre técnicas descontinuando a execução das mesmas.

Observação:

Durante o chute (Keri) na fase final da extensão da perna, para conseguir energia máxima é necessário exercer pressão máxima contra o chão com a perna de apoio. Depois da aplicação da técnica deve-se executar uma puxada forte da perna para trás para garantir o equilíbrio para o próximo movimento.

No caso de um chute (Keri), que não receba um bloqueio (defesa) adequado, a técnica será considerada aplicada no tempo correto.

3. O Ma-ai refere-se ao uso correto da distância para a execução efetiva de uma técnica combinada com o tempo certo. A posição deve ser de tal forma que a técnica não fique longe, mas sim próxima o suficiente para aplicar o Todome. A distância deve ser tal que a área de contato apropriada da técnica cause um impacto efetivo sobre o alvo. As distâncias requeridas dos alvos no momento do impacto são as seguintes:

- Jodan (área do rosto) – Aproximadamente 5 cm ou menos.

- Chudan (área do estomago) – Aproximadamente 3 cm ou menos, com exceção do chute (Keri) que permite 5 cm ou menos.

O ângulo requerido é aproximadamente de 80 a 100 graus.

B. Waza-ari

É definido como a execução de uma Técnica que não satisfaz os critérios exigidos para considerar Ippon como:

1. A energia do corpo é levemente fraca.
2. Concentração ou postura ou ambos levemente destoantes.
3. A recuperação do equilíbrio mental e físico imediatamente após aplicação da técnica é levemente fraca.
4. Levemente fora do tempo.
5. A distância está levemente fora ou próxima de mais para aplicação eficaz da técnica.

Observação:

Se a distância estiver longe, isto é, não atingir o alvo, então não haverá marcação de nenhum Ippon ou Waza-ari.

C. Técnicas não pontuadas

Nenhum ponto deve ser dado nas seguintes situações, mesmo que a técnica seja efetiva.

1. Quando o oponente inicia o ataque a técnica deve ser bloqueada, desviada ou esquivada, se não, a técnica de contra-ataque não contará como ponto marcado e será sujeito à penalidade de Mushi (técnica ignorada). Exceção do chute (Keri) usando técnica de "Sen" (antecipando o início do movimento do adversário) que tem alcance superior contra técnica da mão do adversário.
2. A técnica executada se move em uma direção enquanto o corpo está recuando ou se movimentando em direção oposta (Nige-Tsuki / Uchi / Ate / Geri).
3. A técnica é executada depois que o adversário é agarrado (Tsuka-mi). Agarrar com execução simultânea da técnica é permitido.
4. A técnica não é executada continuamente e imediatamente quando o adversário escorrega e cai ou é derrubado por uma técnica anterior.

D. Técnicas e pontos

1. As Técnicas com a perna de trás e com a mão do lado da perna de trás podem ser Ippon ou Waza-ari, se forem aplicados no início da técnica.
2. As técnicas com a perna da frente e com a mão do lado da perna da frente são apenas Waza-ari.

Observação:

No caso de uma base, onde ambos os pés estão paralelos (na largura de um pé de comprimento de uma pessoa), então aplica-se a regra da perna dianteira.

E. Elevação do ponto (Yoshi)

Nos casos que se seguem, uma técnica reconhecida como Waza-ari pode ser elevada a Ippon e uma técnica menor que Waza-ari pode ser elevada a Waza-ari:

1. Quando a execução da técnica não provoca nenhuma reação do oponente que é pego totalmente despreparado mentalmente.
2. Quando o adversário é incapaz de demonstrar qualquer reação física defensiva por estar em um estado fisicamente desfavorecido (Kyo). Ex.: Desequilibrado.

F. Qualificação das técnicas de pontuação e as partes do corpo que são usadas

1. Técnicas

a) Tsuki (soco)

i) Força Básica.

Uma forte e rápida ação do corpo (rotação, deslocamento, elevação, agachamento, vibração, contração, expansão do corpo, etc.) usando o chão como base. Esta força é estendida através da linha do braço.

ii) Movimento do braço.

O movimento do braço é gerado a partir da velocidade máxima de movimentação do corpo. A rotação do ombro seguida da extensão da articulação do cotovelo aumenta ainda mais a potência do corpo. A extensão deve ser de 45° ou mais.

iii) Kime (impacto no final do golpe)

No momento final da técnica, no impacto, durante um forte e completo período respiratório, ambos os pés devem estar firmemente em contato com o chão acompanhado por uma forte contração acentuada ao longo da linha da técnica (golpe), com contração total do corpo e pressão contra o chão.

Observação:

O Kizami-zuki (soco do lado da perna dianteira) só será aceito se o alvo for Jodan.

b) Uchi (golpe de percussão)

i) Força Básica.

Uma forte e rápida ação do corpo (rotação, deslocamento, elevação, agachamento, vibração, contração, expansão do corpo, etc.) usando o chão como base. Esta força é transmitida através do lado do braço.

ii) Movimento do braço:

O movimento do braço é gerado a partir da velocidade máxima do movimento do corpo. A rotação da articulação do ombro seguida de uma ação rápida da articulação do cotovelo aumenta ainda mais a potência do corpo. O ângulo do encaixe do cotovelo deve ser de 45 ° ou mais.

iii) Kime (Impacto no final do golpe)

No momento final da técnica, no impacto, durante um forte e completo período respiratórios, ambos os pés devem estar firmemente em contato com o chão. No momento de uma ação rápida do cotovelo, deve haver uma forte contração do corpo ao longo da linha da técnica (golpe) com contração total do corpo e pressão contra o chão.

No caso de Uraken-uchi (soco com a parte de trás da mão), a técnica também é aceitável se a postura for fortemente baseada em um pé e apenas o calcanhar do outro pé não estiver em contato com o chão.

Observação:

Uchi só é reconhecido como ponto quando aplicado na área Jodan. Chudan não é aceito.

c) Ate (choque ou impacto)

- **Hiji-ate (cotovelada)**

i) Foça Básica.

Uma forte e rápida ação do corpo (rotação, deslocamento, elevação ou agachamento) usando piso como base. Esta força é estendida através do cotovelo.

ii) Movimento do braço:

O movimento do braço é gerado a partir da velocidade máxima da articulação do ombro, o que aumenta ainda mais a potência do corpo. O ângulo de rotação da articulação do ombro deve ser de 45 ° ou mais.

iii) Kime (Impacto):

No momento final da técnica, no impacto, durante um forte e completo período respiratório, ambos os pés devem estar firmemente em contato com o chão acompanhado por uma contração forte e acentuada ao longo da linha da técnica (golpe), com contração total do corpo e pressão contra o chão.

- **Hiza-ate (Joelhada)**

i) Força Básica.

Uma forte ação rápida do corpo (pêndulo ou rotação) usando o chão como base. Esta força é estendida através da articulação do joelho.

ii) Movimento da Perna:

Movimento da articulação do quadril gera maior poder corporal. O ângulo de flexão da articulação do quadril deve ser de 90 ° ou mais.

iii) Kime (Impacto no final do golpe)

No momento final da técnica, no impacto, durante um forte e completo período respiratório, o pé de apoio deve estar firmemente plantado no chão acompanhado por uma forte contração do corpo ao longo da linha da técnica (golpe) com contração total do corpo e pressão contra o chão.

d) Keri (Chute)

- **Ke-age (Chute com chicotada)**

i) Força Básica.

Movimento forte do corpo (pêndulo ou rotação) usando o piso como base. Esta força é estendida através da linha lateral da perna.

ii) Movimento da Perna:

O movimento da perna é gerado a partir da velocidade máxima da rotação da articulação do quadril com ação do joelho, aumentando assim a potência do corpo. O ângulo da ação de encaixe do joelho deve ser de 90 ° ou mais.

iii) Kime (Impacto no final do golpe)

No momento final da técnica, no impacto, o pé de apoio deve estar firmemente plantado no chão. A força completa do corpo é aplicada durante um forte recuo da perna após o chute (snap back) o que deixa o tempo de contato curto aumentando a potência do impacto. O ângulo do joelho durante a extensão total da perna e durante o recuo da perna após o chute (snapback) deve ser de 90 ° ou mais. Além disso, a ação total deve ser realizada durante uma respiração completa.

Observação:

O chute durante um salto (Jump-kick) é reconhecido como ponto, apenas quando o chute é aplicado durante a subida do salto e não durante a descida.

- **Ke-komi (Chute empurrado)**

i) Força Básica.

Uma forte ação do corpo (pêndulo) usando o piso como base. Esta força é estendida em linha reta através da projeção da perna.

ii) Movimento da Perna:

O movimento da perna é gerado a partir da velocidade máxima de movimentação do corpo, rotação da articulação do quadril e da ação de penetração lateral do joelho e do pé, essa projeção aumenta a potência do corpo. O ângulo de extensão do joelho deve ser de 90 ° ou mais.

iii) Kime

No momento final da técnica, no impacto, durante um forte e completo período respiratório, o pé de apoio deve estar firmemente plantado no chão acompanhado de uma forte contração do corpo ao longo da linha da técnica (golpe) com contração total da perna e do corpo e pressão contra o chão.

No final do Kime, pressione a perna traseira para restabelecer o equilíbrio. No momento da extensão do joelho (penetração) e flexão (snap), o ângulo de ação deve ser 90 ° ou mais.

Observação:

O chute durante um salto (Jump-kick) é reconhecido como um ponto, quando a linha do chute é a mesma tanto na ascendente (subida do salto) como na descendente (descida do salto).

2. Partes do Corpo Utilizadas

- Sei-ken (duas primeiras juntas do punho)
- Ura-ken (Parte de trás do punho)
- Shu-to (Faca da mão)
- Hai-to (parte interna da mão)
- Enpi (Cotovelo)
- Koshi (Bola do pé – parte de baixo dos dedos)
- Soku-to (Faca do pé)
- En-sho (Calcanhar)
- Hit-tsui (Joelho).

G. Garantia de Uniformidade da Pontuação

Todos os Árbitros de um respectivo Campeonato devem reunir-se pelo menos vinte e quatro horas antes do início do Campeonato, a fim de assegurar a uniformidade e consistência na aplicação dos pontos baseados no mesmo padrão.

4. Alvo

A. Jodan (área do rosto)

Rosto, da linha da sobrancelha até o topo das orelhas (não incluindo as orelhas) e dali desce contornando o queixo.

B. Chudan (área do estomago)

Na parte superior do tórax estende-se uma linha de axila para axila e desce por uma linha imaginária até parte de cima da faixa (cintura) não incluindo a lateral do corpo.

Somente no caso em que o oponente ficar de “costas” que será permitido incluir os lados e as costas como alvos, mas desde que fiquem dentro do nível Chu-dan.

Observação:

A "posição de costas" é definida como uma área do corpo (ao nível Chu-dan) que fica exposta quando a posição do corpo está no mínimo a 90º (graus) em relação a parte frontal do oponente. Isto inclui também situações a onde o competidor é derrubado ou cai.

C. Áreas Proibidas

- 1) Olhos (Ataque por Nuki-te (Lança da mão)
- 2) Base da cabeça
- 3) Garganta
- 4) Virilha

5. Duração da Competição (luta)

A. A duração da luta deve ser baseada no tempo lutado "tempo de ação" e não no tempo corrido, ou seja, o tempo de luta deve ser contado apenas no momento em que a luta estiver acontecendo.

O tempo efetivo de luta começará a ser marcado com o anúncio do Shu-shin de "Hajime" (começar) ou "Tsuzukete Hajime" (continuar) e terminará ou será pausado com anúncio do Shu-shin de "Yame" (parar) ou "Jyo-gai" (fora da área).

O tempo efetivo também deverá parar quando o Shu-shin indicar a marcação de um ponto, no entanto, se o Shu-shin sinalizar o cancelamento de algum ponto marcado, o tempo efetivo deverá retomar imediatamente. Quando os próprios atletas pararem a luta e não o Shu-shin, o tempo efetivo continuará sendo marcado até que um dos competidores retorne à posição inicial.

Uma técnica (golpe) aplicada "simultaneamente" com o sinal de tempo encerrado deve ser considerada dentro do tempo efetivo. Isso inclui pontuação, penalidade ou outras violações das regras.

B. Técnicas aplicadas após o sinal de tempo encerrado não são consideradas como parte do tempo efetivo, e consequentemente não serão consideradas para fins de pontuação ou penalização. Isto também será aplicado nos casos em que o Shushin não anunciar "Yame" embora o sinal de tempo encerrado tenha sido dado.

C. O sinal de tempo encerrado deve ser dado pelo mesário cronometrista e consistirá em duas repetições curtas de um sino, buzina ou gongo.

Trinta segundos antes do tempo terminar, um sinal de aviso deve ser dado pelo mesário cronometrista e consistirá em um único toque curto de um sino, buzina ou gongo.

6. Jyo-gai (Fora da Área)

A. Jyo-gai refere-se em ultrapassar as linhas divisórias da Área de Luta tocando o chão com qualquer parte do corpo do competidor. Esta violação é marcada quando o Shu-shin ainda não tenha anunciado "Yame" ou a marcação de algum ponto.

B. Técnicas aplicadas fora da Área de Luta serão inválidas, com exceção de quando o competidor atacante aplicar uma técnica completamente dentro da Área de Luta que resulte no Jyo-gai simultâneo do oponente.

7. Penalidades

A. Jyo-gai

Um competidor que receber a marcação de Jyo-gai duas vezes durante uma luta será penalizado com a marcação de um Waza-ari para seu oponente. Se o competidor receber mais dois Jyo-gai na mesma luta individual, outro Waza-ari será marcado a favor do seu oponente.

Observações:

a) Se ambos os competidores cometerem Jyo-gai, um seguido do outro, então o primeiro competidor que cometeu o Jyo-gai será penalizado e o outro não. Se ambos os competidores cometerem Jyo-gai simultaneamente, então não haverá penalidade para nenhum dos dois.

b) No caso de uma técnica aplicada em que um ou ambos os competidores cometam Jyo-gai antes do Shushin anunciar "Yame", nenhum competidor será penalizado se a técnica for posteriormente reconhecida como um ponto, no entanto, se a técnica não resultar em ponto o primeiro competidor que cometeu Jogai será penalizado.

c) No caso de um competidor executar um ato que pode ou não ser uma violação (como um golpe com o corpo) e um ou ambos os competidores cometam Jyo-gai antes que o Shu-shin anuncie "Yame" ou marque alguma violação, nenhum competidor será penalizado por esse Jyo-gai específico se posteriormente for declarado alguma violação, mas se o ato não for considerado uma violação, então o primeiro competidor que cometeu o Jyo-gai será penalizado.

B. Ten-to (Queda)

1) No caso em que um competidor caia fazendo contato com o chão com outras partes do corpo que não sejam os pés ou as mãos, e nenhuma pontuação é dada nem recebida, então deve ser aplicada a penalidade de Ten-to. Uma queda pode ser auto induzida ou causada pelo adversário.

Observações:

a) Se os dois competidores caírem, apenas o primeiro a fazê-lo será penalizado. No caso dos dois caírem simultaneamente, nenhum dos competidores será penalizado.

b) No caso de uma técnica aplicada em que um ou ambos os competidores caiam antes do Shushin anunciar "Yame", nenhum competidor será penalizado se a técnica for posteriormente reconhecida como um ponto, no entanto, se a técnica não resultar em ponto o primeiro competidor a cair será penalizado.

c) No caso em que um competidor caia em consequência da aplicação de uma técnica com contato na tentativa de conseguir um Todome-waza, a penalidade Ten-to não será aplicada contra o concorrente caído, independente da técnica aplicada ter sido ou não uma violação.

2) No caso da penalidade Ten-to:

a) O competidor penalizado com Ten-to deve se posicionar com os dois calcanhares em cima da linha divisória da Área de Luta em posição Shizentai (perna aberta postura natural).

b) O competidor não penalizado ficará de frente para o competidor penalizado na posição Shizen-tai, os dois esticarão os braços tocando as pontas dos dedos, em seguida ambos retornarão para a posição Shizen-tai, e então, a luta reiniciará desta posição.

3) No caso da marcação de Ten-to durante a Luta

a) Se o competidor não penalizado não se mover dentro de 5 segundos, a penalidade será anulada e os competidores reiniciaram a luta das posições iniciais.

b) Se a queda ocorrer e o tempo de luta terminar sem tempo para execução da penalidade, o competidor não penalizado receberá um ponto (1.0) após a confirmação da penalidade pelos Fuku-shin's (Árbitros Laterais).

Se durante a marcação da penalidade o tempo de luta terminar, e não tiver sido marcado nenhum ponto, então a luta também termina.

c) O competidor penalizado que se mover antes do competidor não penalizado, receberá a penalidade Jyo-gai. Qualquer movimento que de pé ou finta feito pelo competidor não penalizado na posição inicial será reconhecido como início do ataque.

d) Para o competidor penalizado poder contra-atacar o ataque do competidor não penalizado feito da posição inicial, incluindo o uso de chutes (Keri), ele deverá primeiro se proteger (defendendo, bloqueando ou esquivando, etc.). Se o competidor penalizado não se defender antes de iniciar o contra-ataque, então o contra-ataque não será reconhecido como ponto e o competidor receberá a penalidade Mu-shi.

e) Depois que o competidor não penalizado se mover da posição inicial e nenhum competidor marcar ponto, a cobrança da penalidade termina e a luta continua normalmente.

8. Técnicas e Ações Proibidas

As seguintes técnicas e Ações são proibidas:

A. Técnicas de varredura (Shibarai) aplicadas na articulação do joelho são expressamente proibidas, mas as técnicas de bloqueio e varredura aplicadas nos membros superiores e inferiores são permitidas;

B. Ataques no rosto com Nuki-te (Lança da mão) (Kin-shi)

C. Ataques na base da cabeça (Kin-shi)

D. Ataque na Garganta (Kin-shi)

E. Ataque na Virilha (Kin-shi)

F. Agarramento sem ser imediatamente acompanhado por um Todome-waza, empurrando ou chocando contra o corpo do oponente (Tsuka-mi)

G. Técnicas perigosas de desequilíbrio ou que derrube o oponente (Kin-shi)

H. Ignorar completamente a técnica iniciada pelo oponente sem fazer nenhuma defesa (Mu-shi)

I. Comportamento antidesportivo entre os competidores, tais como abuso verbal ou outras provocações semelhantes (Fu-kei);

J. Autopromoção, comemoração ou outra conduta igualmente indecorosa na Área de Competição (Fu-kei);

K. Fingimento

L. Ignorar, resistir ou desobedecer às instruções do Shu-shin (Chui-mushi);

M. Uma sequência de ataques ou técnicas descontroladas ou "ataques cegos" (Mo-da);

N. Quaisquer outras violações das Regras de Competição ou outras ações que não estejam especificadas neste documento, mas que interfiram no bom andamento da Competição.

9. Kei-koku (Chamar a atenção), Chui (Advertência) e Han-soku (Falta)

A. Violações onde a intenção for inadvertida ou acidental será aplicado Kei-koku, automaticamente se o mesmo infrator cometer outra violação do tipo durante a mesma luta, será aplicado Chui.

B. Violações e situações onde a intenção de cometer alguma infração é clara, mas a infração não é executada completamente resultará em um Chui para o ofensor.

Se o mesmo infrator cometer outra violação do mesmo tipo durante a mesma luta, automaticamente será aplicado Han-soku.

C. Quando um competidor cometer um ato proibido, será aplicado Han-soku, que resultará na perda imediata da luta.

D. Normas para padronizar a aplicação de Penalidades.

As penalidades serão avaliadas de acordo com o contato durante a luta, e devem ser baseadas nos seguintes itens:

1) Contato e Circunstância

CIRCUNSTÂNCIAS	
A.	Oponente se move na direção da Técnica (De-ai)
B.	Oponente se mantém parado
C.	Oponente se move na direção contrária da Técnica

TIPO DE CONTATO	
1.	<u>Pequeno</u> Sem nenhuma lesão
2.	<u>Leve</u> Lesão e /ou choque corporal leve
3.	<u>Moderado</u> Lesão ou choque corporal moderado
4.	<u>Forte</u> Lesão ou choque corporal forte

2) Penalidades

Tipo e Circunstância	Penalidade
A-1	Nenhuma com possibilidade de ponto
A-2	Nenhuma com possibilidade de ponto
A-3	Kei-koku
A-4	Han-soku
B-1	Nenhuma com possibilidade de ponto
B-2	Kei-koku
B-3	Chui
B-4	Han-soku
C-1	Nenhuma com possibilidade de ponto
C-2	Chui
C-3	Han-soku
C-4	Han-soku

Observações:

- a) As decisões sobre o tipo de contato são feitas pelo Juiz Médico de acordo com as Regras Médicas da ITKF.
- b) Contatos menores que não causem lesões e/ou choque corporal, não serão penalizados.
- c) Se o contato for feito após o Shu-shin anunciar "Yame", e sendo um contato leve, então será aplicado Chui, mas se for um contato moderado ou pesado, então será aplicado Han-soku. No entanto, se o contato for por culpa do defensor ou se for meramente acidental, então nenhuma violação será considerada.

E. Fingimento

Exemplo: Se durante a luta um competidor aparentar estar Lesionado ou Enfermo como consequência de um contato, esse competidor será examinado pelo Árbitro Médico, e se for constatado fingimento, ele receberá Shi-kaku (desclassificação do Campeonato).

F. Mu-no (Falta de Habilidade)

Se os competidores não conseguem executar técnicas exigidas pelas Regras de Kumite para aplicação de um Todome ou não têm capacidade de executar técnicas de defesa, então será aplicado Shi-kaku como Mu-no.

10. Parada Médica

A. No caso em que a capacidade do competidor de continuar lutando ficar prejudicada devido a uma lesão ou enfermidade (não causada pelo adversário), essa luta deverá ser interrompida por “Parada Médica”, e o período de interrupção para aguardar a decisão do Médico, não pode exceder a cinco minutos.

B. Um competidor que tenha vencido duas lutas por Han-soku devido a contato do oponente dentro do mesmo campeonato, estará automaticamente sujeito a “Parada Médica”. Esse competidor será considerado incapacitado pelo Médico e consequentemente não poderá continuar mais competido nas provas de Kumite neste campeonato.

Observação:

A restrição citada acima (B) não se aplica no caso do Han-soku ter sido dado contra um oponente com base em dois Chui, onde apenas um foi por contato e o outro não.

11. Ki-ken (Desistência) durante a Competição

Qualquer competidor que receber Ki-ken durante uma luta deve perder a disputa. No caso da luta por equipe, se um membro receber Ki-ken, então toda a equipe perderá.

12. Protesto Técnico

A. O Técnico de um competidor terá o direito de apresentar um protesto através do Kan-sa da respectiva Área de Competição, com base no fato de que a decisão tomada violou as Regras de Competição.

- B.** O Técnico não poderá protestar contra a decisão dos Árbitros da Área de Competição ou da decisão Médica, desde que ela se baseie nas Regras de Competição.
- C.** O protesto do Técnico deve ser apresentado antes que qualquer competidor saia da Área de Competição.
- D.** No caso em que um Técnico queira protestar contra uma decisão, o protesto deverá ser feito para o Kan-sa da respectiva Área e não diretamente aos Árbitros.
- E.** O Técnico deverá avisar o Kan-sa sobre sua intenção protestar imediatamente após o término da disputa para que o Kan-sa possa avisar o Shu-shin, que manterá os competidores e os Árbitros dentro da Área de Competição. O Kan-as então terá a oportunidade de ouvir o protesto do técnico.
- F.** O Técnico não deverá exceder a cinco minutos a explicação do seu protesto. Uma vez que tenha sido tomada uma decisão sobre um protesto específico, essa decisão será definitiva, nenhum recurso será tolerado. No caso de um Técnico persistir em contestar a decisão, o Kan-sa tem autoridade para expulsá-lo da Área de Competição.

13. Eliminatórias

A. Sistema de eliminação

A competição de Kumite deve ser baseada no Sistema de Eliminação Simples (ver Apêndice IV). No entanto, por uma decisão do Comitê Organizador do Campeonato pode ser substituído pelo Sistema de Repescagem.

O sistema de repescagem envolve eliminações simples até as finais, e o terceiro colocado será determinado por eliminação simples entre todos os adversários perdedores das primeiras rodadas eliminatórias. (Ver Apêndice V)

B. Seletiva

A seletiva será feita entre atletas do mesmo país e equipes do mesmo continente.

Por decisão do Comitê Organizador os vencedores da edição anterior do mesmo Campeonato, poderão ser selecionados entre os 4 primeiros colocados.

C. Posicionamento (nas chaves)

O posicionamento dos atletas nas chaves deve ser feito por sorteio aberto, sem a influência por parte de qualquer pessoa.

14. Funcionários da Área de Competição (Mesários)

A. Seleção e Atribuição dos Mesários

O Comitê Organizador do Campeonato deve selecionar os seguintes Mesários para cada Área de Competição com as seguintes atribuições.

1) com o Programa da Competição.....uma pessoa

2) Anunciador da Competição.....uma pessoa

- 3) Anotador.....duas pessoas
- 4) Cronometrista.....duas pessoas
- 5) Trabalhador da Área.....duas pessoas
- 6) Mensageirouma pessoa

B. Diretor dos Mesários

O Kan-sa deve dirigir os trabalhos dos mesários selecionados para a sua área.

Artigo II – Competição

1. Vestimenta de Competição

Todos os competidores devem usar Kimonos brancos (Karatê-gi) de acordo com o padrão estabelecido pelo Comitê Técnico (ver Apêndice XXI) e sujeito às seguintes condições:

A. O casaco do Kimono deve ser suficientemente longo para cobrir a virilha, mas não pode ser tão comprido que cubra os joelhos. As mangas devem cobrir o cotovelo, mas não pode cobrir os pulsos.

A calça do Kimono deve cobrir os joelhos, mas não os tornozelos.

Nem as mangas nem as barras das calças devem ser dobradas/enroladas.

B. A faixa do Kimono deve ser amarrada na cintura abaixo das costelas e acima do quadril. As pontas das faixas não podem ultrapassar os joelhos.

Os competidores do lado Aka (vermelho) devem usar faixas vermelhas.

C. As mulheres devem usar uma camiseta por de baixo do Kimono.

2. Equipamentos de Segurança

A. luvas devem ser usadas para que em caso de contato acidental, haja proteção contra doenças transmitidas pelo sangue. Só poderão ser usadas luvas oficiais aprovadas pelo Comitê Técnico e Comitê Médico da ITKF.

B. O protetor bucal deve ser usado para reduzir a possibilidade de lesão em caso de contato acidental.

C. Os seguintes equipamentos de segurança opcionais são permitidos:

1) Protetor de virilha “coquilhas” (plástico ou metal)

2) Sutiã ou top esportivo para mulheres

D. As bandagens de neoprene ou elástico só serão permitidas se forem aprovadas pelo Comitê Médico do Campeonato, as demais só poderão ter no máximo duas voltas de fita (adesiva, esparadrapo, etc..).

E. Óculos não são permitidos e lentes de contato só serão permitidas se forem as macias após aprovação do Comitê Médico do Campeonato.

3. Competição

A. Kumite Individual

1) Tipos de Kumite Individual

a) Ippon Sho-bu (luta por um ponto inteiro)

O tempo de luta deve ser de um minuto e meio. O competidor que marcar o primeiro Ippon ou Awase-waza (2 Waza-ari) dentro desse tempo, deverá ser declarado vencedor.

b) San-bon Sho-bu (uma série com 3 Ippon Sho-bu)

Os competidores devem disputar uma série de três Ippon Sho-bu. O vencedor de dois deverá ser o vencedor.

Entre cada luta (Ippon Sho-bu) deve ter um intervalo de trinta segundos. Cada luta é separada e distinta. Os pontos não devem ser acumulativos e as penalidades não devem ser transferidas para as demais lutas. O ofensor que receber Han-soku em qualquer uma das lutas (Ippon Sho-bu) perderá a série (San-bon Sho-bu).

2) Insuficiência de Pontos

No caso de Ippon Sho-bu ou de San-bon Sho-bu, onde não tenha pontos suficientes para dar a vitória a um competidor, o vencedor será o competidor com a maior pontuação conforme definido em "Pontuação" (ver artigo II – 3A 4). Se as pontuações forem iguais, um Hiki-wake (empate) deverá ser declarado.

3) Kettei-sen (Luta de desempate)

No caso de um Hiki-wake, onde é necessário determinar um vencedor, então o Kettei-sen deve ser realizado imediatamente sem qualquer período de descanso.

O período de tempo para o Kettei-sen será de um minuto e meio. O primeiro competidor que marcar um Waza-ari ou Ippon deverá ser declarado vencedor.

Nenhuma pontuação ou penalidade das lutas anteriores será transferida para essa disputa.

Se no final do Kettei-sen, não tenha sido definido nenhum vencedor por falta ou igualdade de pontos, então os Árbitros decidirão, uma vez que não pode haver outro Hiki-wake.

4) Pontuação

No caso de nenhum competidor ter conseguido um Awase-waza ou Ippon durante o tempo de luta, a seguinte pontuação deve ser usada para definir o vencedor.

	Pontos e Penalidades	Pontuação
1	Waza-ari (meio ponto)	4
2	Oponente recebe Chui	4
3	Oponente comete Jyo-gai*	2
4	Oponente recebe Kei-koku **	2

5	Oponente recebe Ten-to, mas não é executado devido ao	1
6	Técnica efetivas (por técnica)***	1
7	Espírito de Luta***	1
8	Etiqueta de Luta***	1

Observações:

- a) *** Nenhum ponto será atribuído se um Waza-ari já tiver sido marcado. Um terceiro Jyo-gai poderá resultar em pontos marcados.
- b) **** Nenhum ponto será atribuído se um Chui já tiver sido marcado. Um terceiro Kei-koku poderá resultar em pontos marcados.
- c) ***** Os pontos para "Técnicas efetivas", "Espírito de Luta" e "Etiqueta de Luta" só serão concedidos durante o Kettei-sen se a luta terminar empatada. Os Árbitros se reunirão para conceder os pontos e decidir o vencedor.

B. Kumite Equipe

1) Formação da Equipe

A equipe será formada por 3 atletas.

2) Procedimentos da Competição por equipe

- a)** Os membros de uma equipe lutarão contra os membros da outra equipe durante um minuto e meio na ordem exata em que eles foram registrados. A equipe vencedora será a que somar maior pontuação durante as 3 lutas. A luta terminará quando um membro da equipe receber um Ippon ou dois Waza-ari.
- b)** No caso de uma penalidade Ten-to que não seja executada devido ao término do tempo, a equipe adversária receberá um ponto.
- c)** Se algum membro da equipe receber Han-soku, toda a equipe receberá Hansoku, no entanto, se um membro da equipe receber Chui ou Kei-koku, essa penalidade não será transferida para outros membros da equipe.
- d)** Se durante a disputa algum membro da equipe receber Ki-ken (não comparecer ou se retirar), toda a equipe também receberá Ki-ken, resultando na derrota da equipe.

3) A pontuação deve ser a seguinte:

1	Ippon por Técnica de Ippon	10
2	Waza-ari	4
3	Oponente comete Jyo-gai (cada infração)	2
4	Oponente recebe Kei-koku (cada Infração)	2
5	Oponente recebe Chui	4
6	Oponente recebe Ten-to mas não é executado devido ao término do tempo	1
7	Oponente recebe "Doctor Stop" no caso de lesão auto infligida ou doença	4

Observação:

Todos os registros da luta continuarão válidos, mesmo que um competidor receba “Doctor Stop”.

4) Kettei-sen por Representação

- a) No caso de empate na pontuação das equipes o resultado será determinado pelo Kettei-sen por representação. Cada equipe escolherá um representante para competir contra o representante escolhido pela outra equipe. Os representantes escolhidos devem fazer parte das equipes que estão competindo. O competidor reserva de cada equipe não poderá ser escolhido.
- b) No Kettei-sen por representação, os Árbitros devem determinar o vencedor apenas com base no que aconteceu durante essa luta, portanto a equipe que tiver o representante ganhador, será a vencedora.
- c) As Regras do Kettei-sen por Representação são as mesmas regras do Kettei-sen individual (artigo II - 3A 3).

4. Procedimentos (forma de conduzir) da Competição

A Competição deve seguir a seguinte sequência:

A. Kumite Individual**1) Cerimônia de Abertura****2) Competição**

- a) O Shu-shin direcionará os competidores para seus lugares na Área de luta, que se curvarão cumprimentando o Shu-shin, então ao comando do Shu-shin (usando a palavra “Rei”) os competidores se curvarão cumprimentando um ao outro e em seguida entrarão na posição Shizen-tai.
- b) Para iniciar a luta será usado o comando “Shobu Ippon Hajime”
- c) Para parar temporariamente a luta, o Shu-shin usará as palavras “Yame” ou “Jyo-gai” usando seus respectivos sinais, nesse momento os competidores retornarão aos seus lugares ficando na posição de Shizen-tai.

A luta só reiniciará quando o Shu-shin der o comando “Tsuzukete-Hajime”.

- d) O Shu-shin do seu lugar demarcado na Área de luta, anunciará todas as ocorrências acontecidas durante a luta como: declaração do vencedor, pontos ganhos, violações e penalidades.

Cada competidor deve concordar com cada anúncio feito pelo Shu-shin se curvando levemente, independentemente de qual atleta esteja sendo falado.

- e) Quando a luta terminar, o Shu-shin dará o comando “Rei” e os atletas se cumprimentarão curvando um para o outro.
- f) Quando faltar 30 segundos para o término da luta, o mesário cronometrista dará um sinal (toque de sino ou gongo) avisando o Shu-shin, que sem para a luta dará o aviso de “Shibaraku” aos dois competidores.

g) No final da luta o mesário cronometrista deverá dar vários toques com o sino ou gongo avisando que o tempo acabou, nesse momento, o Shu-shin deverá parar a luta com o comando “Yame” e os competidores devem voltar às suas posições iniciais. O fim de luta “Sore-made” será anunciado pelo Shu-shin, ao mesmo tempo em que ele sinalizará com o braço direito esticado paralelo ao chão e com a palma da mão voltada para frente.

O Shu-shin pedirá a pontuação ao Kan-sa e em seguida anunciará a pontuação e o vencedor da luta. No caso de um empate, o Shushin deverá anunciar "Hiki-wake".

No caso do Hiki-wake, os competidores devem permanecer em seus lugares na Área de luta na posição Shizen-tai.

h) No caso do Kettei-sen o Shu-shin anunciará como "Ketteisen Hajime". O Kettei-sen usará a mesma sequência de competição descrita acima de “b” a “g” do Kumite Individual, exceto que se qualquer competidor marcar um Waza-ari ou Ippon, esse competidor será declarado vencedor.

i) Se no final do Kettei-sen a pontuação ainda estiver empatada, sem nenhuma marcação de pontos, o Shu-shin convocará uma reunião com os Árbitros laterais (Fuku-shin’s) para decidir o vencedor da luta. Após a reunião, os Árbitros laterais retornarão aos seus lugares, o Shu-shin se posicionará a um metro para fora da Área de Luta (linha oposta da área do assento principal) e anunciará "Han-tei" (Decisão) seguido por um longo e um curto silvo de apito. Quando o silvo curto de apito for dado, os Árbitros laterais levantarão simultaneamente as bandeiras do lado do competidor vencedor escolhido na reunião. Após o segundo silvo curto de apito os Árbitros laterais abaixarão suas bandeiras.

O Shu-shin então entrará na Área de Luta e anunciará o vencedor.

j) Durante uma luta quando houver reunião dos Árbitros, os competidores devem se afastar um do outro retornado para seus lugares e ficando na posição de Sei-za (posição formal de sentar no chão) até o final da reunião. No caso da reunião exceder um minuto, o Shushin deverá instruir os competidores para que retornem aos seus respectivos assentos.

k) Assim que o Shu-shin anunciar os resultados, ele dará o comando “Rei” e os competidores se cumprimentarão curvando um para o outro e em seguida deixarão a Área de Competição.

3) Encerramento

B. Kumite por Equipe

1) Cerimônia de Abertura

2) Competição

Além dos itens seguintes, a sequência para a competição por equipe deverá ser igual a da competição individual.

a) Antes do início das lutas entre as equipes, cada equipe alinhará os seus membros em cima da linha de divisa da Área de Luta em lados opostos, ficando uma equipe do lado direito e a outra do lado esquerdo do Assento Principal (mesa), e ao comando “Rei” do Shu-shin, cada lado deverá se curvar cumprimentando o outro. Após o cumprimento os competidores devem retornar e aguardar em seus assentos.

- b)** Cada luta começara com o anúncio do Shushin de "Hajime", e deverá durar até um minuto e meio ou menos se um dos competidores marcar um Ippon (incluindo dois Waza-ari).
- c)** No final de cada luta, o Shushin anunciará "Sore-made" e a próxima luta começará imediatamente.
- d)** Quando todos os competidores de cada equipe já tiverem lutado, o procedimento seguido será o mesmo do Kumite Individual. O Shu-shin mandará os competidores se alinharem (como descrito no item "a") e a equipe vencedora será anunciada. Após o anúncio, o Shu-shin dará o comando "Rei" e os competidores se cumprimentarão, e em seguida sairão da Área de Competição.

No caso de empate o Shu-shin anunciará Hiki-wake as equipes não se alinharem, e o Shu-shin pedirá um Representante de cada equipe.

- e)** O Kettei-sen por Representação deve começar imediatamente. O procedimento do Kettei-sen por Representação na equipe é o mesmo do Kettei-sen individual (artigo II – 4A 2H e I).

O procedimento para anunciar a equipe vencedora deve ser o mesmo descrito no item "d").

3) Cerimônia de Encerramento

Artigo III – Julgamento

1. Vestimenta padrão dos Árbitros

Todos os Árbitros devem usar a vestimenta padrão exigida pelo Comitê Técnico da ITKF.

2. Árbitros da Área de Luta

Os Árbitros serão compostos da seguinte forma:

- Um Shu-shin (Árbitro central)
- Quatro Fuku-shin's (Árbitros Laterais)

É o Diretor de Arbitragem quem irá determinar as atribuições e posições de cada Árbitro e somente ele pode fazer alterações. No entanto, o Kan-sa pode pedir ao Diretor de Arbitragem que faça alguma mudança de atribuições ou posicionamento em sua Área.

O Diretor de Arbitragem tem poderes para delegar autoridade a um Assistente para atuar em outra Área.

3. Equipamentos dos Árbitros

A. O Shu-shin deve ter um apito.

B. O Fuku-shin deve possuir um apito e um conjunto de bandeiras Aka (vermelho) e Shiro (branco).

4. Kan-sa

A. Um Kan-sa, designado pelo Diretor de Arbitragem, estará presente em cada Área.

B. O Kan-sa deverá ter um apito e um conjunto de bandeiras Aka (vermelho) e Shiro (branco).

C. Os direitos e as responsabilidades do Kan-sa em sua respectiva Área são as seguintes:

1) Para julgar quaisquer acontecimentos durante a luta e através do Shu-shin corrigir imediatamente quaisquer violações descobertas das Regras de Competição.

2) Para responder a quaisquer perguntas do Shu-shin sobre a competição.

3) Para anotar todas as ocorrências durante a luta, para responder qualquer dúvida do Shu-shin e para confirmar o trabalho do mesário anotador.

4) Para monitorar o tempo de luta e corrigir quaisquer diferença, notificando imediatamente o Shu-shin.

No caso do tempo acabar, mas a luta continua inadvertidamente, o Kan-sa deverá notificar imediatamente o Shu-shin e o mesário anotador com ordem para parar. O anotador deverá anular todos os registros feitos após a ordem de parada.

5) Ao monitorar uma luta, se o Kan-sa acreditar que há favoritismo ou injustiça por parte de qualquer Árbitro, o Kan-sa deverá solicitar ao Shu-shin que de uma advertência a esse(s) Árbitro(s). Se mesmo após a advertência ele(s) continuar(em) agindo de forma incorreta, então o Kan-sa poderá pedir ao Diretor de Arbitragem a substituição desse(s) Árbitro(s).

6) Quando qualquer treinador apresentar um protesto, questionando qualquer atitude tomada pelos Árbitros durante uma luta, o Kan-sa deverá analisar os méritos desse protesto baseado nas Regras de Competição e só depois decidir se deve ou não mandar que o Shu-shin faça alguma correção.

No caso em que os Árbitros tomem uma decisão que posteriormente o Kan-sa descubra que ela está em desacordo com as Regras de Competição, então o Kan-sa mandará que o Shu-shin faça um novo julgamento.

5. Decisões dos Árbitros

Todas as decisões referentes a uma luta que precisem ser tomadas pelos Árbitros, deverão ser decididas pela maioria dos votos. O Shu-shin terá dois votos e os Fuku-shin's terão um voto cada, em caso de empate o voto da maioria dos Fuku-shin's decidirá. Com exceção nos casos de penalidades, violações e pontos onde um Fuku-shin tenha sinalizado que não viu o ocorrido, então nesse caso esse Fuku-shin não fará parte da votação.

Como o Kan-sa, não tem direito a voto, ele não participa de nenhuma decisão.

6. Decisões do Júri

As decisões que envolva algum desacordo significativo ou controvérsia serão apeladas pelo Kan-sa ao Diretor de Arbitragem, que por sua vez solicitará uma decisão do Júri que será definitiva e irrevogável.

1. Shu-shin

O Shu-shin deverá controlar o andamento da competição de acordo com as Regras de Competição através do uso dos Termos e Sinais apropriados. (Ver Apêndice VIII). Também será de responsabilidade do Shu-shin a verificação das condições da Área de Competição.

2. Fuku-shin

O Fuku-shin deve permanecer fixo na posição que lhe foi designada dentro da Área. Para expressar a sua opinião ou para responder qualquer questionamento feito pelo Shu-shin, o Fuku-shin deverá usar o apito e as bandeiras de acordo com os sinais oficiais correspondentes (Ver Apêndice IX).

3. Reunião dos Árbitros

Nos seguintes casos o Shu-shin deverá convocar uma reunião para ouvir a opinião dos Árbitros:

- A.** Para decidir qual a penalidade entre Chui e Han-soku (diferente do Chui automático por dois Kei-koku recebido).
- B.** Quando uma “Parada Médica” é confirmada pelo Árbitro Médico, ou seja, envolvendo lesão ou enfermidade do competidor.
- C.** Quando o Shu-shin admite ter cometido um erro durante a luta que viole as Regras de Competição ou quando um ou mais Fuku-shin solicitem ao Shushin.
- D.** Quando o Shu-shin é notificado pelo Kan-sa para convocar uma reunião com os Árbitros.
- E.** No caso de qualquer emergência.

A reunião dos Árbitros deve ser realizada em volta do assento do Kan-sa, o qual só responderá perguntas feitas pelos Árbitros sobre Regras de Competição.

As reuniões dos Árbitros não serão realizadas para discutir decisões sobre pontuações, a menos que tenha alguma controvérsia sobre as Regras de Competição.

4. Paralisação da Luta pelo Shu-shin

O Shu-shin está autorizado a interromper (parar) uma luta apenas nos seguintes casos:

- A.** Quando o Shu-shin decide marcar um Ippon ou Waza-ari ou quando dois ou mais Fuku-shin’s sinalizam um ponto.
- B.** Quando um ou os dois competidores estiverem em Jyo-gai.

- C.** Quando um ou ambos os competidores param a luta após executar uma técnica(s) e um ponto não é dado, ou se ocorrer uma briga.
- D.** Quando a técnica de um competidor é executada e seguida de um contra-ataque cada, mas nenhuma das três técnicas é reconhecida como um ponto.
- E.** Quando um ou ambos os competidores segurar ou agarra o outro.
- F.** Quando os competidores fizerem contato corporal entre eles, ou toque o corpo do oponente com as mãos de qualquer lado que não sejam os braços e as pernas, fazendo com que a continuação do movimento do corpo pare e não ocorra mais a execução de alguma técnica.
- G.** Quando um ou ambos os competidores caem e não tenha continuação da(s) técnica(s) ou a execução das técnicas continua mas não é dado nenhum ponto.
- H.** Quando um ou ambos os competidores se empurrarem ou chocarem com força.
- I.** Quando os competidores ficarem 10 segundos sem troca de técnicas efetivas.
- J.** Quando o Kimono de um competidor ficar desarrumado prejudicando ou impedindo os seus movimentos.
- K.** Quando o Shu-shin identificar uma violação das Regras de Competição cometida por um competidor, ou quando um ou mais Fuku-shin's sinalizarem uma violação.
- L.** Quando um ou ambos os competidores ficarem excessivamente excitados ou emocionalmente instáveis, deixando o clima da luta favorável para uma possível violação das Regras de Competição.
- M.** Quando os competidores sofrerem algum ferimento ou se sentirem mal.
- N.** Quando o bom andamento da luta ficar difícil ou impraticável devido a qualquer interferência ou perturbação externa.
- O.** Quando houver uma violação das Regras de Competição relativa aos procedimentos da competição.
- P.** Quando o Kan-sa pede para parar a competição.
- Q.** Quando surgir uma situação de emergência.

5. Procedimento para Decisão por Pontos

A. Durante o tempo de luta o Shu-shin ao reconhecer um ponto Ippon ou Waza-ari, deverá para a luta e em seguida ele e os competidores deverão retornar às suas posições originais.

O Shu-shin então apontará com uma mão aberta em direção ao competidor que marcou o ponto. Se a marcação for Ippon o Shu-shin deverá apontar para o rosto do competidor e se a marcação for Waza-ari, o Shu-shin deverá apontar para a cintura do competidor.

O Shu-shin deve fazer isso para obter a confirmação dos Fuku-shin's do ponto marcado. Os Fuku-shin's devem mostrar suas próprias intenções. Se com o voto do Shu-shin se obtiver a maioria, então o ponto será marcado, mas se por outro lado, a maioria for contra o ponto marcado ou for empate, então o ponto deve ser cancelado ou alterado de acordo com o desejo da maioria.

B. No caso em que durante a luta o Shu-shin não veja uma técnica executada, e consequentemente não marque um ponto, diferente de Teki-kaku, mas dois ou mais Fuku-shin's indicarem um ponto, então o Shu-shin deverá parar a luta e apontando o dedo indicador para cada Fuku-shin pedirá a confirmação do ponto marcado, se o ponto for confirmado pela maioria, então o Shu-shin deverá marcar o ponto, mas se não houver confirmação suficiente, então Shu-shin deverá cancelar o ponto sinalizando Tora-nai (sem nenhuma marcação).

C. Se Fuku-shin não conseguir ver o alvo, ele não poderá marcar um ponto, no entanto, se ele reconhecer a técnica (posição e tempo) como suficiente correta para um ponto, então o Fuku-shin poderá marcar Teki-kaku sinalizando simultaneamente com um silvo curto de apito e com movimento de uma bandeira igual a Ippon ou Waza-ari e a outra bandeira fica paralela ao chão, cobrindo os olhos.

Esta indicação de Teki-kaku pode ser considerada como um ponto se o Shu-shin confirmar que a técnica foi executada em direção ao alvo, no entanto, se ele achar que a técnica não foi executada corretamente no alvo (por exemplo, bloqueio, proteção, ângulo ruim, etc.), então o Shu-shin pode desconsiderar qualquer número de indicações de Teki-kaku pelos Fuku-shin's.

D. No caso de um julgamento difícil, o Shu-shin pode solicitar a opinião de cada Fuku-shin antes de declarar a sua decisão. Para executar esse procedimento o Shu-shin deve ficar na sua posição inicial, dar um silvo curto de apito e apontar com o dedo indicador para cada Fuku-shin para poder formar tomar decisão.

O Fuku-shin selecionado indicará o seu julgamento e a razão ao Shu-shin.

E. Se o Shu-shin não concordar com o julgamento da maioria dos Fuku-shin's, então o Shu-shin poderá solicitar um "Sai-shinpan" (rejulgamento) aos Fuku-shin's.

Para executar esse procedimento o Shu-shin deverá pisar fora da Área de Luta e depois solicitar o Sai-shinpan. O Shu-shin sinalizará o Sai-shinpan dando vários silvos curtos e fortes de apito seguido pelo toque da região do seu tórax esquerdo com a palma da mão direita. O Shu-shin deverá então dar uma explicação seguida da sua decisão. O Shu-shin então fará o gesto final para um Sai-shin-pan dando um silvo longo de apito seguido de um simples e curto, nesse momento todos os Fuku-shin's devem simultaneamente indicar os seus respectivos rejulgamentos. A decisão do Sai-shinpan será definitiva.

6. Procedimentos para Penalidades por Jyo-gai

A. O Shu-shin deve indicar Jyo-gai, apontando um dedo indicador para o competidor e depois gesticulando com o mesmo dedo indicador na linha de divisa da Área de Luta de onde o competidor cometeu Jyo-gai. Esses sinais devem servir como aviso do Shu-shin aos Fuku-shin's para a confirmação da penalidade. Os Fuku-shin's também devem marcar de acordo com o seu respectivo julgamento. Se houver uma maioria confirmando a Penalidade de Jyo-gai, o Shu-shin então usará o mesmo dedo indicador, desta vez apontado para cima e mantido no nível de peito enquanto diz "Ikkai" para avisar a primeira penalidade de Jyo-gai. Se o mesmo competidor cometer um novo Jyo-gai, o procedimento será o mesmo, exceto que o último gesto com os dedos indicador e do meio apontados para cima mantidos no nível do peito, enquanto diz "Nikai" para avisar a segunda penalidade do mesmo competidor. Durante uma luta individual o Shu-shin deverá declarar Waza-ari a favor adversário do competidor.

B. Os procedimentos para a confirmação da penalidade Jyo-gai através do Sai-shinpan devem ser os mesmos descritos em "Procedimentos para decisões por pontos" (ver artigo IV – 5 E).

7. Procedimento para o Julgamento da Penalidade Ten-to

A. O Shu-shin deve dar penalidade Ten-to quando o competidor cai. O procedimento para fazer isso segue a seguinte ordem. Primeiro, o Shu-shin aponta com o dedo indicador para o competidor que vai receber o Ten-to, em segundo, fazendo um grande movimento circular com o mesmo dedo indicador dizendo "Ten-to" e em terceiro, com o mesmo dedo indicador ele aponta para o centro da Área de Luta. Esses sinais servem para o Shu-shin pedir aos Fuku-shin's uma confirmação da marcação do Ten-to. Os Fuku-shin's devem portanto, indicar seus respectivos julgamentos. Se houver uma maioria que confirme a marcação da penalidade, o Shu-shin deverá sinalizar a marcação do Ten-to e usando o mesmo dedo indicador ele move o competidor penalizado para trás usando o comando de voz "Sagaru" (mover para trás) até ele ficar no centro da linha de divisa da Área de Luta. Então Shu-shin instrui o competidor não penalizado para que fique na frente do competidor penalizado, ambos com os braços estendidos tocando as pontas dos dedos, então o Shu-shin com o comando "Tsuzukete, Hajime" recomeça a luta (ver Artigo I – 7B 1 e 2).

Observações:

- 1) Os procedimentos para a confirmação da penalidade Ten-to através do Sai-shinpan devem ser os mesmos descritos em "Procedimentos para decisões por pontos" (ver artigo IV – 5 E).
- 2) Se o competidor cair ao mesmo tempo em que a luta acabar, o Shu-shin depois de confirmar a penalidade Ten-to com os Fuku-shin's, dará ao oponente um ponto (1.0).

B. Penalidade Ten-to durante a luta:

- 1) Mesmo com uma penalidade Ten-to, a luta continua até ser interrompida
- 2) No reinício da luta através da penalidade Ten-to após o "Hajime", o Kan-sa sinalizará para o cronometrista começar uma contagem de 5 segundos, mas se no final dessa contagem a luta não tiver reiniciado, o cronometrista soará um sino ou um gongo.

Se o(s) competidores(s) não se moverem dentro de cinco segundos após o reinício da luta, o Shu-shin parará a luta e o Ten-to será cancelado.

- 3) Para todas as declarações de pontos, indicação de penalidade, ou a indicação de qualquer outra ocorrência durante a luta o Shu-shin ordenará aos dois competidores que retornem a suas posições iniciais (Ver artigo I – 7 B 3).

8. Procedimentos para o julgamento de Kei-koku, Chui e Han-soku

A. Se o Shu-shin achar que ocorreu uma violação muito leve ou uma potencial violação, o Shu-shin tem o direito de dar uma Advertência Informal, neste caso ele chama os dois competidores e em seguida dará a Advertência para o competidor que cometeu a violação, mas nesse caso não será aplicada nenhuma penalidade.

B. Se o mesmo concorrente que já havia recebido uma Advertência Informal cometer novamente a mesma violação ou uma violação leve, então o Shu-shin terá autoridade para aplicar Kei-koku. O sinal do Shu-shin

para aplicar Kei-koku deve ser o dedo indicador levantado na direção do lado que cometeu a violação. A razão deve ser dada pelo Shu-shin pelos sinais apropriados.

O Shu-shin deve demonstrar a intenção de dar Kei-koku, mostrando o dedo indicador para cima para cada um dos Fuku-shin's, e se dois ou mais não se opuserem, então o Shu-shin aplicará o Kei-koku. O competidor que receber dois Kei-koku durante a mesma luta automaticamente receberá um Chui. Neste caso uma reunião com os Árbitros não será necessária.

C. Se o Shu-shin notar alguma violação ou se um ou mais Fuku-shin's sinalizarem uma violação, o Shu-shin deverá parar imediatamente, a luta e da sua posição inicial convocará uma reunião com os Árbitros para determinarem qual será a penalidade aplicada.

D. No caso de uma violação de contato, o Shu-shin deverá primeiro solicitar um exame pelo Árbitro Médico juntamente com o Médico do campeonato, que identificará o grau de contato e se houve perda da capacidade funcional (deficiência funcional). Uma reunião dos Árbitros será realizada com base na decisão médica e na avaliação das circunstâncias em relação as regras que a penalidade ocorreu, os Árbitros decidirão qual penalidade aplicar (artigo I – 9D).

E. Se os Árbitros decidirem que uma violação foi cometida, o Shu-shin na sua posição inicial deverá anunciar qual o foi tipo de violação. No caso de uma violação de contato o Shu-shin deverá com o sinal de mão apropriado indicar qual foi a violação e em seguida aplicar a penalidade.

9. Procedimento em caso de Lesões ou Enfermidades

Se o Shu-shin determinar que um competidor sofreu uma lesão ou não está se sentindo bem, ou se o Árbitro Médico sinalizar isso através do Kan-sa, ou se um ou mais Fuku-shin's sinalizarem que tal fato está ocorrendo, então o Shu-shin deverá imediatamente parar a luta, chamar o Árbitro Médico e o Médico do Campeonato. O Shu-shin deverá solicitar uma decisão ao Árbitro Médico e em seguida fazer uma reunião com os Árbitros. Se a decisão médica for um "Doctor Stop", o Shu-shin deverá comunicar todos os Árbitros e depois de discutirem outros assuntos relacionado ao ocorrido, a decisão deles será anunciada pelo mesário anunciador e o competidor que recebeu o "Doctor Stop" será tirado da Área de Competição.

Quando ocorrer uma lesão ou o competidor não estiver se sentindo bem, o Shu-shin para a luta e não será necessário que os competidores voltem à posição inicial, uma vez que o conforto e a facilidade de atendimento para esse competidor devem prevalecer.

Se o Árbitro Médico determinar que o competidor machucado deverá ser transferido imediatamente para receber tratamento médico, isso deverá ser feito mesmo antes da reunião e da decisão dos Árbitros.

No início do atendimento ao competidor machucado, o Kan-sa dará um sinal para o mesário cronometrista que começará a marcar o tempo de atendimento. Após 5 minutos o cronometrista deverá tocar um sino ou um gongo e neste momento, o Árbitro Médico declara "Doctor Stop". O Árbitro Médico e / ou o Médico que estiver atendendo o competidor têm o direito de estender esse tempo sob condições especiais.

10. Procedimentos do Kan-sa

A. Quando o Kan-sa quiser intervir durante uma luta, ele avisará segurando a bandeira vermelha acima da cabeça, simultaneamente com vários silvos de apito fortes. Essa ação deve fazer o Shu-shin parar a luta e se aproximar da cadeira do Kan-sa.

B. Se o Kan-sa acreditar que uma irregularidade ou algum procedimento questionável surgiu durante a Luta, o Shu-shin deverá solicitar uma reunião com Árbitros. Após ouvir as opiniões dos Árbitros o Kan-sa deverá dar uma justificativa ao(s) Árbitro(s) pertinentes e em seguida indicar o procedimento correto. Se o assunto não tiver uma solução imediata, o Kan-sa deverá pedir uma decisão do Júri através do Diretor de Arbitragem. Ao ouvir a decisão do Júri, o Kan-sa baseado nessa decisão, indicará aos Árbitros qual o procedimento correto a ser tomado.

11. Procedimento para Substituir um Árbitro

O Kan-sa deve notificar o Shu-shin quando quiser substituir algum Árbitro. As substituições podem ocorrer nos seguintes casos:

A. Quando estiver na programação do Campeonato.

B. Quando o Diretor de Arbitragem ordenar a substituição.

C. Quando o Kan-sa solicita a substituição sujeita a aprovação do Diretor de Arbitragem.

D. Quando o Árbitro Médico notifica o Kan-sa da debilitação física de um Árbitro.

12. Quando o Procedimento de Hiki-wake (Empate) não pode ser aplicado

Como o Hiki-wake não se aplica no Kettei-sen, o Shu-shin deve convocar uma reunião com os Árbitros para tomar uma decisão, eles devem decidir entre Aka ou Shiro.

Após a reunião cada Árbitro deverá voltar para sua posição e quando o Shu-shin pedir “Han-tei” (Julgamento), os Árbitros sinalizarão sendo consistentes com a decisão majoritária tomada na reunião dos Árbitros.

13. O Procedimento para atribuição de pontos ou de penalidades pelo Shu-shin é o seguinte:

A. Ponto por Técnica

1) Indicar o competidor que pontuou

2) Explicação da Técnica de pontuação (Qual técnica e qual alvo)

3) Ponto dado: Waza-ari ou Ippon

B. No caso do segundo Jyo-gai cometido pelo mesmo competidor

1) Indicar o competidor que cometeu o Jyo-gai

2) Aplicar o segundo Jyo-gai

3) Indicar o oponente do competidor penalizado e conceder Waza-ari

C. No caso de Han-soku ou Shi-kaku

1) Indicar o competidor penalizado

2) Aplicar a penalidade

3) Indicar o competidor não penalizado e o declarar vencedor

D. No caso de uma Penalidade

1) Indicar o competidor penalizado

2) Explicar a penalidade

3) Aplicar a penalidade

Artigo V – Regras Complementares durante a Arbitragem

1. Quando um Fuku-shin sinalizar (por bandeira ou apito) indicando que um dos competidores aplicou uma técnica eficaz, o Shu-shin pode ignorar esse sinal e continuar com a luta. No entanto, quando dois ou mais Fuku-shin's sinalizaram da mesma forma, o Shu-shin deve para a luta e ouvir as opiniões para depois tomar uma decisão.

Mas no caso de uma emergência, uma violação ou um Jyo-gai sinalizado por apenas um Fuku-shin, então o Shu-shin deverá para parar a luta.

2. Somente o Shu-shin tem autoridade para parar ou encerrar uma luta. Ninguém além do Shu-shin poderá arbitrariamente parar uma luta. Um golpe mesmo que efetivo aplicado após uma ordem para parar, não deve ser reconhecido nem deve ser usado como base para qualquer decisão.

3. A autoridade do Kan-sa da respectiva Área de Competição deverá incluir supervisão, inspeção e direção dos mesários cronometrista e anotador.

As anotações feitas durante uma luta se tornarão oficiais e estarão sujeitas a aprovação do Kan-sa da respectiva Área de Competição.

4. O Shu-shin e o Fuku-shin deverão ter em mente os seguintes pontos durante uma luta:

A. O Shu-shin e os Fuku-shin devem se comportar de forma imparcial e justa.

B. Eles devem se comportar com dignidade e autocontrole.

C. Eles devem concentrar toda a atenção na luta de forma que possam julgar corretamente todas as ações dos competidores.

D. Eles não devem conversar com ninguém durante a luta. O Kan-sa e os Fuku-shin's só podem falar através do Shu-shin. Os Fuku-shin's não podem conversar um com o outro.

5. Além das penalidades de Jyo-gai e Ten-to, os seguintes procedimentos se aplicam a outras penalidades

A. Agarrando ou esquecendo de cumprimentar.

- 1ª vez - Aviso Informal
- 2ª vez - Kei-koku
- 3ª vez - 2º Kei-koku, então Chui
- 4ª vez - 2º Chui, então Han-soku mas requiere decisão dos Árbitros.

B. Ignorando as instruções do Shu-shin (Chui-mushi) ou usando técnicas sem controle potencialmente perigosas. (Mo-da, Kin-shi).

- 1ª vez - Aviso Informal
- 2ª vez - Kei-koku
- 3ª vez - Penalidade decidida na reunião dos Árbitros.

C. Fu-kei (atitude desrespeitosa), falta de Etiqueta ou Autopromoção prejudicial.

- 1ª vez - Aviso Informal
- 2ª vez - Penalidade decidida na reunião dos Árbitros

D. Além dos itens acima A, B e C, para outras violações não será dado o aviso informal ou Kei-koku, a penalidade será decidida pela reunião dos Árbitros.

III. Regras de KATA

Artigo I - Geral

1. Competição de Kata (forma)

A competição de Kata demonstra através de apresentações individuais ou em equipe o Kata do Karatê Tradicional. A categoria por Equipe demonstra tanto o Kata como a sua aplicação. A classificação dos vencedores é determinada pela pontuação, quanto maior a pontuação melhor é a classificação.

A competição de Kata é dividida nas seguintes categorias:

- a)** Individual masculino
- b)** Individual feminino
- c)** Equipe masculina (3 pessoas)
- d)** Equipe feminina (3 pessoas)

2. Área de Competição

A área de competição deve ter 64 mtrs² (8m x 8m). O competidor deve executar o Kata de frente para o Assento Principal, em uma das duas posições que estão marcadas a 2 metros tanto na parte da frente como

na parte de trás do centro exato da Área de Competição. A superfície do piso deve ser plana não muito lisa para não ser escorregadia nem muito áspera que dificulte a execução correta do Kata. As condições devem ser as mesmas que as previstas nas Regras de Kumite. O posicionamento dos Árbitros e dos Mesários serão os estabelecidos no Apêndice II.

3. Tipos de Kata

Os competidores são obrigados a escolher Katas apenas dos relacionados abaixo, embora exceções sejam permitidas no caso dos Katas de outros estilos cuja pronuncia dos nomes são diferentes, mas com as mesmas origens.

- 1) A-nan-kun (A-nan-ku)
- 2) Bassai (Pasai) Dai, Sho, Incluindo Itosu, Matsumura, Yabu, etc.
- 3) Chin-tei (Chinte)
- 4) En-pi (Wan-shu)
- 5) Gan-Kaku (Chin-to)
- 6) Gojyo-Shi-Ho (U-sei-shi), Dai, Sho
- 7) Han-Getsu (Sei-san)
- 8) Ji-in
- 9) Ji-on
- 10) Jitte
- 11) Kan-Ku (Ku-chan-ku), Dai, Sho
- 12) Kan-shiwa
- 13) Kuru-run-ha
- 14) Ni-jyu-shi-ho (Ni-sei-shi)
- 15) Mei-kyo
- 16) Roh-hai, Sho-dan, Ni-dan, San-dan Matsumura, etc.
- 17) Sai-ha
- 18) San-se-ru
- 19) Se-san
- 20) Sei-en-chin
- 21) Sei-pai
- 22) Shi-so-chin
- 23) So-chin
- 24) Supa-rin-pan (Becchu-rin, Hyalu, Hachi-ho)
- 25) Un-su (Un-shu)
- 26) Wan-kan

4. Pontuação

Na fase eliminatória a pontuação deve ser determinada com base no ponto de vista dos Árbitros de acordo com a seguinte formula: Pontos Básicos menos Pontos de Penalidades.

Na fase final (exceto na aplicação do Kata equipe), a fórmula para o cálculo da pontuação é a seguinte: Pontos Básicos mais Pontos de Habilidade (maestria e impressão) menos Pontos de Penalidade.

Na fase final do Kata Equipe, a pontuação é derivada da pontuação obtida na apresentação do Kata (3 pessoas) e da Aplicação do mesmo Kata.

A. A pontuação básica é formada considerando 4 fatores:

- Dinâmica do Corpo
- Força
- Forma
- Transição

Os critérios de pontuação serão os seguintes:

1. Dinâmica do Corpo

Grau ou quantidade de energia gerada pela dinâmica do corpo e ação muscular com respiração adequada, definida como:

- a)** Movimento suave do corpo no tempo correto (timing) durante toda a execução do Kata a partir do chão e terminando no ponto de contato.
- b)** Grau de energia crescente através da velocidade combinada com a suavidade da técnica.

2. Força

a) A eficiência e foco da força em relação ao objetivo da técnica inclui:

- Produzir a máxima energia na fase final da técnica fazendo pressão máxima contra o chão.
- Grau de transmissão total da energia para o alvo. Baseando-se na combinação do movimento do corpo e pressão contra o chão.
- Grau de contração total do corpo focada no alvo

b) Grau do controle da potência e velocidade adequada no objetivo da técnica.

c) Grau da força de vontade ("Espírito") ou poder mental focado no alvo.

3. Forma

a) Grau de correspondência adequada ao propósito da técnica.

b) Grau de equilíbrio (base coerente com a postura).

c) Grau de estabilidade emocional e concentração mental.

4. Transição

a) Qualidade na execução dos movimentos do corpo.

b) Qualidade da continuidade da técnica.

c) Tempo correto coincidindo com o objetivo da técnica.

B. Os pontos de Maestria e Impressão, são formados a partir de:

1. Maestria - Domínio dos detalhes finos das técnicas

a) Grau de qualidade das técnicas com base na profundidade experiência de treinamento.

b) Grau de movimento do corpo combinado com habilidades de técnica.

2. Impressão

Refere-se ao nível de impressão que o competidor passa para os Árbitros como resultado tanto da compreensão do Kata quanto da aplicação e exibição com alto nível de habilidade técnica, elegância/ beleza e espírito forte.

C. Os pontos de Aplicação são derivados de 4 fatores:

1. Nível do Kata (Pontos básicos e de Maestria e Impressão).

2. Aplicação das técnicas.

3. Timing e Ma-ai (distância efetiva)

4. Coreografia

Os critérios de Pontuação são os seguintes:

1. Nível do Kata – A pontuação usará os mesmos critérios das finais do Kata Individual.

2. Aplicação das técnicas - Grau de aplicações adequada e qualidade das técnicas.

3. Timing e Ma-ai - Grau de tempo correto e distância adequada durante a aplicações das técnicas.

4. Coreografia - Grau de realismo e demonstração artística.

D. Os pontos de penalidade serão deduzidos da seguinte forma:

1. Hesitação.

2. Perda de equilíbrio.

3. Desvio da posição e do ângulo originais.

Nota: Não haverá penalidade se a posição final for inferior a 5 cm, ou a menos de 5 graus da posição inicial.

4. Etiqueta

5. Perda de Sincronização (apenas para Equipe)

6. Erro de aplicação (apenas para Equipe)

7. Técnicas Irreais (apenas para Equipe)

E. Padrões de Pontuação

1. Pontos Básico (Eliminatória)

	Muito Ruim	Ruim	Regular	Abaixo da Média	Média	Acima da Média	Bom	Muito Bom	Excelente
Dinâmica corporal	1,2	1,3	1,4	1,5	1,6	1,7	1,8	1,9	2,0
Força	1,2	1,3	1,4	1,5	1,6	1,7	1,8	1,9	2,0
Forma	1,2	1,3	1,4	1,5	1,6	1,7	1,8	1,9	2,0
Transição	1,2	1,3	1,4	1,5	1,6	1,7	1,8	1,9	2,0
Total	< 5,1	5,2 - 5,5	5,6 - 5,9	6,0 - 6,3	6,4 - 6,7	6,8 - 7,1	7,2 - 7,5	7,6 - 7,9	8,0

2. Pontos de Maestria e Impressão

	Muito Ruim	Ruim	Regular	Abaixo da Média	Média	Acima da Média	Bom	Muito Bom	Excelente
Maestria e Impressão	1,0	1,1	1,2	1,3 1,4	1,5	1,6 1,7	1,8	1,9	2,0

3. Pontos de Aplicação

	Muito Ruim	Ruim	Regular	Abaixo da Média	Média	Acima da Média	Bom	Muito Bom	Excelente
Nível do Kata	1,0	1,1 - 1,2	1,3 - 1,4	1,5 - 1,6	1,7 - 1,8	1,9 - 2,0	2,1 - 2,2	2,3 - 2,4	2,5
Aplicação das Técnicas	1,0	1,1 - 1,2	1,3 - 1,4	1,5 - 1,6	1,7 - 1,8	1,9 - 2,0	2,1 - 2,2	2,3 - 2,4	2,5
Tempo e Distância	1,0	1,1 - 1,2	1,3 - 1,4	1,5 - 1,6	1,7 - 1,8	1,9 - 2,0	2,1 - 2,2	2,3 - 2,4	2,5
Coreografia	1,0	1,1 - 1,2	1,3 - 1,4	1,5 - 1,6	1,7 - 1,8	1,9 - 2,0	2,1 - 2,2	2,3 - 2,4	2,5
Total	< 4,3	4,4 - 5,1	5,2 - 5,9	6,0 - 6,7	6,8 - 7,5	7,6 - 8,3	8,4 - 9,1	9,2 - 9,9	10,0

4. Pontos de Penalidade

Tipo	Escala Gradual	Deduções
1. Hesitação	a. Desorientado/ confuso b. Parar por 1 segundo	0,1 por ocorrência 0,1 por ocorrência
2. Perda de Equilíbrio	a. No Lugar b. Se movendo 1) Amortecendo a queda com as mãos, braço, joelho ou pernas 2) Tocando o solo com qualquer parte além dos braços e pernas (queda completa)	0,1 por ocorrência 0,3 por ocorrência 0,5 por ocorrência 1,0
3. Desvio da Posição	a. Posição (no início e final) b. Ângulo errado na final	0,1 por 1/4 de passo 0,2 por 30º
4. Etiqueta	a. Esquecer de cumprimentar o Shu-shin ou competidores b. Atitude Negativa 1) Falta de educação 2) Prejudicial/ Ruim	0,2 por cumprimento 0,3 0,5
5. Perda de Sincronismo (Somente para Kata Equipe)	(menos de meio movimento) 1) De 1 a 4 ocorrências b. Fora de Sincronismo (mais que meio movimento mas menos que 1 movimento inteiro) 1) De 1 a 2 ocorrências 2) Acima de 3 ocorrências c. Totalmente fora de Sincronismo	0,1 por ocorrência 0,3 por ocorrência 0,7 1,0
6. Erro na Aplicação (Somente para Kata Equipe)	a. Lado Ofensivo 1) Mais ou menos técnicas de ataque utilizadas do que o permitido 2) Sem duas pessoas no ataque 3) Uso de qualquer técnica de outra arte marcial para atacar b. Lado Defensivo 1) A primeira técnica é diferente do kata original 2) Algumas partes demonstradas são diferentes do kata original	0,3 por erro 0,5 0,3 por ocorrência 0,3 por erro 0,3 por erro
7. Técnica Irreal (Somente para Kata Equipe)	a. O competidor utiliza uma Técnica Inexistente ou imaginária	0,2 por ocorrência

Observações:

a) No Kata Equipe, se o(s) competidor(es) executarem uma forma ou movimento similar mas diferente do original, ou a técnica é executada em um ângulo ligeiramente diferente (não mais de 45º) do que os outros integrantes da equipe, então se aplicará a penalidade 5-B.

b) No Kata Equipe, se o(s) competidor(es) executarem uma forma ou movimento completamente diferente do original, ou a técnica é executada em um ângulo completamente diferente (mais de 45º) do que os outros integrantes da equipe, então se aplicará a penalidade 5-C.

F. Uniformidade na Nota (Pontuação)

Os Árbitros devem se reunir pelo menos vinte e quatro horas antes do Campeonato, a fim de garantir uniformidade e consistência nas notas através da revisão da apresentação de pelo menos três modelos de correspondência. Se os Árbitros não puderem se encontrar antes do Campeonato, eles podem garantir a Uniformidade das Notas analisando a primeira apresentação antes de atribuir a Nota final.

5. Han-soku

A indicação do Shu-shin de um Han-soku, deve ser feita segurando uma placa com o número “zero” acima da cabeça. O Han-soku deve ser aplicado contra um competidor nos seguintes casos:

A. Quando o Kata apresentado é diferente do anunciado.

B. No caso de misturar técnicas durante a apresentação do Kata em equipe ou usar técnicas diferentes das originais durante a aplicação do Kata.

C. Quando há um atraso ou esquecimento de algum movimento durante a execução do Kata, de cinco segundos ou mais.

D. Quando o competidor fala durante a execução do Kata.

E. Quando o competidor recebe Instruções ou sugestões de qualquer pessoa na Área de Competição durante a execução do Kata.

F. Quando durante a apresentação do Kata em Equipe, os competidores contam ou usam sons para manter a cadência (exceto o início, os anúncios finais ou o "Kiai").

G. Quando durante a execução do Kata o kimono de algum competidor se solte ou fique muito desarrumado a ponto de restringir os movimentos ou sirva de distração tirando a atenção.

H. Quando o Competidor ignorar intencionalmente as ordens e instruções do Shu-shin.

I. Quando a conduta ou o comportamento do competidor é indisciplinada, descortês ou não é consistente com o comportamento normalmente aceito e esperado na Área de Competição.

J. Em caso de falta de Etiquetas ou Atitude muito ruim.

K. Quando o competidor viola gravemente qualquer uma das Regras de Competição.

Observação:

O termo competidor também se refere aos membros de uma Equipe de Kata.

6. Penalidades e Han-soku (Kata Equipe)

Uma violação cometida por um único membro da equipe deve resultar em uma penalidade ou Han-soku contra toda a equipe. Se algum membro da equipe receber uma Parada Médica (Doctor Stop), esta decisão também se aplicará a toda a equipe.

7. Parada Médica

A apresentação deve ser imediatamente interrompida (Doctor Stop) sempre que houver uma decisão do Médico de que existe algum risco de lesão ou enfermidade ao competidor. Nesse caso não será realizada nenhuma pontuação.

8. Protesto Técnico

A. O Técnico terá o direito de protestar contra qualquer questão relacionada a aplicação das Regras de Competição, no entanto, o Técnico não poderá protestar contra qualquer decisão de pontuação dos Árbitros.

B. O protesto do Técnico tem que ser feito antes que os Árbitros deixem a respectiva Área de Competição.

C. O Protesto Técnico só pode ser feito diretamente ao Diretor de Arbitragem, não podendo ser feito ao Árbitros da Área de Competição.

D. Quando o Diretor de Arbitragem receber um Protesto Técnico alegando que houve uma violação das Regras de Competição, ele após confirmar, ordenará ao Shu-shin que convoque uma reunião com os demais Árbitros. Se os Árbitros determinarem que realmente houve uma violação e que ela não possa ser corrigida, então os resultados serão anulados.

9. Eliminatórias

A. Sistema

1. Na eliminatória devem haver no máximo doze competidores por chave. Os quatro melhores competidores ou equipes de cada chave com os melhores resultados, serão selecionados para a próxima rodada de eliminação em uma nova chave. Este sistema de eliminações deve continuar com cada chave até que se forme uma única chave permanecendo apenas os oito melhores competidores ou equipes.

Os números de competidores ou equipes nas chaves da primeira rodada da eliminatória são os seguintes: 2, 4, 6, 8, 12, 16, 24 ou 32.

2. Os oito melhores competidores ou equipes selecionados conforme determinado no item 1 acima, competirão para determinar os quatro melhores competidores ou equipes para as finais.

3. Os quatro melhores competidores ou equipes competirão nas finais.

Observações:

1) Veja Chave Eliminatória no Apêndice VI

2) Na rodada eliminatória seguinte o competidor ou equipe que tiver a nota mais baixa deve competir primeiro. No caso da nota de um competidor ou equipe sejam iguais, a chave com as notas mais baixas deverá competir primeiro.

Quando os competidores ou equipes da mesma Chave têm as mesmas notas, o competidor ou equipe que competiu mais cedo deve competir primeiro.

B. Colocação

A colocação dos competidores ou equipes nas Chaves deve ser feita por sorteio e não manualmente por qualquer pessoa, no entanto, os competidores ou equipes do mesmo país ou continente devem ficar separados para que não se enfrentem na primeira rodada. Além disso, os vencedores (do 1º ao 4º colocado) do último Campeonato com o mesmo título também deverão ser separados, e se possível ainda, eles deverão ser os últimos a competir.

10. Mesários

A. O Comitê Organizador da Competição deve selecionar os seguintes mesários.

1) com o Programa da Competição.....uma pessoa

2) Anunciador da Competição.....uma pessoa

3) Anotador.....duas pessoas

4) Trabalhador da Área.....duas pessoas

5) Mensageiro.....duas pessoas

B. Os mesários deverão desempenhar suas funções sobre as ordens do Shu-shin da respectiva Área.

Artigo II – Competição

1. Vestimenta dos Competidores

A. Todos os competidores são obrigados a usar o Karate Gi conforme estabelecido nas Regras (ver Apêndice XXI). O uso de óculos é permitido. É proibido o uso de bandagens esportivas como neoprene ou elásticos. Não é permitido o uso de várias camadas (voltas) de fita (adesiva, esparadrapo, etc..), só será permitido duas voltas.

B. Não é permitido que os competidores vistam ou usem os seguintes itens:

1) Calçados, meias ou qualquer vestuário similar

2) Armas ou equipamentos relacionados com exceção dos itens aprovados pelo Comitê Técnico no momento da aplicação do Kata Equipe.

3) Decorações ou Ornamentos

4) O uso exagerado de bandagens ou fitas que excedam os requisitos mínimos.

2. Escolha e Registro do Kata

A. O competidor ou equipe deverão escolher um Kata entre os descritos no Artigo 1 – 3.

B. O competidor ou equipe poderão manter ou trocar o Kata em cada rodada de eliminação, com exceção da semifinal e final a onde ele deverá apresentar um Kata totalmente diferente.

C. Competidores ou equipes deverão registrar o nome do Kata junto ao mesário anotador antes da apresentação.

3. Eliminatórias e Finais

A. As pontuações das rodadas eliminatórias não são acumulativas.

B. As semifinais deverão ser realizadas quando houver apenas uma única chave restante. Os quatro melhores competidores ou equipes que tenham as pontuações mais altas deverão competir na rodada final na mesma Área de Competição.

C. As Finais devem ser realizadas em uma única chave e na mesma Área de Competição. O resultado final deverá ser a soma da pontuação da Semifinal com a pontuação da Final.

No caso do Kata Equipe, o resultado final deverá ser a soma total da pontuação na semifinal com a pontuação da Final (Kata e Aplicação).

4. Kettei-sen (Disputa de Desempate)

A. Se durante algum ponto da fase eliminatória ou das Finais, existir algum competidor ou equipe com a pontuação idêntica causando um empate, todas as seis notas originais deverão ser somadas para determinar o vencedor. Se o empate ainda permanecer, o vencedor será decidido por Kettei-sen.

B. Na rodada final do Kata Equipe, o resultado é determinado pela soma dos pontos de Kata e Aplicação. No caso de um empate a equipe com a maior nota de Aplicação será a vencedora. Se o empate continuar o vencedor será decidido pela soma das seis notas originais de Aplicação, mas se mesmo assim continuarem empatados, então, aplica-se o Kettei-sen.

C. No Kettei-sen o Kata escolhido pelo competidor deve ser diferente do Kata feito na rodada de empate. No caso de empate nas Finais do Kata Equipe, as equipes farão apenas a Aplicação.

D. As pontuações do Kettei-sen não devem ser usadas para calcular o resultado final. A pontuação do Kettei-sen será usada exclusivamente para o desempate, e determinar a colocação. Somente as pontuações originais devem ser usadas para calcular a pontuação final para cada competidor ou equipe.

E. O pedido de Kettei-sen será decidido pela reunião dos Árbitros da respectiva Área.

5. Posição inicial do Kata

A. Kata Individual

- 1)** O competidor deve escolher qualquer posição marcada como indicado anteriormente na frente do assento principal. O nome do Kata então será anunciado e a apresentação deve começar.
- 2)** O competidor deve assumir toda a responsabilidade de todas as consequências causadas por inadvertidamente sair da Área de Competição, e assim causar qualquer impedimento aos seus movimentos.

B. Kata Equipe

1) Posição Inicial

- Os competidores devem selecionar qualquer posição dentro da Área de Competição.
- Cada competidor deve marcar sua própria posição inicial com a fita fornecida pelos mesários.
- Durante a execução da Aplicação do Kata, os competidores devem usar uma das posições iniciais da apresentação do Kata.

- 2)** Os competidores devem assumir a responsabilidade de todas as consequências causadas por inadvertidamente sair da Área de Competição, e assim causar qualquer impedimento aos seus movimentos. Toda a equipe arcará com as consequências.

6. Mudança nos integrantes da Equipe de Kata

Os integrantes de cada equipe de Kata devem permanecer os mesmos durante a fase eliminatória. Os integrantes de uma equipe de Kata não podem ser substituídos (tirados ou colocados novos). No entanto as posições para apresentação podem mudar.

7. Procedimentos da Competição

Os Procedimentos da Competição devem estar em conformidade com a seguinte ordem:

A. Cerimônia de Abertura

B. Competição

- 1)** O competidor já na posição inicial, cumprimenta o Shu-shin e anuncia o nome do Kata escolhido. O mesário anunciador deve anunciar o nome do Kata que está registrado. Se houver diferença entre o Kata anunciado pelo mesário e o Kata anunciado pelo competidor, então o Shu-shin deve corrigir.

No caso do Kata Equipe, a equipe deve se posicionar em qualquer parte da Área de Competição. A equipe deve então cumprimentar o Shu-shin e cada competidor colocará uma fita (aproximadamente 5 cm x 20 cm) no chão marcando a sua posição, e em posição formal o capitão da equipe anunciará o nome do Kata a ser executado.

2) No caso das Finais do Kata Equipe, como complemento deve ser executado a aplicação do Kata que foi apresentado. A aplicação começará quando o Shu-shin der o comando “Bun-kai”.

A aplicação envolve os três integrantes da equipe, sendo um aplicando as técnicas do Kata que foi apresentado e os outros dois assumindo as posições de ataque.

A composição (coreografia) deve ser planejada pelos respectivos membros da equipe de acordo com os seguintes requisitos:

Atacantes:

Serão feitos quatro (4) ataques contra o demonstrador do Kata, sendo três (3) ataques individuais e um (1) ataque com dois (2) atacantes. O ataque com duas pessoas deve ser um ataque simultâneo (os dois atacam ao mesmo tempo) ou consecutivo "um-dois" (o ataque da segunda pessoa deve começar antes do ataque da primeira pessoa ser concluído).

Observações:

a) Os atacantes podem usar o “BO” (bastão) com 140 cm de comprimento ou menos, e com diâmetro de mais ou menos 5 cm.

b) Os atacantes não podem usar nenhuma técnica que nitidamente demonstram ser de qualquer outra arte marcial.

Demonstrador:

O demonstrador da Kata só pode se envolver (aplicar alguma técnica do Kata) seguidamente com cada atacante apenas duas (2) vezes. Exemplo: Em um ataque simultâneo, o demonstrador do Kata utiliza uma técnica exata para bloquear a ação inicial dos dois atacantes. Isso já conta como um envolvimento com cada atacante. Na próxima vez que o demonstrador do Kata se envolver com cada um dos atacantes, eles deverão ser finalizados.

Com ataques individual, o demonstrador do Kata só pode se envolver com o atacante duas vezes. O envolvimento deve ser contínuo demonstrando Zan-shin apropriado.

Observações:

a) Por exemplo, se após a primeira técnica uma defesa for usada, o demonstrador pode usar qualquer técnica de contra-ataque.

b) Se uma técnica no Kata for realizada em câmera lenta, ela pode ser realizada com velocidade na demonstração da Aplicação.

c) No caso de uma defesa contra dois atacantes, o primeiro movimento de defesa deve ser uma técnica do Kata, mas o segundo atacante pode ser defendido com qualquer outra técnica de contra-ataque.

d) Quando o demonstrador completar a aplicação contra um atacante, a próxima ação dele deve ser a retomada dos movimentos do Kata.

e) O demonstrador deve retornar à posição inicial.

A sequência da Aplicação é a seguinte:

- a)** Os membros da equipe cumprimentam-se.
 - b)** Os membros da equipe assumem suas posições iniciais.
 - c)** Somente os atacantes podem ficar em qualquer lugar dentro da Área de Competição, em pé ou em Sei-za (posição formal ajoelhado no chão).
 - d)** O demonstrador começa o Kata. Os atacantes de acordo com sua coreografia pré-estabelecida, executa o(s) ataque(s). Se houver um intervalo de tempo antes do próximo ataque, o lado que atacou deve ficar parado ou em posição de Sei-za até o seu próximo ataque.
 - e)** Terminando a aplicação do Kata. Os membros da equipe se cumprimentam, ficam de frente olhando para o Shu-shin e o cumprimentam.
- 3)** Depois que o competidor ou equipe executar o Kata e cumprimentar o Shu-shin, eles devem sair da Área de Competição conforme ordenado pelo Shu-shin. Na competição de Kata Equipe, cada membro da equipe deve remover a fita de posição colocada no chão antes de sair da Área de Competição.
- 4)** Se após a execução de um Kata o Shu-shin sinalizar indicando que houve uma penalidade ou dois ou mais Fuku-shin's também sinalizam alguma penalidade, então o Shu-shin deve convocar uma reunião com os Árbitros.

O Shu-shin e os Fuku-shin's devem sinalizar "Penalidade" segurando a bandeira vermelha pelo lado esquerdo e levantando a bandeira na posição vertical acima do joelho.

Se o Shu-shin não encontrar nenhuma penalidade ou se dois ou mais Fuku-shin's também não sinalizarem nenhuma penalidade, o Shu-shin após a execução do Kata deve sinalizar "Nenhuma Penalidade", e para isso, ele segura a bandeira branca pelo lado direito e em seguida levanta a bandeira na posição vertical acima do joelho.

Após a decisão dos pontos de penalidade que serão descontados, os Árbitros devem preencher seu formulário de pontuação (ver Apêndice XII, XIII). O Shu-shin então pedirá a apresentação das notas com um silvo longo de apito seguido por um curto e forte. Os Árbitros deverão apresentar suas notas segurando a placa de pontuação acima da cabeça.

- 5)** O mesário anotador deve coletar os formulários de pontuação de cada Árbitro. No caso da rodada final do Kata Equipe, o mesário não recolhe os formulários de pontuação.
- 6)** O mesário anunciador deve ler cada nota em voz alta, começando com Shu-shin e prosseguindo no sentido horário. Se uma nota for lida errada, o Shu-shin deve solicitar uma correção do anunciante. Para mandar que os Fuku-shin's baixem suas placas com as notas, após o mesário apresentador ler corretamente a nota de todos os Árbitros, o Shu-shin dará um curto silvo de apito.

No caso da rodada final do Kata Equipe, o Shushin pede primeiro aos Fuku-shin's que mostrem as notas da execução do Kata através da placa de pontuação. Em seguida, depois que o anunciador leu corretamente todas as notas, o Shu-shin solicita aos Fuku-shin's que mostrem as notas da aplicação.

Após as notas de aplicação serem lidas, o mesário anotador recolhe os formulários de pontuação.

7) No caso do Kettei-sen, após a execução de cada Kata, os Árbitros preencherão o formulário de pontuação (sem mostrar para ninguém) e quando todos os Kettei-sen estiverem terminados, o Shu-shin convocará os Fuku-shin's que reunidos determinarão a ordem classificatória (1º, 2º, 3º).

C. Cerimônia de Encerramento

Artigo III – Julgamento

1. Vestimenta dos Árbitros

Todos os Árbitros devem usar as vestimentas exigidas pelo Comitê Técnico.

2. Equipamentos dos Árbitros

Cada Árbitro deve sentar no seu respectivo assento na Área da Competição, com os seguintes equipamentos:

A. Apito

B. Placa de Notas

Uma placa rígida (25 cm x 40 cm) com números de 0 a 9 no lado esquerdo em preto e com números de 0 a 9 no lado direito em vermelho.

C. Formulário oficial de pontuação (Ver apêndice XII, Kata individual e equipe, apêndice XIII, Aplicação do Kata equipe).

D. Instrumento de escrita (caneta ou lápis)

E. Prancheta

F. Bandeiras vermelha e branca

3. Árbitros da Área de Competição

A. Composição e colocação dos Árbitros na Área de Competição

1) Os Árbitros da Área de Competição são formados por um Shu-shin e cinco Fuku-shin's.

2) O Diretor de Arbitragem é quem deve escolher e posicionar os Árbitros para cada competição.

3) Uma vez escolhidos os Árbitros não poderão trocar de Área.

No entanto, no caso de uma lesão ou enfermidade que impeça que o Árbitro continue, o Diretor de Arbitragem pode fazer a substituição. Quando isso acontecer, todos os registros anteriores de pontuação da respectiva chave devem ser anulados e uma nova competição deve começar.

B. Interrupção na Competição

O Diretor de Arbitragem deve monitorar o trabalho dos Árbitros. Se o Diretor de Arbitragem achar claramente que está havendo irregularidades, injustiças ou imparcialidade no julgamento, o Shu-shin dará uma advertência ao(s) Árbitro(s) infrator(es).

Se após a advertência, persistirem as referidas irregularidades, o Diretor de Arbitragem, sujeito à aprovação do Júri, deverá através do Shu-shin ordenar o fim da competição. Quando isso ocorrer, todos os registros de pontuações anteriores da respectiva chave e grupo serão anulados e a competição deverá começar novamente com uma composição diferente dos Árbitros, conforme determinado pelo Diretor de Arbitragem.

C. Pontuação

1) Cada Árbitro terá que dar notas em todas as rodadas. As notas mais altas e mais baixas serão desconsideradas. A pontuação do competidor ou equipe será a soma total das quatro notas restantes divididos por quatro (pontuação média).

2) Os pontos de penalidades devem primeiro ser decididos pela reunião dos Árbitros com base no Artigo I - 4E 4.

Os Árbitros devem primeiro escrever suas notas no formulário de pontuação oficial (apêndice XII, Kata individual e equipe, apêndice XIII, aplicação de Kata equipe). Neste momento confira a pontuação total e em seguida, ajuste de acordo com cada elemento de pontuação.

Em seguida, após o sinal do Shu-shin, os Árbitros deverão mostrar as respectivas placas com as notas e os formulários oficiais com as pontuações serão recolhidos pelo mesário anotador.

No caso de Kettei-sen, depois que os Árbitros terminam de preencher o formulário com as pontuações, eles não exibem a placa com a nota. O Shu-shin convoca uma reunião para determinada por votação a ordem dos vencedores.

4. Delegação de autoridade pelo Diretor de Arbitragem

O Diretor de Arbitragem tem poderes para delegar autoridade ao Assistente de Diretor de Arbitragem e posiciona-lo em uma outra Área de Competição.

Artigo IV – Procedimentos da Arbitragem

1. Direitos e Responsabilidades do Shu-shin

O Shu-shin deve garantir que o andamento da competição seja de acordo com as Regras de Competição. O Shu-shin será responsável por assegurar que a Área de Competição, a Competição e o Julgamento sejam conduzidos e tratados da melhor maneira e condições possíveis.

Se julgar necessário para cumprir estes propósitos, o Shu-shin pode dar ordens aos Mesários, Competidores, e Árbitros para garantir as melhores condições.

Além disso, o Shu-shin deve acompanhar de forma cuidadosa e rigorosa a leituras feita pelo mesário anunciador das notas mostradas pelos Árbitros nas placas de pontuação. Se um erro for cometido, o Shu-shin

deve ordenar uma nova e correta leitura da nota. Se o Shu-shin identifica que uma nota foi lida errada, ele deve sinalizar com vários silvos curtos e fortes de apito, apontando para a placa com a nota erroneamente lida com uma bandeira vermelha.

2. Reunião dos Árbitros da Área de Competição

Quando Shu-shin convoca uma reunião, os Fuku-shin's devem ficar de frente a cadeira dele.

Na reunião, cada um dos Árbitros incluindo o Shushin, terá direito a um voto. No caso de empate o Shu-shin decidirá.

3. Decisão dos Pontos de Penalidade

Durante a reunião dos Árbitros os Fuku-shin's passarão para o Shu-shin os pontos de penalidades aplicado por eles, que determinará qual será a pontuação de penalidades a ser aplicada. Os pontos de penalidades não podem ser inferiores ou superiores aos pontos passados pelos Fuku-shin's.

4. Decisão por Han-soku

A. Se o Shu-shin notar uma violação grave, ou se um ou mais Fuku-shin sinalizar uma violação, o Shu-shin deve interromper imediatamente a execução do Kata e convocar uma reunião com os Árbitros.

B. Na reunião dos Árbitros deve-se decidir sobre a aplicação do Han-soku ou para determinar a colocação dos competidores após o desempate. Se a decisão dos Árbitros for favorável ao Han-soku, então o Shu-shin deve sinalizar com vários silvos curtos e fortes de apito enquanto simultaneamente segura a bandeira vermelha acima da cabeça, o que indica "zero" pontos. O Shu-shin então, ordenará ao competidor ou equipe que deixe a Área de Competição.

5. Lesões ou Enfermidades

No caso de lesões ou alguma enfermidade durante a competição, o Shushin deve fazer o seguinte:

A. Após o Árbitro Médico solicitar uma "Parada Médica", o Shu-shin deve interromper imediatamente a competição e solicitar atendimento Médico.

B. Quando o Shu-shin perceber sintomas de alguma lesão ou enfermidade em um competidor, ele deve imediatamente sinalizar para o Médico e para o Árbitro Médico cruzando as bandeiras acima da cabeça. O Shu-shin não deve usar o apito nem parar a competição, mas se o Árbitro Médico solicitar uma "Parada Médica", então o Shu-shin deve interromper imediatamente a competição e solicitar atendimento Médico.

C. No caso de um ou mais Fuku-shin perceber sintomas de alguma lesão ou enfermidade, o(s) Fuku-shin(s) deve(m) recorrer ao Shu-shin, agitando uma bandeira vermelha sobre a cabeça de um lado para o outro. Se o Árbitro Médico solicitar uma "Parada Médica", então o Shu-shin deve interromper imediatamente a competição e solicitar atendimento médico.

D. Se após o atendimento a decisão do Árbitro Médico não for por uma “Parada Médica” (Doctor Stop), o competidor deve iniciar novamente o Kata.

Artigo V – Regras Adicionais

1. Recolhimento dos Formulários de Pontuação

Após cada competição, o mesário anotador deve recolher todos os Formulários de Pontuação para verificar se eles estão de acordo com as placas de notas. Se uma discrepância for encontrada entre o Formulário de Pontuação e as placas, o mesário deve ignorar a nota da placa e ajustar a pontuação de acordo com a nota no Formulário de Pontuação. O mesário deve então notificar o Diretor de Arbitragem.

2. Anuncio das Notas e das Médias

O mesário anunciador deve ler em voz alta as placas com as notas começando com Shu-shin, e continuar no sentido horário lendo a placa com a nota de cada Fuku-shin. À medida que cada placa é lida, o país do Árbitro correspondente também será anunciado. Depois de todas as notas terem sido lidas, o mesário anotador adicionará todas as notas individuais e dará o total ao mesário anunciador, que em seguida anunciará a pontuação média.

Na rodada final do Kata Equipe, o mesário anunciador lê primeiro o resultado do Kata, e depois o resultado da Aplicação e a pontuação total.

3. Reunião dos Árbitros para definir as Colocações (Kettei-sen)

Depois que um Kettei-sen é realizado, todos os Árbitros trazem seus Formulários de Pontuação e discutem os resultados para determinar a classificação. O Shu-shin recolhe todos os Formulários, indica sua decisão ao mesário e depois corrige os Formulários de pontuação.

4. Requisitos para a leitura das Notas

As Notas dadas a cada competidor ou equipe devem ser claramente exibidas para que sejam visíveis por todas as pessoas na Área da Competição.

No caso de um Kettei-sen, as pontuações não serão lidas, só a classificação (1º, 2º, 3º) começando pela pontuação mais alta.

VI. Regras do En-bu

Artigo I – Geral

1. Área de Competição

É a mesma Área de Competição de Kumite, prevista no artigo I – 1 (ver apêndice 1) exceto:

O posicionamento dos Árbitros na Área de Competição está configurado da forma descrita no Artigo 1 e 2 das Regras de Kata (Ver Apêndice II).

2. Divisões

Masculino e Misto (homem e mulher)

3. Sequência da Competição

A. A equipe com 2 pessoas (homem-homem e mulher-homem) executará ataques e defesas dentro da Área de Competição e o vencedor será a equipe com a nota mais alta.

B. As demonstrações obedecerão às seguintes condições:

1. As sequências coreografadas de ataque e defesa devem ser executadas no período de um (1) minuto com tolerância de + ou - 5 segundos. O tempo é marcado a partir do momento em que o competidor começa a se mover e continua até que ambos os competidores voltem para a posição Shizen-tai ou diretamente para Sei-za. Assim que os competidores retornarem para a posição de Shizen-tai ou Sei-za, o relógio será parado. Não são permitidas armas, mas além das técnicas obrigatórias qualquer outra técnica é permitida. Com exceção do Nuki-te ou qualquer outro ataque com os dedos nos olhos.

2. Lado Atacante - As técnicas devem incluir Choku-zuki (soco direto), Mae-geri (chute frontal), Mawashi-geri (chute circular) e Ushiro-geri (chute para trás).

Observações:

a) O ataque tem que ser direto no alvo.

b) É permitido técnicas de desequilíbrio.

c) É permitido técnicas de segurar, apoiar ou agarrar (corpo a corpo)

3. Lado Defensor

a) O lado defensor deve evitar os ataques usando técnicas de defesas como: Uke (bloqueio), Sabaki (esquiva) ou Kawashi (esquiva mudando de lado).

b) As técnicas de contra-ataque permitidas são: Tsuki (socos), Uchi (golpes de percussão), Ate (golpes de choque ou impacto), Keri (chutes), conforme indicado nas Regras de Kumite (Artigo I – 3F).

c) Alvos: Jo-dan (área do rosto), Chu-dan (área do estômago), Ge-dan (área abaixo do estômago).

d) É obrigatório uma técnica apropriada de Todome (golpe definitivo).

Observação:

Técnicas de desequilíbrio, de segurar, apoiar ou agarrar, só serão válidas se forem aplicadas em conjunto com contra-ataque.

4. O contato é proibido para ambos os lados, exceto em técnicas de bloqueio (defesa) nos braços ou nas pernas ou para causar desequilíbrio.

5. Os dois lados podem alternar defendendo ou atacando, ou permanecer só como defesa ou ataque. Exceto para divisão mista, onde apenas homens podem atacar.

6. Os competidores devem manter Zan-shin (preparação mental e física) entre as técnicas antes do próximo movimento.

7. No final da demonstração, um lado deve executar a técnica de Todome (no misto, apenas a mulher).

Observação:

a) O Todome-waza só é permitido uma vez no final da demonstração.

b) Na categoria Mista, apenas o lado das mulheres aplica o Todome.

4. Pontuação

A. Nas eliminatórias, a pontuação deverá dada com base no ponto de vista dos Árbitros usando a seguinte fórmula: Pontos Básicos menos Pontos de Penalidade.

Na final, a pontuação deverá ser dada usando a seguinte fórmula: Pontos Básicos mais Pontos de Habilidade menos Pontos de Penalidade.

B. Os pontos básicos são formados considerando 4 fatores:

- Técnica
- Tempo/Distância
- Demonstração de Budô
- Coreografia

Os critérios de pontuação serão o seguinte:

1. Técnica

a) O demonstrador principal pontua pelo grau de energia gerada pela dinâmica corporal e ação muscular.

b) O demonstrador principal pontua pelo grau de continuidade e combinação suave da técnica.

c) O demonstrador principal pontua pelo grau de equilíbrio (posição, postura e coerência nos movimentos).

2. Timing/ Mai-ai (Tempo e Distância)

a) Tempo correto (Timing) - Conforme estabelecido pelas Regras de Kumite (Artigo I – 3A 2).

b) Distância efetiva (Mai-ai) - Correção da distância para aplicação adequada da técnica.

3. Demonstração de Budô

Grau do Espírito de Luta (Arte Marcial), que inclui estabilidade emocional, concentração mental, (Zan-shin) e grau de personalidade/ força interna (Kurai).

4. Coreografia

A pontuação depende do nível de:

a) Demonstração dos princípios e técnicas do Karatê Tradicional

b) Realismo

c) Suavidade na transição

C. Os pontos de Habilidade são determinados por dois fatores:

- Maestria
- Impressão

1. Maestria

O Grau de detalhes técnicos e compreensão de elementos mentais e espirituais.

2. Impressão

Se refere ao nível de impressão que os competidores causam nos observadores como resultado da execução realista e eficiente dos movimentos e da exibição de alto nível das habilidades técnicas com graça e espírito forte.

D. Os pontos de penalidades devem ser deduzidos nos seguintes casos:

1. Faltar ou esquecer alguma técnica obrigatória (conforme estabelecido no Artigo I – 3B 2).

2. Quando a demonstração ultrapassar ou terminar antes do tempo determinado (conforme Artigo I – 3B 1).

3. Hesitar ou Parar durante a demonstração.

4. Falta do Todome finalizando a demonstração como exigido.

5. Técnicas de ataques totalmente fora do alvo (oponente).

6. Todome fora do alvo.

7. Erro na defesa (bloqueio perdido, etc..)

8. Contato leve ou moderado.

Observação:

Veja o Artigo I – 9D 1 da Regra de Kumite para obter definições de contato. Todas as decisões relativas ao nível de contato feitas pelo Árbitro Médico.

9. Usar os dedos para ataques nos olhos.
10. A defesa segura ou agarra (clinch) de forma desnecessária.
11. A mulher começa atacando ao invés de usar contra-ataque ou fintas.
12. O homem aplica o Todome contra a mulher na categoria Mista.
13. Esquecer de cumprimentar o Shu-shin ou o adversário no início e no final da demonstração (Artigo 2 – 4).
14. O Competidor sai da Área da Competição resultando em Jyo-gai (independente da parte do corpo do atleta que saia da Área de Competição).
15. Quando os competidores após concluir o En-bu, cumprimentam o Shu-shin de uma posição e/ou direção incorreta, diferente da original.

E. Tabela de Pontuação

1. Pontos Básicos (Eliminatória)

	Muito Ruim	Ruim	Regular	Abaixo da Média	Média	Acima da Média	Bom	Muito Bom	Excelente
Técnica	1,2	1,3	1,4	1,5	1,6	1,7	1,8	1,9	2,0
Tempo/ Distância	1,2	1,3	1,4	1,5	1,6	1,7	1,8	1,9	2,0
Budô	1,2	1,3	1,4	1,5	1,6	1,7	1,8	1,9	2,0
Coreografia	1,2	1,3	1,4	1,5	1,6	1,7	1,8	1,9	2,0
Total	< 5,1	5,2 - 5,5	5,6 - 5,9	6,0 - 6,3	6,4 - 6,7	6,8 - 7,1	7,2 - 7,5	7,6- 7,9	8,0

2. Pontos de Habilidade (Finais)

	Muito Ruim	Ruim	Regular	Abaixo da Média	Média	Acima da Média	Bom	Muito Bom	Excelente
Maestria e Impressão	1,0	1,1	1,2	1,3 1,4	1,5	1,6 1,7	1,8	1,9	2,0

3. Pontos de Penalidades

Tipo	Escala Gradual	Deduções
1. Omissão de técnica obrigatória		0,2 por ocorrência
2. Faltar ou exceder o tempo limite		0,2 a cada 5 segundos
3. Hesitar ou parar		0,2 por ocorrência
4. Não aplicar o Todome no final		0,5
5. Ataque fora do Alvo		0,2 por ocorrência
6. Todome da defesa fora do Alvo		0,2 por ocorrência

7. Defesa errada		0,2 por ocorrência
8. Ataque nos olhos com os dedos		0,2 por ocorrência
9. A Defesa agarra desnecessariamente		0,2 por ocorrência
10. Contato (Leve ou Moderado)		0,2 por ocorrência
11. A mulher ataca		0,2 por ocorrência
12. O Homem aplica o Todome contra a mulher		0,2 por ocorrência
13. Não cumprimentar		0,2 por ocorrência
14. Jyo-gai		0,2 por ocorrência
15. Posição ou direção final errada	posição	0,2 por meio passo
	direção	0,2 a cada 30º
16. Usar o Todome mais de uma vez		0,2 por ocorrência

Observação:

Os pontos de penalidade são acumulativos por categoria.

F. Uniformização da Pontuação

Os Árbitros devem se reunir pelo menos 24 (vinte e quatro) horas antes do campeonato, a fim de garantir uniformidade e consistência de pontuação através da revisão de pelo menos três modelos de correspondência.

Se os Árbitros não puderem se encontrar antes do campeonato, eles podem garantir a uniformidade da pontuação analisando juntos a nota da primeira apresentação (antes de atribuir a nota final).

5. Han-soku

O Shu-shin indicará a aplicação do Han-soku colocando a placa de notas como o número “Zero” acima da cabeça. O Hanso-ku deverá ser aplicado contra um competidor nos seguintes casos:

- A.** Quando há um atraso, hesitação ou erro de movimento de 5 (cinco) segundos ou mais durante a demonstração.
- B.** Quando os competidores falam durante a apresentação.
- C.** Quando o(s) competidor(es) recebem sugestões ou instruções de qualquer pessoa na Área de Competição durante a apresentação.
- D.** Quando o(s) competidor(es) ignoram intencionalmente as instruções do Shu-shin.
- E.** Quando a conduta ou comportamento do competidor é indisciplinada ou descortês ou não é consistente com o comportamento normalmente esperado e aceita na Área de Competição.
- F.** Contado considerado forte

Observação:

1) Veja o Artigo I – 9D 1 das Regras de Kumite para a definição de contato. Todas as decisões relativas ao nível de contato são feitas pelo Árbitro Médico.

2) Havendo contato forte, o Han-soku é aplicado durante ou mesmo após a apresentação.

O competidor que fingir lesões ou enfermidades sérias durante a apresentação, sofrerá a mesma penalidade (Han-soku) como se fosse um contato forte.

G. Quando o competidor viola gravemente qualquer uma das Regras de Competição.

6. Penalidades e Han-soku

Aplicar o Artigo 1 – 6 das Regras de Kata

7. Doctor Stop

Aplicar o Artigo 1- 7 das Regras de Kata

8. Protesto Técnico

Aplicar o Artigo 1- 8 das Regras de Kata

9. Eliminatórias

Aplicar o Artigo 1- 9 das Regras de Kata (parte referente as Equipes)

10. Mesários

Aplicar o Artigo 1 – 10 das Regras de Kata (colocando um mesário cronometrista)

Artigo II – Competição

1. Vestimenta de Competição

Aplicar o Artigo 2 – 1 das Regras de Kata

2. Eliminatórias e Finais

Aplicar o Artigo 2 – 3 das Regras de Kata (parte referente as Equipes)

3. Kettei-sem

A. Aplicar o Artigo 2 – 4A, B, D, E referente as equipes

B. No caso de um Kettei-sen, os competidores podem apresentar a mesma coreografia ou uma diferente da original.

4. Procedimentos da Competição

Os procedimentos da competição devem seguir a seguinte ordem:

A. Cerimônia de Abertura

B. Competição

1. Os competidores assumem as posições iniciais, em seguida cumprimentam o Shui-Shin, depois um ao outro, e então começa a apresentação. Os competidores podem fazer o cumprimento em pé ou na posição de Sei-za.
2. Após a apresentação os competidores retornam à posição inicial, cumprimentam se um ao outro, depois o Shu-shin, e se retiram da Área de Competição quando liberado pelo Shu-shin.

Observação:

Os competidores que começarem a apresentação fazendo o cumprimento em pé, também deverão terminar cumprimentando em pé. Os competidores que começarem a demonstração cumprimentando em Sei-za, também deverão terminar cumprimentando em Sei-za. O competidor que começar a demonstração cumprimentando em pé e terminar cumprimentando em Sei-za (ou vice-versa) receberá a mesma penalidade de "sem cumprimento".

3. O mesário cronometrista relata ao Shu-shin se a apresentação ficou dentro, acima ou abaixo do tempo limite.
4. Se o Shu-shin sinalizar alguma penalidade, ela deverá ser confirmada pelos Fuku-shin's e em seguida deverá ser feita uma reunião entre os Árbitros para decidir a pontuação que será descontada (ver o procedimento nas Regras de Kata Artigo II - 7B 4).
5. Depois de confirmada a penalidade, os Árbitros devem preencher seus formulários de pontuação (ver Apêndice XV).
6. O mesário anotador deve coletar os formulários de pontuação de cada Árbitro.
7. Shu-shin deve solicitar aos Fuku-shin's a apresentação das notas com um silvo longo de apito seguido de um curto e forte. Os Árbitros devem apresentar as suas notas mantendo as placas de pontuação acima da cabeça.
8. O mesário anunciador deverá ler cada nota em voz alta começando pelo Shu-shin e prosseguindo no sentido horário. Se houver erro na leitura da nota, o Shu-shin deverá solicitar ao anunciador que corrija. Após a leitura de todas as notas o Shu-shin dará um silvo forte e curto de apito para que todos os Árbitros baixem suas placas com as notas.
9. O mesário anunciador, deverá então dar a média das notas.
10. Em caso de empate o Kettei-sen deverá ser aplicado. Os Árbitros deverão decidir sem levantar as placas com as notas.

C. Cerimônia de Encerramento.

Artigo III – Julgamento

1. Vestimenta dos Árbitros

Aplicar o Artigo 3 – 1 das Regras de Kata

2. Equipamentos dos Árbitros

Aplicar o Artigo 3 – 2 das Regras de Kata. Exceto em relação ao formulário de pontuação (ver Apêndice XIII)

3. Árbitros da Área de Competição

Aplicar o Artigo 3 – 3 das Regras de Kata

Exceções:

A. Se o Shu-shin ou dois ou mais Fuku-shin's indicarem um contato pesado, então o Shu-shin deverá chamar o Juiz Médico e o Médico do Campeonato, e em seguida convocar uma reunião com os Árbitros para decidir qual a penalidade que será aplicada com base no parecer do Juiz Médico.

B. A pontuação deve ser baseada na Tabela de Pontuação do Artigo I – 4E.

C. Os formulários de Pontuação usados, são os mostrados no Apêndice XIII.

Artigo IV – Procedimentos da Arbitragem

1. Aplicar o Artigo IV das Regras de Kata

Artigo V – Regras Adicionais

1. Aplicar o Artigo V das Regras de Kata

Exceção:

A. Anúncio das notas e das Médias do Kata em Equipe.

Regras de Fuku-go

Artigo I – Geral

1. Definição de Fuku-go

Uma composição de Kumite e Ki-tei (Kata compulsório/obrigatório)

2. Área de Competição

A. Disputas de Kumite

Usar a Área de Competição de Kumite (ver Apêndice I)

B. Disputa de Ki-tei

Usar as regras da Área de Competição do Kata (Artigo 1-2), mas crie duas posições para os competidores a 1,5 m à esquerda e à direita atrás da posição central e cinco cadeiras para os Árbitros (ver Apêndice III).

3. Eliminatórias

A. Usar o Artigo 1 – 2 das Regras de Kumite desconsiderando o sistema de repescagem (ver Apêndice III).

B. Cada rodada eliminatória deve-se alternar entre as competições de Kumite e Ki-tei.

Observações:

- A Final sempre será Kumite
- A Semifinal sempre será Ki-tei
- A disputa de 3º lugar sempre será de Kumite

C. Colocação

Usar o Artigo 1 – 12B, C da Regra de Kumite.

Artigo II – Competição

1. Disputas de Kumite

Usar as Regras de Kumite ou de Ko-go da mesma forma usada nas disputas individuais, além do especificado aqui.

Observações:

A. Em caso de empate o vencedor será decidido por Kettei-sen

B. Não será aplicado o critério de 3 lutas para o desempate, será apenas uma luta.

2. Competição de Ki-tei

A. Ki-tei (Kata compulsório/ obrigatório)

Após cada Campeonato Mundial de Karatê Tradicional, o Comitê Técnico da ITKF anunciará um novo Ki-tei, que deverá ser realizado no Campeonato Mundial seguinte.

B. Regras

Além do previsto nestas regras também deverá ser usado as Regras de Kata (disputas individuais) com as seguintes exceções: Serão 5 Árbitros (1 Shu-shin e 4 Fuku-shin's) e dois competidores que iniciarão a disputa simultaneamente (Ver apêndice III para posicionamento dos Árbitros).

C. Procedimentos da Competição

1. Cerimônia de Abertura

2. Competição

a) Os dois competidores vão para suas posições iniciais ao mesmo tempo, um Aka (lado esquerdo voltado para o assento principal) e o outro Shiro (lado direito voltado para o assento principal). Em seguida os dois cumprimentam o Shu-shin, depois os dois se cumprimentam e voltam a ficar de frente para o Shu-shin.

O lado Aka deverá usar uma faixa vermelha.

b) Ao comando de "Hajime" (início) do Shu-shin, ambos os competidores iniciarão o Ki-tei.

c) No final da disputa do Ki-tei, os competidores após se cumprimentarem e em seguida o Shu-shin, aguardarão na posição Shizen-tai (posição natural) de frente para o Shu-shin a decisão dos Árbitros.

d) Se o Shu-shin sinalizar alguma penalidade, ela deverá ser confirmada pelos Fuku-shin's e em seguida deverá ser feita uma reunião entre os Árbitros para decidir a pontuação que será descontada (ver o Procedimento nas Regras de Kata Artigo II - 7B 4).

e) Após um Han-soku ou outra penalidade confirmada, os Árbitros calcularão as pontuações nos formulários de pontuação.

f) Depois que o resultado final for apurado pelos Árbitros, o lado vencedor será indicado, então o Shu-shin dará um silvo longo de apito seguido de um curto e em seguida todos os Árbitros (Shu-shin e Fuku-shin's) levantarão a bandeira do lado vencedor (Aka ou Shiro).

Nota: Não pode haver empate, um lado (Aka ou Shiro) tem que ser escolhido.

Após contar as bandeiras dos Árbitros, o Shu-shin determinará pela maioria o vencedor (Aka ou Shiro), então o Shu-shin dará um silvo de apito e os Árbitros abaixarão suas bandeiras.

g) O Shu-shin declarará o vencedor levantando a respectiva bandeira (Aka ou Shiro), em seguida os competidores cumprimentam o Shu-shin, um ao outro, e deixam a Área de Competição.

h) O mesário anotador recolhe os formulários de pontuação dos Árbitros.

i) Anuncio do Vencedor (Registro).

a) Depois que o vencedor for declarado pelo Shu-shin, o mesário anunciador anunciará o nome do vencedor, mas nenhuma nota será dada.

b) Após o final da disputa, o mesário anotador verificará imediatamente os formulários de pontuação dos Árbitros. No caso de um formulário não coincidir com a bandeira mostrada (Aka ou Shiro), o mesário comunicará o erro ao Shushin, e em seguida anunciará o vencedor correto.

3. Cerimônia de Encerramento

D. Equipamentos da Arbitragem

1. Apito

2. Bandeira Aka (vermelha) e Shiro (branca)

3. Formulário Oficial de Ki-tei (ver Apêndice XII)

4. Caneta ou Lápis

5. Prancheta

E. Pontuação

1. Use as tabelas de Pontos Básicos e de Maestria e Impressão das Regras de Kata (Artigo I - 4E 1 e 2).

Exceto para o seguinte padrão de Pontuação:

	Regular	Abaixo da Média	Média	Acima da Média	Bom	Muito Bom	Excelente
Dinâmica corporal	0,8 +	1,0 +	1,2 +	1,4 +	1,6 +	1,8 +	2,0
Força	0,8 +	1,0 +	1,2 +	1,4 +	1,6 +	1,8 +	2,0
Forma	0,8 +	1,0 +	1,2 +	1,4 +	1,6 +	1,8 +	2,0
Transição	0,8 +	1,0 +	1,2 +	1,4 +	1,6 +	1,8 +	2,0
Maestria e Impressão	0,8 +	1,0 +	1,2 +	1,4 +	1,6 +	1,8 +	2,0
Total	< 4,0 +	5,0 +	6,0 +	7,0 +	8,0 +	9,0 +	10,0

2. Use a tabela de pontos de penalidade das Regras de Kata (Artigo I - 4E 4) e os seguintes pontos de penalidade adicionais:

a) Erro de sequência incluindo “Ki-ai” fora de hora – 0,2 cada ocorrência

b) Técnica não mostrada, incluindo omissão de “Ki-ai” – 0,2 cada ocorrência

F. Hanso-ku (por falta de resultado)

Usar Artigo I – 4 das Regras de Kata, exceto no seguinte caso: “O Competidor não apresentou o Ki-tei”.

3. Próxima Rodada da Competição

Os vencedores do Ki-tei participarão da próxima rodada no Kumite, então os vencedores do Kumite participarão da próxima rodada no Ki-tei e assim continua alternadamente.

VI – KO-GO KUMITE

Artigo I – Geral

1. Definição de Ko-go Kumite

O Ko-go é um formato específico de competição de Kumite no qual os competidores começam cada luta “atacando” ou “defendendo”.

2. O Ko-go segue as Regras Gerais do Kumite com as seguintes exceções:

- Procedimentos Gerais
- Procedimentos da Competição
- Procedimentos da Arbitragem
- Violações e Penalidades
- Termos e Sinais

Artigo II – Procedimentos - Gerais

1. A competição é dividida em seis sequencias de ataques, três para cada competidor, o lado denominado como "atacante" fará as três primeiras sequências de ataques e o outro lado denominado como "defensor" deverá defender os ataques.

Observação: Aka (Vermelho) ataca primeiro, e atacará três vezes em Linha, seguido pelo lado de Shiro (branco).

Na chave de eliminação, Aka deverá ser colocado na parte de cima e Shiro na parte de baixo ou Aka no lado esquerdo e Shiro no lado direito.

2. Cada sequência de ataques é completamente independente, as penalidades não são transferidas para a próxima rodada.

Observação: Nos casos de "Han-soku", "Shi-kkaku", "Doctor Stop" ou "Kiken", a prova é interrompida e oponente é declarado o vencedor.

3. O vencedor é determinado pela soma total dos pontos.

Em caso de empate, então realiza-se o "Kettei-sen", cada competidor ataca e defende três vezes, mas desta vez, iniciando o ataque alternadamente começando pelo Aka, no caso de um lado marcar "Waza-ari" ou "Ippon", então esse lado é declarado vencedor, se não houver "Waza-ari" ou "Ippon", então o vencedor será determinado pela pontuação, mas se ainda prevalecer o empate, os juizes decidirão (de acordo com as regras de Kumite).

Artigo III – Procedimentos da Competição

1. A competição deve seguir a seguinte sequência:

A. Cerimônia de abertura (ver Artigo II - 4A das Regras de Kumite).

B. O Shu-shin indicará com o braço o lado do atacante e verbalmente anunciará a ordem de cada ataque: "Ko-geki Ik-kai" (1ª sequência de 3 ataques), "Ko-geki Nikai" (2ª sequência de 3 ataques), "Ko-geki San-kai" (3ª sequência de 3 ataques).

C. Aka será sempre o primeiro lado a atacar.

D. Após a indicação do lado que irá atacar o Shu-shin dará o comando "Shobu Ippon Hajime" para começar a luta.

2. Lado Atacante

A. Deverá iniciar seus ataques em até 10 segundos após o "Hajime". Se após os 10 segundos nenhum ataque for iniciado então será aplicado "Jikan" (tempo esgotado).

B. Quando a mão da frente do "Atacante" entrar na distância de toque da mão da frente do "Defensor", então se o "Atacante" para evitar que isso aconteça mantiver ambas as mãos mais de 45° para baixo ou esconder ambas as mãos atrás da linha do corpo, então será considerado "Kakushi".

C. Está limitado no máximo a 4 técnicas de ataques, incluindo fintas e técnicas de desequilíbrio.

Exceção: Após a última técnica (4º golpe), onde o lado "Defensor" defende e contra-ataca, o lado "Atacante" pode esquivar ou defender e contra-atacar mais uma vez. Isto é permitido.

3. Lado Defensor.

A. Só pode iniciar a técnica de defesa, após o "Atacante" ter iniciado um movimento de ataque, qualquer finta ou movimento físico usado por parte do "Atacante" será considerado início de um ataque.

1. Um som verbal sem movimentação física não é considerado ataque.

2. Se o lado "Defensor" iniciar uma técnica antes do lado "Atacante" iniciar seu ataque, isso será considerado como "Saki".

B. Se a mão da frente de cada lado puder tocar a mão do adversário (distância de toque), então não há necessidade do lado "Defensor" esperar o lado "Atacante" iniciar uma técnica para contra-atacar. Neste caso o lado "Defensor" sem mover o seu corpo deve tocar na mão ou no braço do "Atacante" e então iniciar a técnica.

C. O contra-ataque deve ser executado imediatamente após a defesa ou esquiva sem interromper o movimento.

D. Se o lado "Atacante" executou as 4 técnicas de ataques e o lado "Defensor" só tenha executados defesas incompletas ou ineficazes ou ainda se movimentado para escapar. Isso será considerado "Nige-tai"

Artigo IV – Procedimentos da Arbitragem

1. Nos seguintes casos o Shushin para a luta.

A. Quando termina o tempo para iniciar o ataque “Jikan” (Artigo III - 2A).

B. Quando o “Atacante” for penalizado com “Kakushi” (Artigo III - 2B).

C. Quando a mão da frente de um dos lados puder tocar o corpo do oponente “Chika-ma” (muito perto).

D. Quando o lado “Atacante” usando técnicas combinadas interrompe a sequência.

E. Quando as 4 técnicas do lado “Atacante” terminar ou após o lado “Defensor” defender e contra-atacar a última técnica e o lado “Atacante” defender e contra-atacar (Artigo III - 2C).

F. Quando o lado “Defensor” defende ou se esquia mas não aplica o contra-ataque na sequência dessa defesa ou esquia (Artigo III - 3C).

G. Quando os dois lados continuam atacando e defendendo mais de 4 vezes.

H. Quando “Nige-tai” é marcado (Artigo III - 3D).

I. Quando “Waza-ari” ou “Ippon” é marcado.

J. Quando alguma penalidade é marcada.

K. Em caso de Parada Médica “Doctor Stop”

L. Em caso de situações graves e imprevistas

M. Quando “Tento” é marcado (de acordo com o Artigo I – 7B 1 das Regras de Kumite)

2. No final de cada luta o Shu-shin manda os competidores voltarem aos seus lugares, anuncia os pontos, penalidades e mais alguma observação e então reinicia a luta (Artigo III - 1).

3. No final da sequência de três ataques e três defesas para cada lado o Shu-shin confirma a pontuação com o Kan-sa e anuncia o vencedor.

No caso de empate, deve-se começar imediatamente o “Kettei-sen”.

Artigo V – Violações e Penalidades

Além das pontuações previstas nas Regras de Kumite, são atribuídos pontos ao adversário nos seguintes casos:

- | | |
|--|----------|
| 1. No caso de "Jikan" (Artigo III - 2A) | 2 pontos |
| 2. No caso de "Kakushi" (Artigo III - 2B) | 2 pontos |
| 3. No caso de "Saki" (Artigo III - 3A) | 2 pontos |
| 4. No caso de "Nige-tai" (Artigo III - 3D) | 2 pontos |
| 5. No caso de "Tento" (Aplicar Regras de Kumite) | 1 ponto |

No caso de alguma violação das Regras de Kumite e não das específicas do Ko-go, o Shu-shin penalizará após confirmar com os demais Árbitros sem nenhum aviso verbal informal.

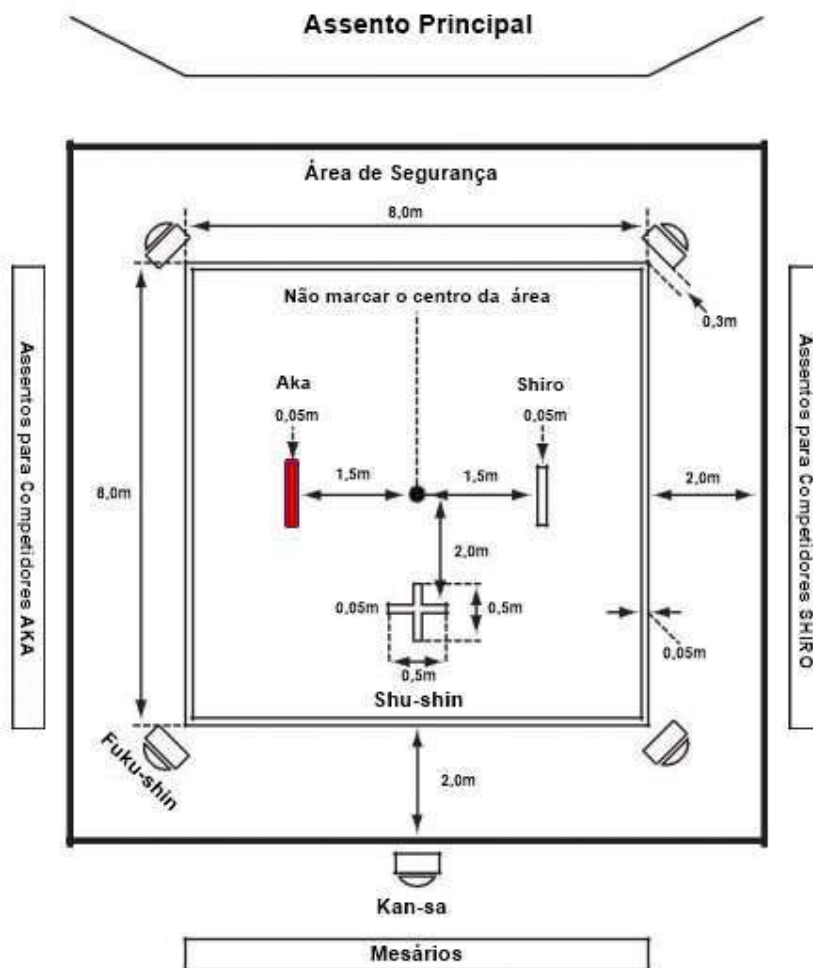
Artigo VI – Termos e Sinais adicionais (Shu-shin e Fuku-shin)

	Termo	Método de Sinalização	
		Shu-shin	Fuku-shin
1.	Jikan (Artigo III - 2A)	As duas mãos formam um "T", então leve as duas mão abertas, uma voltada para a outra ao lado da cabeça (como "ATO" nas Regras de Kumite)	
2.	Kakushi (Artigo III - 3B)	Traga ambas as mão para a parte de trás do corpo.	Mova a bandeira do lado "Ofensivo" para trás do corpo.
3.	Saki (Artigo III - 3A)	Com braço esticado, mova o dedo indicador do lado "Defensor" para o lado "Atacante"	Mova a ponta da bandeira do lado "Defensor" para o lado "Atacante"
4.	Nige-tai (Artigo III - 3D)	Com a palma da mão do lado "Defensor" aberta e virada para fora, então mova fazendo um movimento de empurrar para trás.	Com a bandeira do lado "Defensor" apontada para cima, mova para a lateral do corpo.
5.	Chika-ma (Artigo IV - 1C)	Junte as duas palmas das mãos na frente do peito, com os dedos juntos e apontados para cima.	Junte as duas bandeiras na frente do peito apontadas para cima.

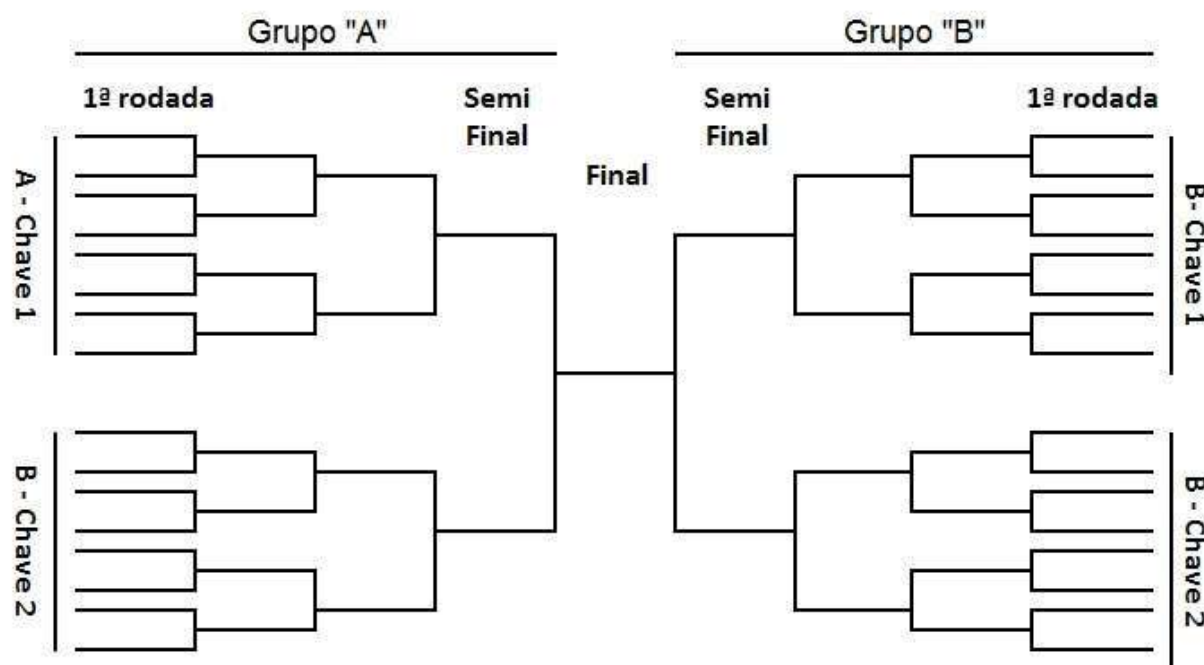
APÊNDICE

I. Área de Competição de Kumite

Área de Competição de KUMITE



IV. Chave de Kumite – Eliminatória Simples



Observação:

1) Os números de pares na primeira rodada são 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64 (e múltiplos consecutivos). Se os números se enquadrarem entre os múltiplos acima mencionados, eles devem ser divididos em pares iguais nas chaves e Grupos.

2) Se for necessário classificar os ganhadores das Chaves Eliminatória, deve se aplicar o seguinte critério:

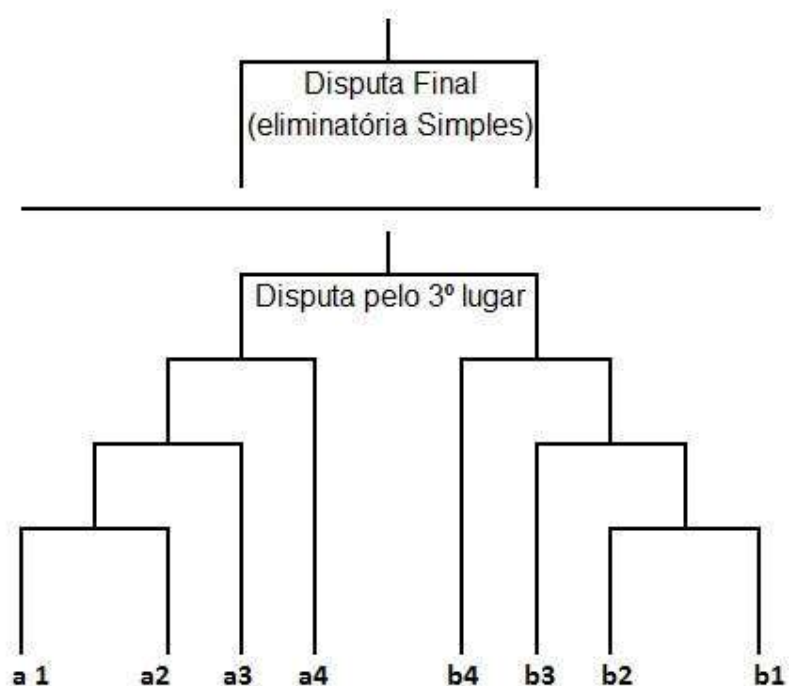
1º Lugar: ganhador da chave **A 1**

3º Lugar: ganhador da chave **B 2**

2º Lugar: ganhador da chave **B 1**

4º Lugar: ganhador da chave **A 2**

V. Chave de Kumite – Sistema de Repescagem



Perdedores de "A"

Primeira rodada: **a 1**

Segunda rodada: **a 2**

Terceira rodada: **a 3**

Quarta rodada: **a 4**

Perdedores de "B"

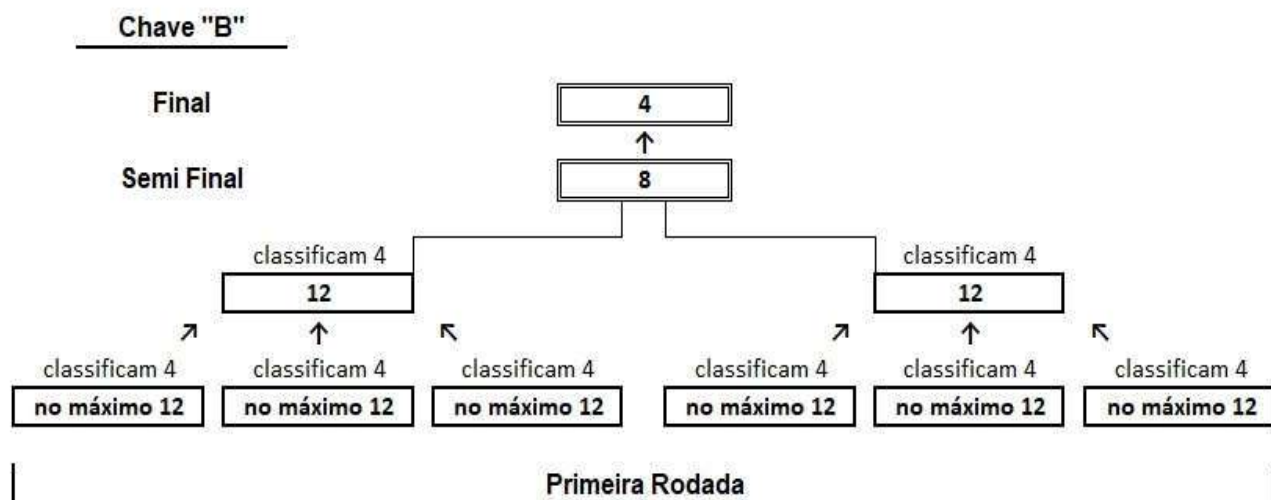
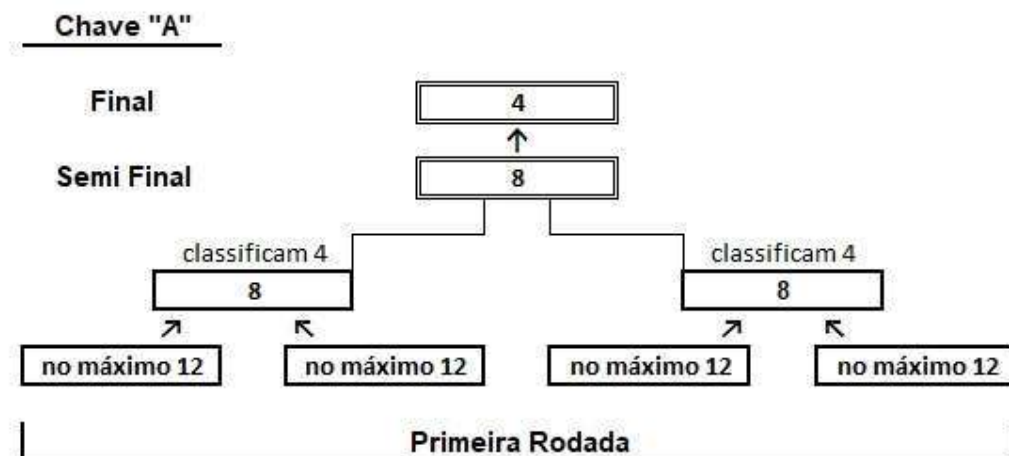
Primeira rodada: **b 1**

Segunda rodada: **b 2**

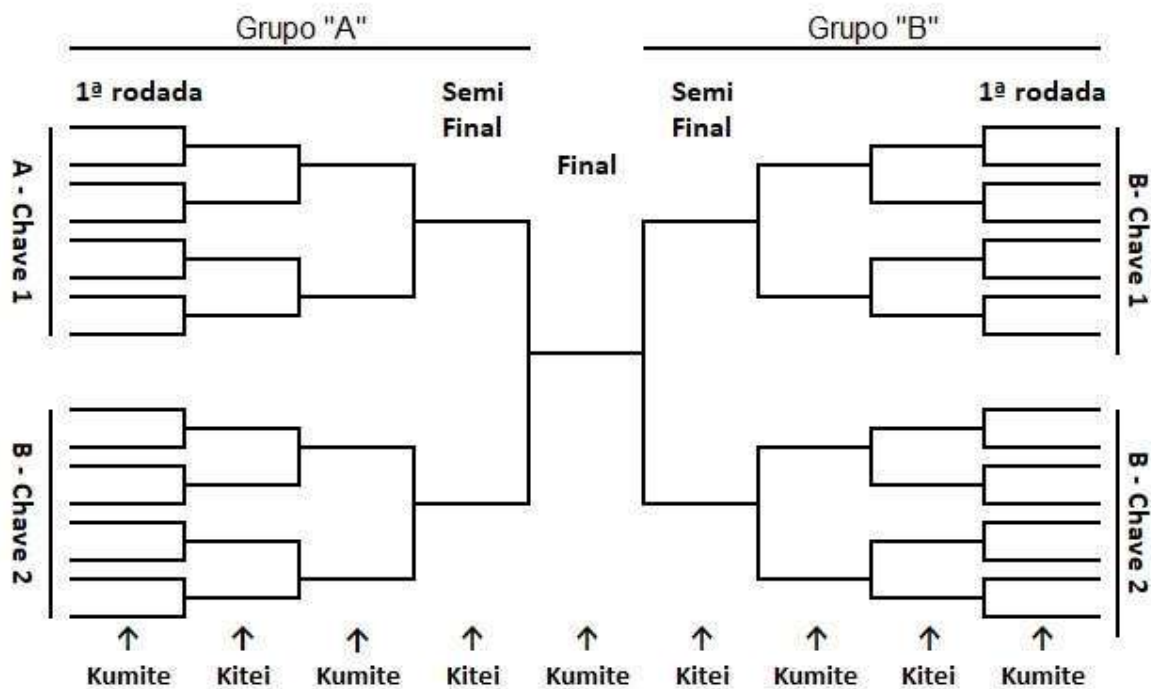
Terceira rodada: **b 3**

Quarta rodada: **b 4**

VI. Chave de Kata/ Embu – Eliminatória Simples



VII. Chave de Fuku-go – Eliminatória Simples



Observação:

Ver Observações da "Chave de Kumite – Eliminatórias Simples" (Apêndice IV)

VIII. Termos e Sinais do Árbitro central (Shu-shin referee)

	Significado	Termo	Método de Sinalização
1 (O)	Início da Luta	Shobu Ippon Hajime	Somente verbal sem nenhuma sinalização com a mão.
2 (O)	Parada Temporária	Yame	A mão aberta acima da cabeça com a palma da mão na lateral, trazendo para baixo em um único movimento até o nível da cintura.
3 (O)	Ordenar aos competidores que voltem aos seus lugares fixos	Motono-ichi	Braços para baixo e ligeiramente para frente, com os dedos indicadores apontados para as marcas iniciais dos competidores.
4 (O)	Continuar Recomeçar	Tsuzukete Hajime	Braços abertos um pouco para fora do corpo, totalmente estendidos e acima da cabeça, palmas da mão abertas, então os braços são trazidos para dentro como se fosse bater palma mas as mãos não se tocam.
5 (O)	Continuar Quando a luta tiver parado sem ser por ordem do Shu-shin	Tsuzekete	Braços abertos parcialmente estendidos, os cotovelos ligeiramente flexionados e as palmas da mão abertas, então os braços são trazidos como se fossem bater palmas mas as mãos não se tocam.
6 (D)	Declaração de Waza-ari	Waza-ari	A. Mão aberta apontando para o lado que pontuou B. Com a mão sinaliza-se o alvo a técnica ou dois Jyo-gai's C. Levar a mão aberta na parte superior do ombro oposto, que depois descem em movimento de varredura com a palma da mão aberta.
7 (D)	Declaração de Ippon	Ippon	A. Mão aberta apontando para o lado que pontuou B. Com a mão sinaliza-se o alvo a técnica ou dois waza-ari's C. A mão aberta move-se do quadril oposto, diagonalmente estendendo acima do ombro com a palma da mão virada para frente.
8 (D)	Dois Waza-ari declarando Ippon	Awasete Ippon	A. Aviso de dois Waza-ari B. Mesma sinalização do Ippon (nº 7).

9 (J)	Aviso de Sai-shipan (rejulgamento)		A. Vários silvos curtos e fortes de apito B. Palma da mão direita sobre o lado esquerdo do peito C. Explicar/Justificar sinalizando com as mãos D. Indicar a Decisão sinalizando com as mãos E. Dar um silvo longo de apito seguido de um curto e forte F. Após confirmada a decisão, dar um silvo curto e forte de apito e baixar as Bandeiras.
10 (O)	Informar os competidores que a luta vai terminar em 30 segundos	Shibaraku	Somente verbal sem nenhuma sinalização com a mão.
11 (O)	Fim de Luta	Sore-made	Braço estendido (paralelo ao chão) com a palma da mão virada para Frente.
12 (I)	Indicação de que os competidores estão fora da Área de Competição	Jyo-gai Nakae	Usar o mesmo sinal do "Yame" (nº 2) seguido de um movimento de varredura com as mãos, ordenando que os competidores voltem para a Área de Competição.
13 (N)	Aviso de Jyo-gai	Aka/Shiro Jyo-gai	O dedo indicador aponta para o competidor e depois com o mesmo dedo aponta para a linha de divisa da Área de Competição.
14 (I)	Indicação do primeiro Jyo-gai (keiko-ku ou chui)	Ikkai	Dedo indicador apontando para cima na direção do competidor indicando a primeira penalidade de Jyo-gai (Kei-koku ou Chui).
15 (I)	Indicação do segundo Jyo-gai (keiko-ku ou chui)	Nikai	Dedo indicador e médio apontando para cima na direção do competidor indicando a segunda penalidade de Jyo-gai (Kei-koku ou Chui).
16 (I)	Indicação da penalidade Ten-to	Aka/Shiro Ten-to	O dedo indicador apontando para o competidor faz um grande e completo movimento circular e em seguida aponta para o chão.
17 (P)	Execução da penalidade Ten-to	Sagaru	Dedo indicador apontado para o competidor move ele para trás até a linha de divisa.
18 (P)	Aviso de Kei-koku	Aka/Shiro Kei-koku	A. Mão aberta aponta para o competidor penalizado B. Explicar o motivo sinalizando com as mãos C. Dedo indicador apontando para cima na direção do competidor indicando Kei-koku.

19 (P)	Aviso de Chui	Aka/Shiro Chui	A. Mão aberta aponta para o competidor penalizado B. Explicar o motivo sinalizando com as mãos C. Cotovelo flexionado, e o dedo indicador apontando para o peito do competidor indicando Chui.
20 (P)	Aviso de Hanso-ku	Aka/Shiro Hanso-ku	A. Mão aberta aponta para o competidor penalizado B. Explicar o motivo sinalizando com as mãos C. Braço esticado, apontando diretamente com o dedo indicador para o rosto do competidor penalizado indicando Han-soku.
21 (P)	Aviso de Shi-kkaku	Aka/Shiro Shi-kkaku	A. Mão aberta aponta para o competidor penalizado B. Explicar o motivo sinalizando com as mãos C. Braço esticado levantado em um ângulo de 45º, com o dedo indicador apontando para trás do competidor penalizado.
22 (P)	Aviso de falta de habilidade para competir	Aka/Shiro Mu-no	A. Mão aberta aponta para o competidor penalizado B. Mãos abertas e cruzados na frente do peito em forma de "X".
23 (N)	Aviso de Doctor's Stop	Aka/Shiro Doctor's Stop	A. Mão aberta aponta para o competidor lesionado ou para posição inicial dele B. Um braço na vertical na frente o peito e o outro na horizontal fazendo uma cruz, então com as mãos abertas faça um movimento descendente parecido com o de "Yame".
24 (N)	Aviso de Desistência	Aka/Shiro Ki-ken	A. Mão aberta aponta para a posição do competidor Desistente B. As duas mãos abertas com as palmas para frente, cotovelos flexionados, e as mão na altura da cabeça.
25 (D)	Declaração de vencedor pelo fato do oponente ter recebido Shi-kkaku Han-soku, Ki-ken ou Doctor's Stop	Aka/Shiro Ni-Yori (Shi-kkaku, Han-soku Ki-ken ou Doctor's Stop) No-Kachi	Após a explicação do motivo sinalizando com as mãos, declarar Ippon (igual nº 7).
26 (I)	Indicação de Emergências (Penalidades, Mal-estar, ou outras Emergências)		Mão aberta com braço estendido acima da cabeça, fazendo movimento circular.
27 (O)	Solicitação de um Médico	Médico (Doctor)	Mãos acima da cabeça em forma de cruz.

28 (J)	Chamando os Fuku-shin's	Fuku-shin Shu-go	Ambos os braços estendidos, abertos um pouco para fora do corpo com as palmas das mãos abertas e viradas para cima, seguido de um dobramento simultâneo e completo dos cotovelos para trás, até que as mãos passem pela cabeça.
29 (J)	Chamando um ou mais Fuku-shin	Fuku-shin	A. O dedo indicador aponta para um ou mais Árbitros específicos. B. Um braço estendido, aberto um pouco para fora do corpo com a palma da mão aberta virada para cima, seguido de um dobramento completo dos cotovelos para trás, até que a mão passe pela cabeça.
30 (J)	Julgamento	Han-tei	A. Um silvo longo de apito seguido por um curto e forte solicitando o julgamento. B. Um silvo curto de apito para abaixarem as Bandeiras.
31 (D)	Declaração de Vitória para Aka/Shiro	Aka/ Shiro no Kachi	Use o mesmo sinal do Ippon (ver nº 7).
32 (J)	Empate	Hiki-wake	Braços cruzados na frente do corpo, com as mão abertas viradas para os ombros, então fazer um movimento de varredura para baixo descruzando os braços e terminando com os braços abertos e com as palmas da mão viradas para frente.
33 (O)	Começar o Kettei-sen	Kettei-sen Hajime	Somente verbal. (sem nenhuma sinalização manual)
34 (J)	Nenhum ponto ou penalidade	Tora-nai	Braços estendidos e cruzados na frente, do corpo, palma das mãos abertas e viradas baixo, então faz um movimento descruzando os braços.
35 (E)	Técnica fraca ou insuficiente	Yowai	Braço estendido na frente do corpo, palma da mão aberta e virada para baixo, então faz um movimento para baixo parando na altura da cintura.
36 (E)	Técnica defendida ou bloqueada	Uke	Um braço na vertical completamente dobrado na frente do peito com a mão fechada, e a outra mão aberta, toca uma vez no antebraço.
37 (E)	Erro de Alvo	Nuke	Braço dobrado com a mão fechada paralelo ao chão, move-se pela frente do corpo bem rente ao estômago.
38 (E)	Fora da distância (muito longe)	Ma-ai Toh-ma	Braços estendidos para frente, palmas das mãos abertas uma virada para a outra com aproximadamente uns 15 cm de distância, então abra os braços uma vez até a largura dos ombros.

39 (E)	Fora da distância (muito perto)	Ma-ai Chica-ma	Braços estendidos para frente na largura dos ombros, palmas das mão abertas uma virada para a outra, então feche os braços até uma distância aproximada de 15 cm entre as mãos.
40 (E)	Erro de Tempo	Osoi	Ambos os braços dobrados em frente e paralelos ao corpo, um sobre o outro com as mãos abertas, mova-os rapidamente um em torno do outro.
41 (E)	Ataque simultâneo	Ai-uchi	Ambos os braços dobrados em frente e paralelos ao corpo, um de frente para o outro com os punhos quase se tocando,
42 (E)	Base fraca	Tachi	Pontas dos dedos tocando-se na frente do peito na forma de um triângulo.
43 (E)	Técnica com puxada de mão antes do tempo (Tsuki, Uchi, etc.)	Snap Back	Estenda rapidamente o braço e faça um movimento de puxada
44 (E)	Técnica sem finalização (snap)	Furi-Uchi	Mão fechada, braço estendido para baixo ao lado do corpo, então eleve o braço pela lateral até a altura do ombro.
45 (E)	Sem flexão (snap) adequada dos joelhos ou chute empurrado	Furi-Geri	Mão fechada, braço estendido para baixo ao lado do corpo, então eleve o braço para frente até acima da cabeça.
46 (E)	Técnica empurrada	Oshi	Palma da mão aberta para frente com os dedos para cima próximos;. ao corpo, então estenda o braço empurrando a mão para frente.
47 (E)	Técnica no sentido oposto ao movimento do corpo (a técnica é aplicada no sentido oposto ao movimento do corpo)	Nige - Tsuki Nige - Uchi Nige - Ate Nige - Geri	Braço esticado para baixo ao lado do corpo com a mão aberta, balançando uma vez para frente e para trás.
48 (E)	Uso incorreto de uma parte do corpo	Fute-ki	Coloque a palma da mão aberta em cima da outra mão fechada.
49 (E)	Técnica mais rápida	Aka/Shiro Hayai	Um braço completamente dobrado na vertical com as mãos abertas e os dedos apontando para cima, o outro braço (que indica o lado mais rápido) com as mãos abertas toca com as pontas dos dedos no cotovelo do braço oposto formando um ângulo reto.
50 (E)	Agarramento	Tsuka-mi	Com a mão aberta estenda o braço e em seguida feche a mão gesticulando o movimento de agarramento.

51 (E)	Contato	Ate	Com o punho fechado, toque o lado do rosto.
52 (E)	Contato perigoso ou proibido	Kin-shi	Mão aberta com a palma para baixo, e com os dedos juntos aponte para a frente da garganta.
53 (E)	Quando uma técnica é ignorada (técnica do oponente é ignorada por não ter distância suficiente)	Mu-shi	Cubra os olhos com uma mão.
54 (E)	Ignorando os avisos do Shui-shin	Chui Mu-shi	Palmas das mãos abertas cobrindo as duas orelhas.
55 (E)	Falta de educação ou de boas maneiras (atitude pobre)	Fu-kei	Mão aberta com a palma para frente movimentando se de um lado para o outro.
56 (E)	Sinal para ações simultâneas como: . término do tempo . Jyo-gai . Ten-to	Doji	Ambos os braços esticados para frente na altura dos ombros, então bata as palmas das mãos uma vez.
57 (E)	Após o ocorrido (técnica aplicada após o Yame, Jyo-gai etc..)	Ato	Ambos os braços para cima com os cotovelos flexionados, palmas das mãos abertas e paralelas ao nível da cabeça.
58 (E)	Elevado a ponto (técnica com tempo muito bom)	Yoshi	Braço estendido na frente do corpo fazendo um movimento circular.
59 (E)	Comportamento agressivo ou Sequência de técnicas descontroladas	Mo-da	Uma mão é mantida na frente dos olhos e a outra estendida com a mão fechada no nível do estomago.
60 (E)	No final da técnica a pressão contra o chão é fraca	Pressure	Braços paralelos ao chão, mãos abertas uma com a palma para cima e a outra com a palma para baixo em frente ao estomago. A palma de cima toca na palma de baixo.

Observações:

(O) – Operação/Procedimentos da Competição

(I) - Indicação

(D) – Declaração de pontos

(P) - Penalidade

(J) – Julgamento

(E) - Explicação

(N) – Anúncios (Notice)

IX. Termos e Sinais do Árbitro lateral (Fuku-shin)

1 (J)	Waza-ari	Segure a bandeira correspondente ao competidor que marcou o ponto com o braço ao lado do corpo, esticado e paralelo ao chão, simultaneamente com um silvo forte de apito.
2 (J)	Ippon	Segure a bandeira correspondente ao competidor que marcou o ponto com o braço ao lado do corpo, esticado e para cima em um ângulo de 45º, simultaneamente com um silvo forte de apito.
3 (J)	Tek-kaku (Técnica que se deduz que tenha sido ponto)	Com a bandeira correspondente ao competidor que se deduz que tenha pontuado, sinalize Ippon (ver nº 1) ou Waza-ari (ver nº 2) e com a outra cubra os olhos simultaneamente com um silvo forte de apito
4 (J)	Tora-nai (Nenhum ponto ou Penalidade)	Acenar cruzando e descruzando as bandeiras na frente do corpo logo acima dos joelhos com vários silvos curtos e fortes de apito.
5 (J)	Mie-nai (Não viu)	Manter ambas as bandeiras cruzadas na frente dos olhos.
6 (J)	Jyo-gai (Fora dos Limites)	Apitar um silvo forte com a bandeira correspondente mantida apontada para baixo (para Jyo-gai simultâneos as duas bandeiras são mantidas para baixo).
7 (J)	Ten-to (Queda)	Apitar um silvo forte com a bandeira correspondente apontada para o competidor seguido, de um movimento circular grande e completo e então aponte para o chão.
8 (O)	Sinalização para Emergência (Violações, lesões, enfermidades e qualquer outra emergência)	Apontando vários silvos fortes e contínuos, mantenha a bandeira correspondente sobre a cabeça.
9 (O)	Médico (Chamando Médico)	As bandeiras são cruzadas acima da cabeça.
10 (E)	Ate (Contato)	A ponta da bandeira correspondente é mantida tocando o lado do rosto.
11 (E)	Chui Mu-shi (Ignorando a advertência do Shu-shin)	Movimento simultâneo das duas bandeiras cobrindo as orelhas.
12 (E)	Kin-shi (Ações proibidas ou perigosas)	A ponta da bandeira correspondente apontada para a garganta.
13 (E)	Mu-no (Sem habilidades para competir)	Segurando as duas bandeiras cruze os braços na frente do peito.
14 (E)	Fu-kei (Falta de educação/ Atitude pobre)	Com a bandeira correspondente na frente do corpo em um ângulo reto com o cotovelo, movimente de um lado para o outro.

15 (E)	Mu-shi (Quando a técnica é ignorada)	Levante a bandeira correspondente cobrindo os olhos.
16 (E)	Tsuka-mi (Agarrar/ Segurar)	Ambas as bandeiras juntas em uma das mãos enquanto a outra mão agarra as duas bandeiras.
17 (J)	Aka/ Shiro no Kachi (Vencedor)	Mesmo sinal que o Ippon (ver nº 2) exceto que não tem nenhum silvo de apito.
18 (J)	Hiki-wake (Empate)	Cruze as duas bandeiras acima da cabeça.
19 (E)	Yowai (Técnica fraca)	Braços estendidos a frente, paralelos ao chão na altura da cintura, e em seguida mova para baixo em direção ao joelho.
20 (E)	Uke (Técnica bloqueada ou defendida)	Uma bandeira levantada com o cotovelo dobrado próximo ao corpo, e a outra paralela ao chão move-se até tocar na primeira bandeira.
21 (E)	Nuke (Fora do alvo)	Braço dobrado em um ângulo reto, com a bandeira correspondente passando pelo estomago em um movimento de varredura.
22 (E)	Ma-ai (fora da distância) Toh-ma (alcance insuficiente)	Braços estendidos, segurando as bandeiras diretamente a frente do corpo com aproximadamente 15 cm de distância entre elas, então os braços se abrem até a largura dos ombros.
23 (E)	Ma-ai (fora da distância) Chica-ma (muito perto)	Braços estendidos, segurando as bandeiras diretamente a frente do corpo na largura dos ombros, então os braços se fecham até que fique com aproximadamente 15 cm de distância entre as bandeiras.
24 (E)	Osoi (Erro de tempo)	Segurando a bandeira correspondente em cada mão, com os braços dobrados paralelamente em frente ao corpo, então os braços se movem em um rápido movimento circular em volta um do outro.
25 (E)	Ai-uchi (Ataque simultâneo)	Ambas as bandeiras mantidas na frente do corpo com os cotovelos dobrados e no nível da cintura, tocam suas pontas.
26 (E)	Tchi (Base fraca)	Ambas as bandeiras na frente do peito formando um triângulo.
27 (E)	Snap-back (Técnica com puxada de mão antes do tempo)	Braço estendido a frente com a bandeira correspondente, então faça um movimento de puxada (snap) para trás.
28 (E)	Furi-Uchi (Técnica de mão sem finalização)	Segurando a bandeira correspondente a frente do corpo, então o braço faz um movimento lateral e para cima até a altura do ombro.
29 (E)	Furi-Geri (Chute sem flexão adequado dos joelhos ou sem penetração)	Braço estendido a frente com a bandeira correspondente, então faça um movimento de baixo para cima.

30 (E)	Oshi (Técnica empurrada)	Mantenha a bandeira correspondente próximo ao corpo e na vertical, e em seguida empurre para frente afastando do corpo.
31 (E)	Nige (Técnica com movimento oposto do corpo)	Segurando a bandeira correspondente a frente do corpo, então o braço faz um único movimento para cima do ombro.
32 (E)	Fu-teki (Uso incorreto de uma parte do corpo)	Bandeira correspondente tocando as costas da outra mão.
33 (E)	Hayai (Técnica mais rápida)	Um braço dobrado com o cotovelo colado ao corpo com a bandeira na vertical, e o outro braço com a bandeira correspondente vem paralelo ao corpo de encontro até tocar com a ponta a outra bandeira.
34 (E)	Doji (Jyo-gai ou ações simultâneas com o final do tempo)	Ambas os braços estendidos a frente na altura dos ombros com as bandeiras nas mãos, e em seguida juntas as bandeiras com um movimento igual com o de bater palmas.
35 (E)	Ato (A técnica é executada após o ocorrido: Yame, Jyo-gai, etc..)	Segurando as bandeiras correspondentes em cada mão, então mova os dois braços para cima com os cotovelos dobrados e com as palmas da mão paralelas ao nível da cabeça.
36 (E)	Yoshi (Técnica com tempo muito bom)	Com a bandeira correspondente estendida a frente do corpo, faça um movimento circular com a ponta da bandeira.
37 (E)	Mo-da (Comportamento agressivo ou técnicas descontroladas)	A bandeira correspondente cobre os olhos e a outra fica estendida a frente na altura do estomago.
38 (E)	Pressure (No final da técnica a pressão contra o chão é fraca)	Uma bandeira fica na frente do estomago e paralela ao chão, e a outra bandeira (lado que executou a técnica), bate de cima para baixo na lateral da bandeira.

X – Formulário de Pontuação do Kumite Individual

Aka:		Shiro:		Aka:		Shiro:	
Normal () Kettei-sen ()		Normal () Kettei-sen ()		Normal () Kettei-sen ()		Normal () Kettei-sen ()	
Detalhes	Pontos	Detalhes	Pontos	Detalhes	Pontos	Detalhes	Pontos
Total		Total		Total		Total	
Nota :		Nota:		Nota:		Nota:	
Vencedor ()	Perd. ()	Vencedor ()	Perd. ()	Vencedor ()	Perd. ()	Vencedor ()	Perd. ()
Empate ()				Empate ()			
Aka:		Shiro:		Aka:		Shiro:	
Normal () Kettei-sen ()		Normal () Kettei-sen ()		Normal () Kettei-sen ()		Normal () Kettei-sen ()	
Detalhes	Pontos	Detalhes	Pontos	Detalhes	Pontos	Detalhes	Pontos
Total		Total		Total		Total	
Nota :		Nota:		Nota:		Nota:	
Vencedor ()	Perd. ()	Vencedor ()	Perd. ()	Vencedor ()	Perd. ()	Vencedor ()	Perd. ()
Empate ()				Empate ()			

	Pontos e Penalidades	Pontuação
1.	Ippon	10
2.	Waza-ari	4
3.	Oponente recebe Chui	4
4.	Oponente recebe Kei-koku	2
5.	Oponente comete Jyo-gai	2
6.	Oponente recebe Ten-to mas não é executado por falta de tempo	1
7.	Oponente recebe Doctor Stop	4

Penalidade	Han-soku.....	⊕
	Chui.....	X
	Kei-koku.....	Δ
	Jyo-gai.....	⊥
	Ten-to.....	ㇿ

Simbologia :		
Ponto	Ippon.....	O
	Waza-ari..	
Alvo	Jo-dan.....	J
	Chu-dan.....	C
Técnica	Tsuki.....	T
	Uchi.....	U
	Ate.....	A
	Keri.....	K
Medico	Doctor's	
	Stop.....	DS

* Exemplo de ponto:

Chu-dan - Tsuki - Waza-ari: CT

XI – Formulários de Pontuação do Kumite Equipe

	Aka (vermelho)		Shiro (branco)	
	Nome de Equipe		Nome da Equipe	
	Detalhes	Pontos	Detalhes	Pontos
1.				
2.				
3.				
	Total		Total	
4.				
5.				
Res.	Ganhador () Perdedor ()		Ganhador () Perdedor ()	

Categoria : () M () F Rodada ()

Área () nº ()

	Pontos e Penalidades	Pontuação
1.	Ippon	10
2.	Waza-ari	4
3.	Oponente recebe Chui	4
4.	Oponente recebe Kei-koku	2
5.	Oponente comete Jyo-gai	2
6.	Oponente recebe Ten-to mas não é executado por falta de tempo	1
7.	Oponente recebe Doctr's Stop	4

Simbologia :		
Ponto	Ippon.....	O
	Waza-ari.....	
Alvo	Jo-dan.....	J
	Chu-dan.....	C
Técnica	Tsuki.....	T
	Uchi.....	U
	Ate.....	A
	Keri.....	K
Penalidade	Han-soku.....	⊕
	Chui.....	X
	Kei-koku.....	Δ
	Jyo-gai.....	⊥
	Ten-to.....	↺
Medico	Doctor's Stop.....	DS

* Exemplo de ponto:

Chu-dan - Tsuki - Waza-ari: CT

Assinatura do Kan-sa

XII – Formulários de Pontuação da Aplicação do Kata Equipe

Árbitros nº _____

Equipe nº _____

() Homens () Mulheres

	Pontos Básicos	Muito Ruim	Ruim	Regular	Abaixo da Média	Média	Acima da Média	Bom	Muito Bom	Excelente	Pontuação	
		4,3 ↓ ()	4,4 (5,6 7,8,9) 5,0 5,1	5,2 (3,4 5,6,7) 5,8 5,9	6,0 (1,2 3,4,5) 6,6 6,7	6,8 6,9 7,0 (1,2 3,4,5)	7,6 7,7 (8,9) 8,0 8,1 (2,3)	8,4 (5,6 7,8,9) 9,0 9,1	9,2 (3,4 5,6,7) 9,8 9,8	10,0	(+)	(1)
Pontos de Aplicação	Ajustes	Visão Geral		Ruim	Levemente Ruim	Igual	Levemente Melhor	Bom	Muito Bom		/	
		Kata		-0,3 -0,4	-0,1 -0,2	0 0	+0,1 +0,2	+0,3 +0,4	+0,5 +0,6			
		Aplicação da Técnica		-0,3 -0,4	-0,1 -0,2	0 0	+0,1 +0,2	+0,3 +0,4	+0,5 +0,6			
		Timing Ma-ai		-0,3 -0,4	-0,1 -0,2	0 0	+0,1 +0,2	+0,3 +0,4	+0,5 +0,6			
		Coreografia		-0,3 -0,4	-0,1 -0,2	0 0	+0,1 +0,2	+0,3 +0,4	+0,5 +0,6			
		Subtotal dos Ajustes										(+/-)
Subtotal dos Pontos de Aplicação (Pontos Básicos + Ajustes) (1) + (2)											(+)	(3)
Penalidades	Hesitação		☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ x 0,1									
	Perda de Equilíbrio		A. No lugar ☐ ☐ ☐ x 0,1		B. 1/2 passo ☐ ☐ ☐ x 0,3		C. Caindo ☐ ☐ ☐ x 0,5		D. Queda completa ☐ ☐ ☐ x 1,0			
	Erro de Aplicação		A. Atacante		. Mais ou menos ataques que o permitido ☐ x 0,5							
			B. Atacante		. Falta de ataque simultâneo ☐ x 0,5							
			C. Defensor		. A 1ª Técnica tem diferença(s) ☐ x 0,3							
			D. Defensor		. Técnica(s) Diferente(s) ☐ x 0,3							
			E. Posição		. 1/4 do passo ☐ x 0,1							
					. 30º ☐ x 0,2							
	Técnica Irreal		☐ x 0,2									
Etiqueta		A. Esquecer de cumprimentar ☐ ☐ x 0,2										
		B. Atitude . Falta de educação ☐ x 0,3 .Prejudicial ☐ x 0,5										
Subtotal dos Pontos das Penalidades											(-)	(4)
Pontuação Total (3) - (4)												

Assinatura do Árbitro

XIII – Formulário de Pontuação do Kata

Masculino () Feminino () Individual () Equipe () Eliminatórias (1,2,3,4,5) Final ()

Atleta / Equipe nº _____

Nome do Kata _____

Eliminatória	Pontos Básicos	Muito Ruim	Ruim	Regular	Abaixo da Média	Média	Acima da Média	Bom	Muito Bom	Excelente	Pontuação	
		5,1	5,2	5,6	6,0	6,4	6,8	7,2	7,6	8,0	(+)	(1)
		↓	5,3	5,7	6,1	6,5	6,9	7,3	7,7			
		()	5,4	5,8	6,2	6,6	7,0	7,4	7,8			
			5,5	5,9	6,3	6,7	7,1	7,5	7,9			
	Ajustes	Visão Geral		Ruim	Levemente Ruim	Igual	Levemente Melhor	Bom	Muito Bom		/	
		Dinâmica corporal		-0,2	-0,1	0	+0,1	+0,2	+0,3			
		Força		-0,2	-0,1	0	+0,1	+0,2	+0,3			
		Forma		-0,2	-0,1	0	+0,1	+0,2	+0,3			
		Transição		-0,2	-0,1	0	+0,1	+0,2	+0,3			
		Subtotal dos Ajustes									(+/-)	(2)
	Subtotal da Eliminatória (Pontos Básicos + Ajustes) (1) + (2)										(+)	(3)
Habilidade	Maestria e Impressão	1,1	1,2	1,3 1,4	1,5	1,6 1,7	1,8	1,9	2,0	(+)	(4)	
	Subtotal dos Pontos da Eliminatória + Pontos de Habilidade (3) + (4)									(+)	(5)	
Penalidades	Hesitação		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	x 0,1		
	Perda de Equilíbrio		A. No lugar ☐ ☐ ☐		x 0,1	B. 1/2 passo ☐ ☐ ☐		x 0,3				
			C. Caindo ☐ ☐ ☐		x 0,5	D. Queda completa ☐ ☐ ☐		x 1,0				
	Posição		A. 1/4 de passo		☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	x 0,1					
			B. 30º		☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	x 0,2					
	Etiqueta		A. Esquecer de cumprimentar		☐ ☐	x 0,2						
			B. Atitude . Falta de educação ☐ x 0,3 . Prejudicial ☐		x 0,5							
Sincronismo		A. Levemente fora (1 a 4)		☐ ☐ ☐ ☐	x 0,1	(mais que 5) x 0,5						
		B. Fora (1 a 2)		☐ ☐	x 0,3	(mais que 3) x 0,7						
		C. Extremamente fora		☐	1,0,							
Subtotais dos Pontos de Penalidades										(-)	(6)	
Totais	Pontuação Total na Eliminatória (3) - (6)											
	Pontuação Total na Final (5) - (6)											

Assinatura do Árbitro

XV – Formulário de Pontuação do En-bu

Masculino () Misto ()

Árbitros nº _____

Equipe nº _____

Eliminatória (1,2,3,4,5) ()

Final ()

Eliminatória	Pontos Básicos	Muito Ruim	Ruim	Regular	Abaixo da Média	Média	Acima da Média	Bom	Muito Bom	Excelente	Pontuação	
		5,1	5,2	5,6	6,0	6,4	6,8	7,2	7,6	8,0	(+)	(1)
		↓	5,3	5,7	6,1	6,5	6,9	7,3	7,7			
			5,4	5,8	6,2	6,6	7,0	7,4	7,8			
		()	5,5	5,9	6,3	6,7	7,1	7,5	7,9			
	Ajustes	Visão Geral		Ruim	Levemente Ruim	Igual	Levemente Melhor	Bom	Muito Bom		/	
		Técnica		-0,2	-0,1	0	+0,1	+0,2	+0,3			
		Tempo/Maai		-0,2	-0,1	0	+0,1	+0,2	+0,3			
		Budô		-0,2	-0,1	0	+0,1	+0,2	+0,3			
		Coreografia		-0,2	-0,1	0	+0,1	+0,2	+0,3			
Subtotal dos Ajustes										(+/-)	(2)	
Subtotal da Eliminatória (Pontos Básicos + Ajustes) (1) + (2)										(+)	(3)	
Habilidade	Maestria e Impressão	1,1	1,2	1,3	1,5	1,6	1,8	1,9	2,0	(+)	(4)	
		Subtotal dos Pontos da Eliminatória + Pontos de Habilidade (3) + (4)								(+)	(5)	
Penalidades	Falta de técnica de ataque					□ □ □ □ x 0,2						
	Tempo - a mais ou menos					□ □ □ □ x 0,2 (a cada 5 segundos)						
	Hesitação - parar					□ □ □ □ □ □ x 0,2						
	Não houve o Todome (no final)					□ x 0,5						
	Ataque - fora do alvo					□ □ □ □ □ □ x 0,2						
	Defesa - Todome fora do alvo					□ □ □ □ □ □ □ x 0,2						
	Falta de defesa					□ □ □ □ □ □ □ x 0,2						
	Dedos nos olhos					□ □ □ □ □ □ □ x 0,2						
	Defesa - clinch (Agarrar Desnecessariamente)					□ □ □ □ □ □ □ x 0,2						
	Jyo-gai					□ □ □ □ □ □ □ x 0,2						
	Todome feito pelo homem na mulher					□ □ □ □ □ □ □ x 0,2						
	Ataque feito pela mulher					□ □ □ □ □ □ □ x 0,2						
	Não cumprimentou					□ □ □ □ x 0,2						
	Posição / Direção					1/2 passo □ x 0,2 / 30º direção □ x 0,2						
Totais	Subtotais dos Pontos de Penalidades										(-)	(6)
	Pontuação Total na Eliminatória (3) - (6)											
	Pontuação Total na Final (5) - (6)											

 Assinatura do Árbitro

XVI – Formulário de Pontuação do Kogo Kumite

Categoria: M () F ()

Rodada: _____

Área: _____

Nº _____

	Aka:			Shiro:			Aka:			Shiro:		
	A/D	Detalhes	Pontos	A/D	Detalhes	Pontos	A/D	Detalhes	Pontos	A/D	Detalhes	Pontos
1	A			A			A			A		
2	A			A			A			A		
3	A			A			A			A		
1	D			D			D			D		
2	D			D			D			D		
3	D			D			D			D		
Total				Total			Total			Total		
Ganhador ()				Ganhador ()			Ganhador ()			Ganhador ()		
	Aka:			Shiro:			Aka:			Shiro:		
	A/D	Detalhes	Pontos	A/D	Detalhes	Pontos	A/D	Detalhes	Pontos	A/D	Detalhes	Pontos
1	A			A			A			A		
2	A			A			A			A		
3	A			A			A			A		
1	D			D			D			D		
2	D			D			D			D		
3	D			D			D			D		
Total				Total			Total			Total		
Ganhador ()				Ganhador ()			Ganhador ()			Ganhador ()		
Decisão				Decisão			Decisão			Decisão		

	Pontos e Penalidades	Pontuação
1.	Ippon	10
2.	Waza-ari	4
3.	Oponente recebe Chui	4
4.	Oponente recebe Kei-koku	2
5.	Oponente comete Jyo-gai	2
6.	Oponente recebe Jikan	2
7.	Oponente recebe Saki	2
8.	Oponente recebe Nige-tai	2
9.	Oponente recebe Kakushi	2
10.	Oponente recebe Ten-to	1

Penalidade		
	Jikan.....	T →
	Saki.....	→
	Nige-tai.....	←
	Kakushi.....	▽

Simbologia		
Ponto	Ippon.....	O
	Waza-ari.....	J
Alvo	Jo-dan.....	
	Chu-dan.....	C
Técnica	Tsuki.....	T
	Uchi.....	U
	Ate.....	A
	Keri.....	K
Penalidade	Shi-kaku.....	DQ
	Han-soku.....	⊕
	Chui	X
	Kei-koku.....	A
	Jyo-gai.....	↓
	Ten-to.....	↺

Assinatura do Kan-sa

XVII – Chave de Kumite e Fuku-go (Finais)

() Homens () Mulheres

Área _____

Nº	Individual Equipe Nº	Nome (País)	Quartas de finais *(Kumite)	Semi-final *(Ki-tei)	Final *(Kumite)
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

_____	_____	_____	3º lugar *(Kumite)
_____	_____	_____	_____

* Em caso de Fuku-go

Assinatura do KAN-SA

$\ddot{\text{N}}\text{O}^-$

Sexo :

Área :

[illegible]

Assinatura Shu-shin:

$$\frac{\partial}{\partial z}$$

Área:

Área:

[illegible]

Assinatura Shu-shin:

XX. Formulário de Pontuação do En-bu

Masculino

Misto

_____Área

[illegible]

Assinatura do Shu-shin: _____

XXI – Medidas padrões para o Karatê Gi (Kimono)

1. Material

O material do Karate Gi deve ser Branco Fosco 100% em lona de algodão (Cotton Canvas) nº 10, 11 ou 9A. Isto minimiza o encolhimento para 2% após a lavagem.

2. Costura

O Karatê Gi deve ser confeccionado e costurado de acordo com o seguinte:

1) Jaqueta (ver diagrama)

(Unid: cm (+- 1 cm))

Altura	Tamanho da Jaqueta					
	Nº	Comprimento (A)	Manga (B)	Largura das costas (C)	Braço (D)	Punho (E)
135	0	53	33	23	24	15
145	1	59	36	25	25	16
155	2	65	39	27	27	17
160	2,5	68	41	28	28	18
165	3	71	42	29	28	18
170	3,5	74	44	30	29	19
175	4	77	45	31	29	19
180	4,5	80	47	32	30	20
185	5	83	48	33	30	20

- a) Parte Interna – Costurar com dois pontos fundos e largos.
- b) Gola – Costurada juntamente com o acolchoamento com costura branca.
- c) Manga – Com duas costuras ou confeccionado com costura por baixo.
- d) Lateral – Tecido reforçado (1,5 cm x 5 cm).
- e) Punho – Costurado com 5 pontos e fita (4 cm da largura) para reforçar.
- f) Abertura lateral – Dobras nas duas extremidades, costuradas e feitas de lona de algodão.
- g) Cintura – Reforçada com fita (lona de algodão 1,8 cm x 29 cm) mesmo material do Karatê Gi
- h) Máquina de costura com 8 agulhas ou mais colocadas com intervalos de 2,5 cm.
- i) Máquina para costurar lona de algodão de 30 pontos de boa qualidade.

2. Calça (ver diagrama)

(Unid: cm (+- 1 cm))

Altura	Tamanho da Calça				
	Nº	Comprimento (F)	Cintura (G)	Barra (H)	Coxa (I)
135	0	70	39	18	21
145	1	76	42	20	23
155	2	82	45	22	25
160	2,5	85	46	23	26
165	3	88	48	24	27
170	3,5	91	49	25	28
175	4	94	51	26	29
180	4,5	97	52	27	30
185	5	100	54	28	31

- a) A confecção deve ser forte e durável, com uma costura uniforme com pontos de 1 cm.
- b) A barra da calça – Costurar com 5 pontos, dobrando com o próprio tecido.
- c) Corão – Uma fita de lona de algodão dobrado em 3, ficando com 3,5 cm de largura ou mais.
- d) Na parte superior da coxa, usar tecido triplo (lona de algodão) para reforçar.
- e) Os pontos de maior pressão/tensão são costurados com tecido triplo (lona de algodão) para reforçar.
- f) Máquina de costura com 8 agulhas ou mais colocadas com intervalos de 2,6 cm.
- g) Máquina para costurar lona de algodão de 30 pontos de boa qualidade.

3. Faixa

Nº	Largura	Comprimento
0	4 cm	205 cm
1	4 cm	220 cm
2	4 cm	235 cm
3	4 cm	250 cm
4	4 cm	265 cm
5	4 cm	280 cm
6	4 cm	295 cm
7	4 cm	310 cm

- a) Costurada com 9 pontos ou mais.
- b) Acolchoamento – Tem as mesmas qualidades do material de Judô ou Lona de algodão branco.
- c) Máquina de costura com 7 agulhas ou mais colocadas com intervalos de 2,6 cm.
- d) Máquina para costurar lona de algodão de 30 pontos de boa qualidade.

Diagrama

