



WORLD KARATE FEDERATION
REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO DE KARATE KATA E KUMITE
EM VIGOR A PARTIR DE 01.01.2019
EM VIGOR CBK FEV/2019



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE KARATE

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE KARATE

Presidente: Luiz Carlos C. do Nascimento

Dir. Arbitragem CBK

Celso Rodrigues

Formatação CBK:

Ennio Cardoso

Comissão Arbitragem CBK

Celso Rodrigues

Ennio Cardoso

Hércules Pessoa de Queiroz

Luiz Carlos Cardoso JR

Sebastião Hermes

Revisão textual:

Prof. Dr. Nilson Roberto B. da Silva (DR.

Estudos Lingüístico e Literários em Inglês com ênfase em Tradução).

Prof. Hércules Queiroz



WORLD KARATE FEDERATION
REGULAMENTOS DE COMPETIÇÃO DE KATA E KUMITE
EM VIGOR A PARTIR DE 01.01.2018



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE KARATE
REGULAMENTOS DE COMPETIÇÃO DE KATA E KUMITE
EM VIGOR A PARTIR DE 01.02.2019

Regulamento Oficial WKF, Traduzido para o Português Brasileiro, incluso algumas indicações e adequações para Brasil, CBK..

SUMÁRIO

		I/E	PAG
ARTIGO 1	ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE	5	4
ARTIGO 2	UNIFORME OFICIAL	6	4
ARTIGO 3	ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KUMITE	8	6
ARTIGO 4	O PAINEL DE ARBITRAGEM	10	8
ARTIGO 5	DURAÇÃO DO COMBATE	11	8
ARTIGO 6	PONTUAÇÃO	12	9
ARTIGO 7	CRITÉRIOS DE DECISÃO	15	11
ARTIGO 8	COMPORTAMENTO PROIBIDO	16	12
ARTIGO 9	ADVERTÊNCIAS E PENALIDADES	20	15
ARTIGO 10	LESÕES E ACIDENTES NA COMPETIÇÃO	21	16
ARTIGO 11	PROTESTO OFICIAL	23	18
ARTIGO 12	PODERES E DEVERES DOS OFICIAIS	25	19
ARTIGO 13	INÍCIO, SUSPENSÃO E FINAL DOS COMBATES	29	22
ARTIGO 1	ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KATA	32	24
ARTIGO 2	UNIFORME OFICIAL	32	24
ARTIGO 3	ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KATA	34	26
ARTIGO 4	O PAINEL DE ARBITRAGEM	37	28
ARTIGO 5	CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	39	29
ARTIGO 6	OPERAÇÃO DOS ENCONTROS	43	32
ARTIGO 7	PROTESTO OFICIAL	44	33
APÊNDICE 1:	A TERMINOLOGIA	47	35
APÊNDICE 2:	GESTOS E SINAIS COM AS BANDEIRAS	49	36
	ANÚNCIOS E GESTOS DO ÁRBITRO		
	O JUIZ BANDEIRA SINAIS		
APÊNDICE 3:	GUIA OPERACIONAL PARA ÁRBITROS E JUÍZES	59	39
APÊNDICE 4:	SIMBOLOGIA DOS MARCADORES DE PONTUAÇÃO	62	42
APÊNDICE 5:	DISPOSIÇÃO DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE	63	42
APÊNDICE 6:	DISPOSIÇÃO DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KATA	64	43
APÊNDICE 7:	O KARATE – GI	65	43
APÊNDICE 8:	CAMPEONATOS MUNDIAIS: CONDIÇÕES E CATEGORIAS	66	44
APÊNDICE 9:	GUIA DE COR DAS CALÇAS DOS ÁRBITROS E JUÍZES	67	43
APÊNDICE 10:	COMPETIÇÃO DE KARATE PARA MENORES DE 14 ANOS DE IDADE	68	45
APÊNDICE 11:	VIDEO REVIEW	70	46
APÊNDICE 12:	FORMULÁRIO OFICIAL DE PROTESTO	76	49
APÊNDICE 13:	PROCEDIMENTOS PARA A PESAGEM	78	51
APÊNDICE 14:	CHAVE ROUND-ROBIN (RODÍZIO)	80	52
APÊNDICE 15:	ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÃO OLÍMPICA DE KATA	83	55
APÊNDICE 16:	COMPETIÇÃO DE KATA DA LIGA PREMIER	94	62
	ADEQUAÇÃO CBK		63

I/E - paginas dos regulamentos em ingles e espanhol.

ARTIGO 1 : ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE

1. A área de competição será um quadrado formado por tatames do tipo aprovado pela WKF, com lados de oito metros (medidos de fora), com um metro adicional em todos os lados, como área de segurança. Haverá uma zona de segurança de dois metros, livre em cada lado. Quando uma área elevada de competição for usada, a área de segurança deverá ter um metro adicional em cada lado.
2. Duas peças estarão invertidas, com os lados vermelhos para cima, a um metro de distância do centro do tatame, para posicionamento da saudação entre os competidores. Ao iniciar ou reiniciar os combates, os competidores estarão no centro da linha da frente desta área, um de frente para o outro.
3. O árbitro se posicionará no centro da área de competição, entre as peças em que estão situados os competidores, a uma distância de dois metros da área de segurança.
4. Os juízes ficarão sentados nos cantos da área de segurança. O árbitro pode mover-se em torno de todo o tatame, incluindo a área de segurança onde os juízes estão sentados. Cada juiz estará equipado com uma bandeira vermelha e outra azul.
5. O supervisor de encontro (Kansa) ficará sentado fora da área de segurança, atrás do árbitro, à sua esquerda ou direita. Ele estará equipado com uma bandeira vermelha ou sinalizador, e um apito (**preto com cordão branco**).
6. O supervisor de pontuação ficará sentado à mesa oficial correspondente, entre o anotador de pontuação e o cronometrista.
7. Os técnicos ficarão sentados fora da área de segurança, em seus respectivos lados, de frente para a mesa oficial. Quando a área de competição for elevada, os técnicos ficarão fora da área elevada.
8. O metro da borda da área de competição deverá ser de cor diferente do restante do tatame.

NOTA: Veja também APÊNDICE 5: DISPOSIÇÃO DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE

EXPLICAÇÃO:

I. Não deve haver placas publicitárias, paredes, pilares etc. dentro de um metro do perímetro exterior da área de segurança.

II. As peças de tatame usadas devem ser antiderrapantes no lado que fazem contato com o chão propriamente, mas têm de ter um baixo coeficiente de atrito na superfície superior. O árbitro deve assegurar-se de que as peças de tatame não venham a se separar durante a competição, já que os espaços entre as peças decorrentes dessa separação podem provocar lesões nos competidores e, por isso, constituem um risco. Os tatames devem ser do tipo aprovado pela WKF.

ARTIGO 2 : UNIFORME OFICIAL

1. Os competidores e seus técnicos devem vestir uniformes oficiais, conforme definido neste regulamento.
2. A Comissão de Arbitragem pode desclassificar qualquer oficial ou competidor que não cumpra com as normas contidas neste regulamento.

ÁRBITROS

1. Árbitros e juízes devem vestir o uniforme oficial designado pela Comissão de Arbitragem. O uniforme deve ser usado em todas as competições e cursos.

2. O uniforme oficial é composto das seguintes peças:

- ✓ Blazer azul-marinho, não cruzado;
- ✓ Uma camisa branca de mangas curtas;
- ✓ Gravata oficial, sem prendedor;
- ✓ Um cordão branco, discreto, para o apito, que deve ser preto;
- ✓ Calça comprida, cinza clara, sem dobras (Apêndice 9);
- ✓ Meias azul-escuras ou pretas e sapatilhas pretas para uso na área de combate;
- ✓ Árbitros e juízas podem usar um prendedor de cabelo e vestimenta religiosa para cabeça, dos tipos aprovados pela WKF, e brincos discretos;
- ✓ Árbitros e juízes de ambos os sexos podem usar aliança de casamento.

3. Para Jogos Olímpicos, Jogos Olímpicos da Juventude, Jogos Continentais e outros eventos multiesportivos em que os uniformes são fornecidos aos árbitros sob a responsabilidade da organização local, com tema e visual específicos do evento, o uniforme oficial para árbitros pode ser substituído por esse uniforme comum. Para tanto, é necessário que a organização do evento requeira por escrito à WKF e que esta autorize formalmente.

COMPETIDORES

1. Os competidores devem vestir karate-gi branco sem listras, faixas ou bordados pessoais ou outros que não sejam especificamente aprovados pela WKF EC. O emblema nacional ou bandeira do país serão usados no lado esquerdo da jaqueta e não devem exceder o tamanho de 12 cm por 8 cm (ver Apêndice 7). Somente as etiquetas originais do fabricante podem ser exibidas no gi. Adicionalmente, uma identificação fornecida pelo comitê de organização deve ser usada nas costas. Um competidor deve usar uma faixa vermelha e o outro uma faixa azul. As faixas vermelha e azul devem ter espessura ao redor de cinco centímetros e comprimento máximo de 15 centímetros de cada lado do nó, mas que não ultrapasse o tamanho de três quartos do comprimento da coxa. As faixas devem ser das cores vermelha e azul, sem bordados pessoais ou propagandas, ou marcas que não sejam a do fabricante.

2. Não obstante o exposto no parágrafo 1 anterior, o comitê executivo pode autorizar a exibição de anúncios especiais ou marcas de patrocinadores aprovados.

3. Quando o competidor já estiver com a faixa na cintura, a jaqueta deve ter comprimento mínimo que cubra o quadril, porém, não mais que três quartos da coxa. As competidoras podem usar uma camiseta branca debaixo da jaqueta do karate-gi. Os laços de jaqueta devem estar amarrados. Jaquetas sem os laços não podem ser usadas.

4. O comprimento máximo das mangas da jaqueta não deve ultrapassar a dobra do punho, nem ser mais curta do que a metade do antebraço. As mangas da jaqueta não devem ser dobradas. Os laços da jaqueta, segurando-a no lugar, devem estar amarrados no início do combate. Se elas se rompem durante o combate, o competidor não será solicitado a trocar a jaqueta.

5. A calça deve ser longa o suficiente para cobrir pelo menos dois terços da canela (ou tíbia) e não deve ultrapassar o osso do tornozelo. A calça não pode ser dobrada.

6. Os competidores têm que estar com os cabelos limpos e cortados de forma que seu comprimento não obstrua a condução do combate. Hachimaki (faixa na testa) não está autorizado. Se o árbitro considerar que um competidor tem o cabelo muito longo ou sujo, ele/ela pode desclassificar esse competidor. São proibidos prendedores de cabelos, bem como quaisquer peças de metal para essa finalidade. São proibidas tiras, faixas e outras decorações. São permitidos um ou dois prendedores elásticos discretos para prender o cabelo em um único 'rabo de cavalo'.

7. As competidoras podem usar a vestimenta de cabeça religiosa na cor preta, homologada pela WKF: uma vestimenta negra, lisa, que cubra o cabelo, mas não a área da garganta.

8. Os competidores devem estar com as unhas curtas e não podem usar objetos metálicos ou outros objetos capazes de lesionar o oponente. O uso de aparelhos ortodônticos metálicos deve ser aprovado pelo árbitro e o médico do torneio. O competidor será totalmente responsável por qualquer lesão.

9. São obrigatórios os seguintes equipamentos de proteção:

Luvas aprovadas pela WKF (um competidor usando vermelho e o outro usando azul); Protetor bucal; Protetor corporal

aprovado pela WKF (para todos os atletas), somado ao protetor de seios para atletas do sexo feminino; Protetor de canela aprovado pela WKF (um competidor usando vermelho e o outro usando azul); Protetor de pé aprovado pela WKF (um competidor usando vermelho e o outro usando azul).

Protetor genital não é obrigatório, porém, se usado, deve ser do tipo aprovado pela WKF.

10. Óculos são proibidos. Lentes de contato gelatinosas podem ser usadas por conta e risco do competidor.

11. O uso de qualquer tipo de vestuário ou equipamento não autorizado está proibido.

12. Todos os equipamentos de proteção devem ser homologados pela WKF.

13. É obrigação do supervisor de encontro (Kansa) certificar-se, antes de cada combate/encontro, de que os competidores estão usando equipamento homologado. (No caso de campeonatos continentais, internacionais ou nacionais, o equipamento aprovado pela WKF deve ser aceito e, de nenhuma forma, pode ser recusado).

14. O uso de ataduras, bandagens ou suportes devido a lesões devem ser aprovados pelo árbitro, após ser ouvido o médico oficial.

TÉCNICOS

1. Os técnicos, durante todo o torneio, deverão usar agasalhos oficiais de suas federações nacionais e exibir identificação oficial, com exceção para as finais das competições oficiais WKF. Nessas, os técnicos (sexo masculino) devem, obrigatoriamente, vestir terno escuro, camisa e gravata e técnicas (sexo feminino) podem escolher entre usar vestido, terninho ou a combinação de blazer com saia em cores escuras. Também, as técnicas (sexo feminino) poderão usar vestimenta religiosa para a cabeça, aprovada pela WKF para árbitras e juízas.

EXPLICAÇÃO:

I. O competidor deve usar uma faixa, vermelha para AKA e azul para AO. Durante os combates não se deve usar as faixas de graduação.

II. Os protetores bucais devem estar apropriadamente ajustados.

III Se um competidor chegar à área de competição vestido inapropriadamente, ele/ela não será desclassificado imediatamente; em vez disso será dado a ele/ela um minuto para corrigir o problema com o uso da vestimenta.

IV. Se a Comissão de Arbitragem concordar, os árbitros podem ser autorizados a retirar seus blazers.

ARTIGO 3 : ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KUMITE

1. Em um torneio de karate pode haver competição de Kumite e/ou competição de Kata. A competição de Kumite pode se dividir, por sua vez, em individual e por equipes. A individual pode se subdividir em categorias por idade e peso. As categorias de peso são compostas de encontros. O termo 'encontro' descreve também as competições individuais em que combatem dois competidores de uma mesma equipe de Kumite.

2. Para os campeonatos continentais e mundiais da WKF, os quatro medalhistas (ouro, prata e duas de bronze) do último evento são classificados. Para a *Premier Ligue - Karate 1*, os oito competidores do topo do ranking mundial da WKF, pelo dia anterior à competição são classificados. O direito de classificar não leva para posições inferiores na ausência de competidores elegíveis para a classificação.

3. O Sistema de eliminatória com repescagem será aplicado, a menos que outro sistema seja especificamente determinado para uma competição. Quando o sistema *Round-Robin* (Rodízio) é usado, deve-se seguir a estrutura descrita no APENDICE 14: ROUND-ROBIN (KUMITE).

4. Os procedimentos de pesagem são encontrados no APÊNDICE 13: PROCEDIMENTOS DE PESAGEM.

5. Na competição individual, nenhum competidor poderá ser substituído depois de realizado o sorteio da chave.

6. Os competidores individuais ou equipes que não se apresentarem quando chamados serão desqualificados (KIKEN) da categoria. Em encontros por equipe, a pontuação do encontro não realizado será de 8 – 0 em favor da equipe adversária. A desclassificação por KIKEN supõe que o competidor será desclassificado da categoria, porém não afetará a sua participação em outra categoria.
7. As equipes masculinas são compostas de sete membros, destes, cinco competirão em cada rodada. As equipes femininas são compostas de quatro membros, dos quais três competirão em cada rodada
8. Os competidores são todos membros da equipe. Não há reservas fixos.
9. Antes de cada encontro, um representante da equipe apresentará na mesa oficial, um formulário oficial contendo os nomes e a ordem de combate dos membros competidores da equipe. Os participantes selecionados dentre os sete ou quatro membros da equipe, e a ordem de combate podem ser trocados a cada rodada, desde que comunicado antes do início da rodada, porém, uma vez comunicado, não poderá trocar até que a rodada esteja completada. Uma equipe será desclassificada (SHIKKAKU) se um dos seus membros ou seu técnico mudarem a composição da equipe ou ordem de combate sem notificar por escrito a mesa oficial antes do início da rodada. Em encontros por equipe quando um competidor recebe Hansoku ou Shikkaku, qualquer pontuação que tenha o competidor desclassificado será zerada, e se registrará um resultado de 8 – 0 a favor da equipe adversária.

Se o número de competidores for 25-48, quatro grupos são formados. Após o primeiro Kata, os 4 principais competidores de cada grupo passarão para o segundo turno. No segundo turno, 16 competidores são divididos em 2 grupos em 2 Tatamis (8 competidores para cada grupo) e o segundo Kata será realizado. Após a segunda rodada, os 4 melhores competidores de cada grupo (oito no total) passarão para a terceira rodada. Na terceira rodada, esses 8 competidores são divididos em 2 grupos (4 competidores para cada grupo) e realizam o terceiro kata. Após a terceira rodada, os 3 melhores competidores de cada grupo passarão para as medalhas, realizando o quarto Kata. *(acrescentado em 21/02/19)*

EXPLICAÇÃO:

I. Uma 'rodada' é uma fase específica da competição, que leva à obtenção dos finalistas. No Kumite, uma rodada elimina 50% dos competidores, contando os postos livres como competidores. O conceito de 'rodada' pode ser aplicado também às repescagens. No sistema de Round-Robin (rodízio), uma rodada se define pela situação em que todos os competidores da chave tenham combatido uma vez.

II. Note que 'uma luta' refere-se a uma luta individual entre dois competidores, enquanto 'um combate' refere-se ao total de lutas entre os membros de duas equipes.

III. O uso apenas dos nomes dos competidores causa problemas de pronúncia e identificação. Identificação com números (WKF ID) devem ser distribuídos e usados.

IV. Ao alinhar-se antes de um encontro, uma equipe deve apresentar somente os competidores que combaterão. Os competidores que não vão atuar no encontro, bem como o técnico, ficarão sentados em área separada.

V. Para poder competir, as equipes masculinas devem apresentar pelo menos três competidores e as equipes femininas pelo menos dois. Uma equipe com menos competidores do que o requerido será excluída do encontro (Kiken).

VI. Ao anunciar desclassificação por KIKEN, o árbitro fará o sinal com seu dedo, indicando para o lado do competidor ou equipe ausente, anunciando 'Aka/Ao Kiken' e sinalizará 'Aka/Ao no Kachi', dando o sinal de 'Kachi' (vencedor) ao oponente.

VII. O formulário de ordem de combate pode ser apresentado pelo técnico ou por um competidor designado da equipe. Se for o técnico (a), ele/ela deve estar claramente identificado (a) como tal; senão poderá ser recusado. A lista deve incluir o nome do país ou clube, a cor da faixa designada à equipe para o encontro e a ordem de combate dos membros da equipe. Devem ser incluídos os nomes dos competidores e seus números nas costas, e o documento deve ser assinado pelo técnico ou pessoa nomeada.

VIII. Os técnicos devem apresentar suas credenciais à mesa oficial, junto com as dos seus competidores ou as das suas equipes. Devem permanecer sentados em suas cadeiras e não interferir com palavras nem com atos no desenvolvimento normal do encontro.

IX. Se, devido a um equívoco, combatem os competidores errados, então o encontro/luta será declarado nulo, independentemente do resultado. Para reduzir esse tipo de erro, o vencedor de cada encontro/luta deve confirmar a vitória na mesa de controle antes de abandonar a área de competição.

ARTIGO 4 : O PAINEL DE ARBITRAGEM

1. O painel de arbitragem para cada luta consistirá de um árbitro (SHUSHIN), quatro juízes (FUKUSHIN), e um supervisor de encontro (KANSA).

2. O árbitro, juízes e supervisor de encontro (KANSA) da luta de Kumite não devem ter a mesma nacionalidade ou ser da mesma federação nacional de nenhum dos participantes.

3. Distribuição do painel de árbitros e juízes:

Para as rodadas eliminatórias, o secretário da Comissão de Arbitragem disponibilizará ao técnico do sistema de software, responsável pelo sorteio eletrônico, uma lista dos árbitros e juízes disponíveis por tatame. Essa lista é feita pelo secretário, uma vez que a chave dos atletas esteja finalizada, ao final do *briefing* dos árbitros. A lista deve conter somente os nomes dos árbitros presentes ao *briefing* e deve atender aos critérios mencionados anteriormente. Então, para o sorteio dos árbitros, o técnico especializado dará entrada da lista no sistema e quatro juízes, um árbitro e um supervisor de encontro (KANSA) para cada tatame serão sorteados randomicamente para cada luta.

Para combates por medalhas, os chefes de tatame irão providenciar, para o diretor e o secretário da Comissão de Arbitragem, uma lista contendo os nomes de oito oficiais dos seus tatames, após o término da última luta da rodada eliminatória. Uma vez que a lista seja aprovada pelo diretor, este a entregará ao técnico de software, para dar entrada no sistema. O sistema então irá sortear randomicamente o painel de árbitros, cada um contendo cinco dos oito nomes de cada tatame.

4. Além disso, para facilitar a operação dos combates, dois chefes de tatame, um assistente do chefe de tatame, um supervisor de pontuação e um marcador de pontuação devem ser designados. A única exceção será para os eventos olímpicos, nos quais haverá somente um chefe de tatame.

EXPLICAÇÃO:

I. Ao iniciar um encontro de Kumite, o árbitro estará situado na borda exterior da área de competição. À esquerda do árbitro estarão situados os juízes um e dois e, à direita, os juízes três e quatro.

II. Após a troca formal de saudações entre os competidores e o painel de arbitragem, o árbitro dará um passo atrás, os juízes e o árbitro girarão para dentro e se saudarão. Em seguida, todos ocuparão suas posições.

III. Quando há troca dos juízes, exceto para o supervisor de encontro, os oficiais que saem se posicionam como no início do encontro, realizam a saudação entre si e na continuação, abandonam juntos a área de competição.

IV. Quando há troca individual de juízes, o juiz que entra vai até o juiz que sai ambos realizam a saudação e trocam de posição.

V. Em encontros por equipes, sempre que o painel completo possuir as qualificações requeridas será possível realizar o rodízio do árbitro e juízes entre cada encontro.

ARTIGO 5 : DURAÇÃO DOS COMBATES

1. A duração de um encontro de Kumite é de três minutos para sênior masculino e feminino, tanto individual como por equipe. Os encontros Sub 21 são de três minutos tanto para a categoria masculina quanto para a feminina. Para Júnior e Cadete, a duração dos encontros é de dois minutos.

2. O tempo do combate inicia quando o árbitro dá o sinal para começar, e para a cada vez que fala 'YAME'.

3. O cronometrista deve dar sinais sonoros claros e audíveis através de um gongo ou apito, indicando '15 segundos restantes' e 'final do tempo'. O sinal de 'final do tempo' marca o final do combate.

4. Os competidores terão direito a um tempo de descanso entre encontros, igual ao tempo de duração do encontro. Haverá exceção para o caso de troca da cor dos equipamentos, situação na qual o tempo será estendido para cinco minutos.

ARTIGO 6 : PONTUAÇÃO**1. As pontuações são as seguintes:**

- a) **IPPON** Três pontos.
- b) **WAZA-ARI** Dois pontos.
- c) **YUKO** Um ponto.

2. Uma pontuação é atribuída quando uma técnica é realizada nas áreas pontuáveis e de acordo com os seguintes critérios:

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

3. IPPON é atribuído para:

- a) Chutes Jodan;
- b) Qualquer técnica pontuável realizada sobre um oponente projetado ou caído.

4. WAZA-ARI é atribuído por:

- a) Chutes Chudan.

5. YUKO é atribuído por:

- a) Tsuki Chudan ou Jodan;
- b) Uchi Chudan ou Jodan.

6. Os ataques são limitados às seguintes áreas:

- a) Cabeça;
- b) Face;
- c) Pescoço;
- d) Abdômen;
- e) Peito;
- f) Costas;
- g) Lateral.

7. Considera-se válida uma técnica eficaz realizada ao mesmo tempo em que se assinala o final do encontro. Uma técnica, ainda que eficaz realizada depois de uma ordem de suspender ou parar o combate, não será pontuada e poderá resultar em penalidade para o infrator.

8. Não se pontuará nenhuma técnica, ainda que correta, se realizada quando os dois competidores estiverem fora da área de competição. No entanto, se um dos competidores realiza uma técnica eficaz enquanto ainda está dentro da área de competição e antes de o árbitro falar 'YAME', essa técnica será pontuada.

EXPLICAÇÃO:

Para pontuar, a técnica deve ser aplicada em uma zona pontuável, conforme definido no parágrafo 6 anterior. A técnica deve ser controlada adequadamente com relação à área atacada e deve satisfazer os seis critérios de pontuação do parágrafo 2 anterior.

VOCABULÁRIO	CRITÉRIOS TÉCNICOS
Ippon (3 pontos) é concedido por :	1. Chutes Jodan. Jodan define-se por face, cabeça e pescoço. 2. Qualquer técnica pontuável realizada em um oponente que foi derrubado, caiu sozinho ou perdeu o equilíbrio de alguma forma.
Waza-Ari (2 pontos) é atribuído por:	Chutes Chudan. Chudan define-se como abdômen, peito, costas e laterais.
Yuko (1 ponto) é atribuído por:	1. Qualquer soco (Tsuki) realizado em uma das sete áreas pontuáveis. 2. Qualquer ataque (Uchi) realizado em uma das sete áreas pontuáveis.

I. Por razões de segurança, estão proibidas e receberão advertência ou penalização, as projeções em que o oponente é agarrado abaixo da cintura, derrubado sem ser segurado ou derrubado de forma perigosa, ou quando o ponto de pivô é localizado acima do nível do quadril. As exceções a isso são varreduras convencionais, que não exigem que o oponente seja segurado enquanto se executa a varredura, tais como ashi-barai, ko uchi gari, kani waza, etc.

Após a projeção ter sido executada, o árbitro permitirá o tempo necessário para a tentativa de técnica pontuável imediata.

II. Quando um competidor é projetado de acordo com as regras, desliza, cai, ou perde o equilíbrio e tem o torso tocando o chão durante a execução da técnica, e então o oponente pontua, a pontuação será IPPON.

III. Uma técnica com 'boa forma' deve ter características que lhe confirmam eficácia provável dentro da estrutura dos conceitos do karate tradicional.

IV. 'Atitude desportiva' é um componente da boa forma e se refere a uma clara atitude não mal intencionada, de grande concentração durante a realização de uma técnica pontuável.

V. 'Aplicação vigorosa' define a potência e a velocidade da técnica e o desejo palpável de que esta obtenha êxito.

VI. 'Zanshin' é um critério que se esquece, às vezes, ao avaliar um ponto. É o estado de compromisso continuado no qual o competidor mantém total concentração e consciência da potencialidade do oponente para contra-atacar. Por exemplo: o competidor não vira seu rosto durante a realização de uma técnica, e continua encarando o oponente depois da execução.

VII. 'Tempo apropriado' significa realizar a técnica quando esta tem maior efeito potencial.

VIII. 'Distância correta' significa igualmente aplicar uma técnica na distância precisa onde ela terá seu maior efeito potencial. Portanto, se a técnica é aplicada em um oponente que se movimenta rapidamente, reduz-se o efeito potencial do golpe.

IX. 'Distanciamento' também está relacionado ao ponto no qual a técnica é completada no alvo ou próximo dele. Pode-se considerar que tem distância correta um soco ou chute que é finalizado em qualquer ponto entre um toque superficial e 5 cm do rosto, cabeça ou pescoço. Sendo assim, técnicas Jodan que chegam pelo menos a uma distância de 5 cm do objetivo nos quais o oponente não faz menção nenhuma de tentar esquivar ou bloquear, devem ser pontuadas, sempre que a técnica cumprir os outros critérios. Na competição de Cadete e Junior não se permite nenhum contato no rosto, cabeça e pescoço, exceto um toque muito leve (*skin touch*) para os chutes Jodan, e a distância para pontuar é aumentada para 10 centímetros.

X. Uma técnica sem valor é uma técnica sem valor – independentemente de onde e como é executada. Uma técnica que não tem boa forma nem potência não será pontuada.

XI. *Podem ser pontuadas as técnicas que cheguem abaixo da faixa, sempre que seja por cima do púbis. O pescoço, assim como a garganta, também é zona pontuável. Contudo, não se permite contato com a garganta, apesar de poder ser pontuada a técnica devidamente controlada, na qual não haja toque.*

XII. *Podem ser pontuadas as técnicas nas omoplatas (escápulas). A parte não pontuável dos ombros é a junção do osso superior do braço com a omoplata (escápulas) e clavícula.*

XIII. O sinal de final de tempo marca o fim das possibilidades de pontuar no combate, ainda que o árbitro inadvertidamente não pare o combate imediatamente. O soar de final de tempo não quer dizer, no entanto, que não se possam impor penalidades. Essas podem ser impostas pelo Painel de Arbitragem enquanto os competidores não tiverem abandonado a área de competição, após o final do combate. A partir desse momento também se podem impor penalizações, porém só por parte da Comissão de Arbitragem ou pela Comissão Disciplinar e Legal.

XIV. *Se dois competidores se golpeiam um ao outro simultaneamente, e não cumprem o critério de pontuação de 'tempo apropriado', a decisão certa é não dar ponto. No entanto, ambos competidores podem receber a pontuação se obtiverem duas bandeiras a favor, e os pontos ocorrerem antes de 'Yame' - e do sinal do tempo.*

XV. Se um competidor pontua com mais de uma técnica consecutiva antes do encontro ser parado, a esse competidor será computada a técnica válida de maior valor, independentemente da sequência das técnicas. Exemplo: se um chute é dado após um golpe de punho, será pontuado o chute, já que este vale mais.

ARTIGO 7: CRITÉRIOS DE DECISÃO

1. O resultado de um encontro é definido quando um competidor obtém vantagem de oito pontos, ou quem tiver maior número de pontos quando do encerramento do encontro; pelo primeiro ponto marcado sem oposição (SENSHU); por decisão (HANTEI); ou quando o oponente recebe HANSOKU, SHIKKAKU ou KIKEN.
2. Em um encontro individual não pode haver empate. Já nas competições por equipes, e apenas nelas, quando o encontro terminar com pontuações iguais ou sem pontuação, ou ainda quando nenhum dos competidores tenha obtido SENSU, o árbitro anunciará o empate (HIKIWAKE).
3. Em qualquer encontro, no caso de que, ao final do tempo as pontuações são iguais, mas um competidor tenha obtido o primeiro ponto marcado sem oposição (SENSHU), esse competidor será declarado vencedor. Em qualquer encontro individual em que nenhum dos competidores tenha obtido pontos ou as pontuações sejam iguais sem que nenhum competidor tenha obtido a vantagem do primeiro ponto marcado sem oposição, a decisão será tomada por votação dos quatro juízes e o árbitro. É obrigatória uma decisão em favor de um ou outro competidor, e se tomará baseando-se no seguinte:
 - a) A atitude, o espírito de combate e a força demonstrada pelos competidores.
 - b) A superioridade das táticas e técnicas demonstradas.
 - c) A iniciativa dos competidores na maioria das ações.
4. Se um competidor que recebeu SENSU receber falta de Categoria 2 por evitar o combate por um dos seguintes incidentes: Jogai, fugir, clinchar, agarrar, empurrar ou ficar peito a peito quando faltar menos de 15 segundos para o término do combate – o esse competidor perderá automaticamente a vantagem. O árbitro, então, primeiro mostrará o sinal da falta cometida para solicitar o apoio dos juízes. Uma vez apoiado por no mínimo duas bandeiras, ele/ela mostrará o sinal para a falta de Categoria 2 aplicável seguido do sinal de SENSU e finalmente o sinal de anulação (TORIMASEN).

Ao mesmo tempo, anunciará AKA/AO SENSU TORIMASEN.

Se o SENSU for retirado a menos de 15 segundos do final da luta, outro SENSU não poderá ser atribuído para qualquer dos competidores.

Nos casos em que o SENSU foi marcado, mas um protesto de vídeo foi aceito determinando que seja marcada a pontuação do oponente também, então o ponto de fato não foi sem oposição, e o mesmo procedimento é usado para a anulação do SENSU.

A equipe vencedora é a que conta com mais vitórias, incluindo aquelas vencidas por SENSU. Tendo as duas equipes o mesmo número de vitórias, a equipe vencedora será a que tem mais pontos, considerando as vitórias e derrotas. O encontro é finalizado no momento em que a diferença de pontos é de oito ou mais.

5. Se ambas as equipes têm o mesmo número de vitórias e pontos, haverá um encontro decisivo. Cada equipe pode escolher qualquer um dos seus componentes, independentemente de a pessoa escolhida já ter combatido antes. Se, no encontro decisivo, não houver ganhador por maior número de pontos, ou nenhum dos competidores tiver recebido SENSU, o encontro extra será decidido por HANTEI, de acordo com o mesmo processo dos encontros individuais. O resultado por HANTEI desse combate extra irá determinar também o resultado do encontro por equipe.
6. Em competições por equipe, quando a equipe atinge o número suficiente de vitórias ou de pontos para ser declarada vencedora, então, a competição é encerrada e não haverá mais combates.
7. Nas situações em que tanto AKA quanto AO são desclassificados no mesmo combate por Hansoku, os adversários previstos para a próxima rodada vencerão como *bye* (e nenhum resultado será anunciado), a não ser que a dupla desclassificação aconteça em combates por medalhas. Nesse caso, o vencedor será decidido por Hantei, a não ser que um dos competidores tenha SENSU.

EXPLICAÇÃO:

I. Ao se decidir o resultado de um encontro por votação (HANTEI) ao final de um encontro inconclusivo, o árbitro irá para o perímetro da área de competição e chamará 'HANTEI', seguido por sopro de dois tons de apito. Os juízes indicarão suas opiniões por meio de suas bandeiras e simultaneamente o árbitro indicará o seu voto com a mão. O árbitro dará então um breve sopro em seu apito, retornará à sua posição original, anunciará a decisão e indicará o vencedor da forma usual.

II. Por 'primeiro ponto marcado sem oposição' (SENSU), entende-se que um competidor marcou o primeiro ponto em seu oponente, sem que este tenha marcado também antes do sinal de parar. Nos casos em que ambos os competidores marcam antes do sinal, não se outorga o 'primeiro ponto marcado sem oposição' e ambos competidores continuam tendo a possibilidade de marcar SENSU mais adiante, durante o encontro.

ARTIGO 8: COMPORTAMENTO PROIBIDO

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

CATEGORIA 1

1. Técnicas que façam contato excessivo, tendo em vista a área pontuável atacada, e técnicas que façam contato com a garganta;
2. Ataques aos braços ou pernas, virilhas, articulações ou peito do pé;
3. Ataques à face com técnicas de mão aberta;
4. Técnicas de projeção perigosas ou proibidas.

CATEGORIA 2

1. Simular ou exagerar lesão;

2. Sair da área de competição (JOGAI) quando a saída não for causada pelo oponente;
3. Colocar-se em perigo por comportamento indulgente, no qual se expõe a ser lesionado pelo oponente, ou falha nas medidas adequadas para auto-proteção (MUBOBI);
4. Evitar o combate, como forma de impedir que o oponente tenha a oportunidade de pontuar;
5. Não tentar entrar em combate - passividade. (Não pode ser dado nos últimos 15 segundos da luta);
6. Clinchar, agarrar, empurrar ou ficar peito a peito sem tentar uma técnica válida ou queda;
7. Agarrar o oponente com ambas as mãos por qualquer razão que não seja uma queda, agarrando a perna do oponente durante um chute;
8. Agarrar o braço ou karate-gi com uma mão sem imediatamente tentar pontuar com uma técnica válida ou queda;
9. Executar técnicas, que, por sua natureza, não possam ser controladas quanto à segurança do oponente; bem como realizar ataques perigosos e descontrolados;
10. Simular ataques com a cabeça, joelhos ou cotovelos;
11. Falar ou provocar o oponente, não obedecer às ordens do árbitro, e ainda usar de comportamento descortês com os oficiais ou incorrer em outras faltas de etiqueta.

EXPLICAÇÃO:

I. Competição de karate é um esporte, e por essa razão estão proibidas as técnicas mais perigosas e todas as técnicas devem ser controladas. Os competidores treinados podem absorver golpes relativamente potentes em áreas musculosas, tais como o abdômen, mas a cabeça, o rosto, o pescoço, as virilhas e articulações são particularmente suscetíveis a lesões. Portanto qualquer técnica que cause lesão deve ser penalizada, a menos que tenha sido causada pelo receptor. Os competidores devem realizar todas as técnicas com controle e boa forma. Se isso não acontece, independentemente da técnica mal aplicada, deve-se dar uma advertência ou penalização. Deve-se ter um cuidado especial para as competições de Cadete e Júnior.

II. CONTATO NO ROSTO - SÊNIOR: no Sênior, está permitido o contato com 'toque ligeiro', controlado, que não cause lesão no rosto, na cabeça ou no pescoço, porém, esse 'toque ligeiro' não é permitido na garganta. Quando o árbitro considerar que o contato foi demasiado forte, mas sem diminuir as chances de vitória do competidor, uma advertência (CHUKOKU) deve ser aplicada. Um segundo contato nas mesmas circunstâncias resultará em KEIKOKU. Para um novo contato será aplicado HANSOKU CHUI. Qualquer contato adicional, mesmo que não seja suficiente para afetar as chances de vitória do competidor, será aplicado HANSOKU.

III. CONTATO NO ROSTO — CADETE E JÚNIOR: para competidores Cadetes e Júnior nenhum contato com técnicas de mão para a cabeça, rosto ou pescoço é permitido. Qualquer contato, não importa quão leve seja, será penalizado como citado no parágrafo II acima, a menos que seja causado pelo receptor (MUBOBI). Chutes Jodan podem fazer um leve toque ('toque superficial') e ainda assim pontuar. Algo além de um toque superficial irá requerer advertência ou penalidade, a menos que causado pelo receptor (MUBOBI).

Para competidores menores de 14 anos de idade; ver também o APÊNDICE 10, onde são relatadas outras restrições.

IV. O árbitro deve continuar a observar o competidor lesionado até o combate ser reiniciado. Um breve atraso no julgamento permite o surgimento de sintomas de lesão como um sangramento no nariz. A observação revelará também possíveis esforços dos competidores para agravar lesões leves e tirar vantagem tática. Exemplos disso são: assuar violentamente o nariz lesionado ou esfregar a mão no rosto asperamente.

V. Lesões pré-existentes podem produzir sintomas fora de proporção para o grau de contato produzido, portanto, os árbitros devem levar isso em conta ao considerarem as penalizações por aparente contato excessivo. Por exemplo, o que parece ser um contato relativamente leve pode resultar em um competidor ficar impossibilitado de continuar a luta, devido ao efeito cumulativo da lesão ocasionada em combate anterior. Antes do começo de um encontro ou um combate, o chefe de tatame deve examinar os cartões médicos e assegurar-se de que os competidores estão em condições para combater. O árbitro deve ser informado se um competidor tiver sido tratado previamente por lesão.

VI. Competidores que exageram sua reação a contato leves, com a intenção de fazer o árbitro penalizar o

oponente, como esconder o rosto, cambalear ou cair desnecessariamente, devem ser penalizados imediatamente.

VII. Simular uma lesão que não existe é uma séria infração ao regulamento. SHIKKAKU será imposto para o competidor que simular lesão. Exemplo disso são as situações nas quais o competidor se joga e cai, rola no chão etc. e essas reações são tidas como desproporcionais ao tipo de lesão, conforme atestado por um médico neutro.

VIII. Exagerar o efeito de uma lesão efetivamente sofrida é menos grave, mas também deve ser considerado como comportamento inaceitável. Desse modo, no primeiro exagero, o competidor receberá a penalidade mínima de HANSOKU CHUI. Exagero mais sério, como cambalear, cair no chão, levantar-se e se abaixar outra vez, e assim por diante, poderá receber diretamente HANSOKU, dependendo da gravidade da falta.

IX. O competidor que receber SHIKKAKU por fingir lesão será afastado da área de competição e será encaminhado diretamente à Comissão Médica da WKF, que o submeterá imediatamente a exames. A Comissão Médica submeterá seu relatório, antes do término do campeonato, para consideração da Comissão de Arbitragem que, por sua vez, deverá submeter seu relatório ao EC no evento e este deverá considerar se uma sanção adicional é necessária. Competidores que fingem lesão devem ser severamente penalizados, inclusive com suspensão para o resto da vida, no caso de infrações reincidentes.

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

XI. Técnicas de arremesso são divididas em dois tipos. As técnicas de varrida de perna, estabelecidas no karate convencional como ashi barai, ko uchi gari, etc. em que o oponente é desequilibrado ou projetado sem ser previamente agarrado — e aquelas projeções que exigem que o oponente seja agarrado ou segurado com uma mão enquanto a técnica é executada. O único caso no qual a queda pode ser realizada agarrando o oponente com as duas mãos, é aquele em que o competidor agarra a perna do adversário durante um chute. Nesse caso, o ponto de apoio do arremesso não deve estar acima no nível da faixa do oponente, e ele deve ser segurado de forma que uma aterrissagem segura possa ser feita. Projeções cima do ombro como seoi nage, Kata garuma etc., são expressamente proibidas, assim como as chamadas projeções de sacrifício como tomoe nage, sumi gaeshi, etc. Também é proibido agarrar o adversário por baixo da cintura e levantá-lo e jogá-lo, ou agachar-se e puxar suas pernas para cima.

Se um oponente é lesionado como resultado de uma técnica de projeção, os juízes decidirão a penalidade a ser aplicada.

O competidor pode aproveitar o braço ou karate-gi do adversário com uma mão para efeitos de execução de uma queda ou uma técnica de pontuação direta - mas não pode continuar segurando por técnicas contínuas. Segurar com uma das mãos quando imediatamente estiver executando uma técnica de pontuação ou derrubar ou evitar uma queda. Segurar com as duas mãos só é permitido quando pegar a perna do adversário em um chute, para fins de execução de uma queda.

XII. Técnicas de mão aberta na face são proibidas devido ao perigo para a visão do oponente.

XIII. JOGAI é uma infração em que o pé ou qualquer outra parte do corpo do competidor toca o chão fora da área de competição. Uma exceção é o caso no qual o competidor é fisicamente empurrado ou projetado para fora da área pelo oponente. Note que uma advertência deve ser aplicada no primeiro JOGAI. A definição de JOGAI não é mais 'saídas repetidas', mas sim 'saídas não causadas pelo adversário'. Se, entretanto, isso acontecer a menos de 15 segundos para o final do encontro, o árbitro deverá impor, no mínimo, HANSOKU CHUI diretamente, para o ofensor.

XIV. Um competidor que aplica uma técnica de pontuação e sai da área antes de o árbitro falar 'YAME', receberá o valor da pontuação e Jogai não será imposto. Se a ação do competidor não é suficiente para pontuar, a saída será registrada como Jogai.

XV. Se AO sai logo após a pontuação de Aka com um ataque bem sucedido, então 'Yame' acontecerá imediatamente na pontuação, e a saída de AO não será computada. Se AO sai, ou saiu quando Aka pontuou (com Aka permanecendo dentro da área), então será dado tanto o ponto de Aka, quanto a penalização de AO por Jogai.

XVI. É importante entender que 'evitar combate' refere-se a uma situação por meio da qual um competidor tem comportamento de fazer o tempo passar sem que o oponente tenha a oportunidade de pontuar. O competidor que constantemente recua sem contra-atacar agarra desnecessariamente, ou deliberadamente sai da área para que o oponente não tenha a oportunidade de pontuar, deve ser advertido ou penalizado. Isso acontece frequentemente durante os segundos finais de um combate. Se a falta acontece com dez segundos ou mais do tempo restante do combate, e o competidor não tem advertência C2, o árbitro o advertirá aplicando CHUKOKU. Se existir previamente uma falta ou faltas da Categoria 2, isto resultará na aplicação de KEIKOKU. Porém, se resta menos de quinze segundos para terminar, o árbitro penalizará o ofensor diretamente com HANSOKU CHUI (não importando se previamente existir ou não KEIKOKU, Categoria 2). Se previamente existiu HANSOKU CHUI Categoria 2, o árbitro penalizará o ofensor com HANSOKU e anunciará o oponente como vencedor do combate. Porém, o árbitro deve assegurar-se de que o comportamento do competidor não é uma medida defensiva devido à ação do oponente que age de maneira imprudente ou perigosa, devendo o árbitro, em tais casos, advertir ou penalizar o oponente.

XVII. Passividade refere-se às situações em que ambos os competidores não aplicam técnicas durante um período de tempo.

XVIII. Um exemplo de MUBOBI é a situação em que o competidor realiza um ataque sem atentar para a sua segurança pessoal. Alguns competidores se lançam contra seus oponentes de tal forma que ficam impossibilitados de bloquear um contra-ataque. Tais ataques abertos constituem um ato de Mubobi e não podem pontuar. Como um movimento teatral tático, alguns competidores se viram imediatamente para dar uma falsa idéia de domínio da situação para demonstrar um ponto marcado propósito de se virar é para chamar a atenção do árbitro para a sua técnica. Isto é também um ato claro de Mubobi. Se o infrator receber contato excessivo e/ou for lesionado, o árbitro dará advertência ou penalidade Categoria 2, e não penalizará o oponente.

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

ARTIGO 9: ADVERTÊNCIAS E PENALIDADES

CHUKOKU: CHUKOKU é imposto para a primeira ocorrência de uma infração menor da categoria aplicável.

KEIKOKU: KEIKOKU é imposto para a segunda ocorrência de uma infração menor daquela categoria, ou por infrações não suficientemente graves para receber HANSOKU-CHUI.

HANSOKU-CHUI: Esta é uma advertência de desclassificação, usualmente imposta para infrações nas quais um KEIKOKU tenha sido dado previamente no encontro em andamento. Também pode ser imposto diretamente para infrações graves, que não mereçam HANSOKU.

HANSOKU: Esta é a penalidade de desclassificação devido a uma infração grave ou quando um HANSOKU CHUI tenha sido dado. Em encontros por equipes o placar do competidor vencedor será fixado em oito pontos e o placar do ofensor será zerado.

SHIKKAKU: Esta é a desclassificação de todo o torneio incluindo qualquer categoria subsequente em que o ofensor possa estar inscrito. SHIKKAKU pode ser solicitado quando um competidor falha ao obedecer às ordens do árbitro, atua de forma mal intencionada, ou comete um ato que macule o prestígio e a honra do Karate, ou quando outras ações são consideradas como violação às regras e ao espírito do torneio. Em encontros por equipe o placar do competidor vencedor será fixado em oito pontos e o do ofensor será zerado.

EXPLICAÇÃO:

I. Há três níveis de advertências: CHUKOKU, KEIKOKU e HANSOKU CHUI. Uma advertência serve para que o competidor saiba que violou as regras da competição, mas sem a imposição imediata de uma penalidade.

II. Há dois tipos de penalidades: HANSOKU e SHIKKAKU, ambos causam ao competidor que violar as regras, a desclassificação do combate (HANSOKU) do combate e de todo o torneio (SHIKKAKU). No caso de SHIKKAKU, outras sanções ainda podem ser impostas pela Comissão Legal e Disciplinar, baseadas no resultado das queixas.

III. Faltas de Categoria 1 e de Categoria 2 não acumulam entre si.

IV. Uma advertência pode ser diretamente imposta para uma infração às regras, mas uma vez aplicada, a repetição daquela categoria de infração deve ser acompanhada pela aplicação de uma advertência ou penalidade mais severa. Por exemplo, não é possível dar uma advertência por contato excessivo, e aplicar a mesma advertência para o segundo contato excessivo.

V. CHUKOKU é normalmente imposto para a primeira instância de uma falta que não reduziu as chances do competidor de ganhar em função da falta do oponente.

VI. KEIKOKU é normalmente imposto quando o potencial de vitória do competidor para ganhar foi levemente diminuído (na opinião dos juízes) devido à falta do oponente.

VII. Um HANSOKU CHUI pode ser imposto diretamente, ou seguido de um KEIKOKU e é usado quando o potencial do competidor de vencer foi seriamente reduzido (na opinião dos juízes) devido à falta do oponente.

VIII. Um HANSOKU é imposto pelo acúmulo de advertências, mas também pode ser imposto diretamente por infrações graves ao regulamento. É usado quando o potencial de vencer do competidor for reduzido virtualmente a zero (na opinião dos juízes) devido à falta do oponente.

IX. Qualquer competidor que receba HANSOKU por causar lesão, e que teve na opinião dos juízes e do chefe de tatame, comportamento imprudente ou perigoso, ou que é considerado sem as requeridas habilidades de controle, necessárias para competição da WKF, será encaminhado para a Comissão de Arbitragem, que decidirá se o competidor deve ser suspenso do resto da competição e/ou de competições futuras.

X. Um SHIKKAKU pode ser imposto diretamente, sem advertências de qualquer tipo. Se o árbitro acredita que o competidor atuou maliciosamente, não importando se foi causada uma lesão física ou não, SHIKKAKU e não HANSOKU é a penalidade correta.

XI. Quando o árbitro considerar que o técnico está interferindo no progresso da luta, ele/ela irá parar o combate (YAME), abordará o técnico e fará o sinal de comportamento descortês. Após isto, o árbitro irá reiniciar o combate (TSUZUKETE HAJIME). Se o técnico continuar a interferir, o árbitro irá parar o combate, abordará o técnico novamente e solicitará que deixe o tatame. O árbitro não reiniciará o combate até que o técnico tenha saído da área do tatame. Isto não é considerado como uma situação de SHIKKAKU e a expulsão do técnico é somente para o combate em andamento ou luta particular.

XII. SHIKKAKU deve ser anunciado publicamente.

ARTIGO 10: LESÕES E ACIDENTES NA COMPETIÇÃO

1. KIKEN é a decisão dada quando um competidor ou competidores não se apresentam quando chamados, não podem continuar, abandonam o combate, ou são retirados por ordem do árbitro. Os motivos para abandono podem incluir lesões não atribuíveis às ações do oponente. O abandono por KIKEN supõe que o competidor será desclassificado da categoria, porém não afetará sua participação em outras categorias.

2. Se dois competidores lesionam um ao outro, ou sofrem os efeitos de lesões prévias, e o médico do torneio os declara incapazes de continuar, a vitória no combate será outorgada a quem tenha mais pontos no momento. Em encontros individuais, se ambos têm a mesma pontuação, então a decisão dar-se-á por HANTEI, salvo se um dos competidores tem SENSU. Em encontros por equipe, o árbitro anunciará o empate (HIKIWAKE), salvo se um dos competidores tem SENSU. No caso em que isso ocorre durante um encontro extra para decidir um encontro por equipe, então o voto (HANTEI) determinará o resultado, salvo se um dos competidores tem SENSU.
3. Um competidor lesionado, que tenha sido declarado, pelo médico do torneio, incapaz de continuar a lutar, não poderá voltar a competir no torneio em questão.
4. Um competidor lesionado que ganha um combate por desclassificação por lesão não poderá seguir competindo sem a permissão do médico do torneio.
5. Quando um competidor é lesionado, o árbitro deve parar o combate e simultaneamente chamar o médico, que é o único autorizado a diagnosticar e tratar a lesão.
6. A um competidor lesionado durante um combate, que precise de tratamento médico, serão dados três minutos para receber o tratamento. Se o tratamento não é completado nesse tempo, o árbitro decidirá se o competidor está ou não em condições de combater (Artigo 13, parágrafo 8), ou se deve dar mais tempo para o tratamento.
7. Qualquer competidor que cai, é derrubado, ou nocauteado, e não recupera totalmente sua posição em dez segundos, será considerado sem condição de seguir combatendo e será retirado automaticamente de todos os eventos de Kumite do torneio. Quando um competidor cai, é derrubado ou nocauteado e não recobra imediatamente a posição erguida, o árbitro chamará o médico e ao mesmo tempo começará a contar até dez na língua inglesa indicando a contagem com um dedo por segundo. Em todos os casos em que se tenha começado a contagem dos dez segundos, o médico será chamado para que examine o competidor antes que o encontro possa prosseguir. Para os incidentes compatíveis com a regra dos dez segundos, o competidor poderá ser examinado no tatame.

EXPLICAÇÃO:

I. Quando o médico considera que um competidor não está em condições de lutar, deve-se fazer a anotação correspondente na credencial do competidor. Deve-se deixar claro a outros painéis de arbitragem qual é o grau de incapacidade.

II. Um competidor pode vencer a luta por desqualificação do oponente também no caso de acúmulo de infrações menores de Categoria 1. Por tanto, pode ocorrer de o competidor vencer por desclassificação sem que tenha sofrido nenhuma lesão significativa.

III. Quando um competidor está lesionado e precisa de tratamento médico, o árbitro deverá chamar o médico levantando o braço, fazendo soar seu apito e chamando 'médico'.

IV. Caso tenha condição física, o competidor lesionado deve sair da área para ser tratado pelo médico.

V. O médico está obrigado a fazer recomendações de segurança só no que se refere ao tratamento médico adequado de um competidor lesionado.

VI. Os juízes deverão decidir se darão KIKEN, HANSOKU ou SHIKKAKU segundo cada caso.

VII. Em encontros por equipe, se um membro da equipe recebe KIKEN, ou é desqualificado (HANSOKU ou SHIKKAKU), sua pontuação será zerada e o oponente receberá oito pontos.

ARTIGO 11: PROTESTO OFICIAL

1. Ninguém pode protestar sobre um julgamento para os membros do Painel de Arbitragem.
2. Se um procedimento de arbitragem parece ter infringido o regulamento, o treinador do competidor ou seu representante oficial são os únicos autorizados a fazer um protesto.
3. O protesto será realizado em forma de um relatório escrito, apresentado imediatamente após o encontro em que se gerou o protesto (a única exceção a isso é quando o protesto se refere a uma falta administrativa). O chefe de tatame deve ser informado imediatamente depois de detectar-se a falha.
4. O protesto deve ser apresentado a um representante do Júri de Apelação. No devido momento esse Júri revisará as circunstâncias que produziram o protesto. Tendo levado em conta todos os fatos disponíveis, emitirá um relatório, e poderá tomar as decisões que considerar necessárias.
5. Qualquer protesto relativo à aplicação das regras deve ser anunciado pelo técnico não mais do que um minuto após o final do combate. O técnico solicitará o formulário oficial de protesto ao chefe do tatame e terá quatro minutos para preencher, assinar e entregar ao chefe do tatame com o pagamento da taxa correspondente. O chefe do tatame entregará imediatamente o protesto completo a um representante do Júri de Apelação, que terá cinco minutos para chegar a uma decisão.
6. O reclamante deve depositar a taxa de pagamento definido pelo Comitê Executivo da WKF, que junto com o protesto, devem ser entregues a um representante do Júri de Apelação.

7. Composição do Juri de Apelação

O Júri de Apelação é composto por três árbitros experientes nomeados pela Comissão de Arbitragem. Não poderá haver dois membros de uma mesma federação nacional. A Comissão de Arbitragem nomeará também três membros adicionais numerados de um a três, que substituíam, de forma automática, qualquer dos membros originais do Júri de Apelação, quando esses tenham conflito de interesses, quando o membro do Júri tenha a mesma nacionalidade ou alguma relação familiar sanguínea ou legal com alguma das partes implicadas ao incidente de que se trate, incluindo a todos os membros do Painel de Arbitragem relacionados com o incidente protestado.

8. Processo de Avaliação das Apelações

É de responsabilidade da parte que recebe o protesto convocar o Júri de Apelações e depositar o valor do protesto junto ao tesoureiro.

Uma vez convocado, o Júri de Apelação realizará as averiguações e investigações que considere oportunas para comprovar o mérito do protesto. Cada um dos três membros é obrigado a dar seu veredicto sobre a validade do protesto. Abstenções não são aceitáveis.

9. Protestos Recusados

Se um protesto é considerado inválido, o Júri de Apelação nomeará um de seus membros para notificar verbalmente o reclamante de que o protesto foi recusado, anotando no documento original a palavra 'RECUSADO', o qual será assinado por cada um dos membros do Júri de Apelação, antes de entregar o protesto ao tesoureiro, que, por sua vez, o enviará ao árbitro chefe.

10. Protestos Acatados

Se o protesto for aceito, o Júri de Apelação fará contato com a Comissão Organizadora e a Comissão de Arbitragem para que tomem as medidas cabíveis visando remediar a situação, incluindo as possibilidades de:

- Reverter os julgamentos prévios que infringiram as regras;
- Anular os resultados dos encontros afetados a partir do ponto anterior ao incidente;
- Refazer as lutas que tenham sido afetadas pelo incidente;
- Emitir recomendação para a Comissão de Arbitragem avaliar a possibilidade de sanção aos árbitros envolvidos.

É de responsabilidade do Júri de Apelação tomar as medidas cabíveis de tal forma que não afete de maneira significativa a programação do evento. Refazer o processo de eliminatórias é a última opção a ser tomada para garantir o resultado justo.

O Júri de Apelação designará um de seus membros que notificará verbalmente o reclamante de que o protesto foi acatado, marcando o documento original com a palavra 'ACATADO', o qual será assinado por todos os membros do Júri de Apelação antes de entregar o protesto ao tesoureiro, o qual devolverá a quantia depositada pelo reclamante, e encaminhará a documentação para o árbitro chefe.

11. Relatório de Incidente

Após tratar o incidente da maneira descrita acima, o Júri de Apelação deverá reunir-se e elaborar um relatório sucinto, descrevendo as constatações que fundamentaram a aceitação ou rejeição do protesto. O relatório deve ser assinado pelos três membros do Júri de Apelação e deverá ser submetido ao secretário geral.

12. Poderes e Limitações

A decisão do Júri de Apelação é final, e só pode ser anulada por decisão do Comitê Executivo.

O Júri de Apelação não pode impor sanções ou penalidades. A sua função é a de avaliar o mérito do protesto e instigar ações de competência da Comissão de Arbitragem e da Comissão Organizadora, que definirão ações para retificar qualquer procedimento identificado que infringiram o regulamento.

13. Provisão Especial para o uso do *Video Review*

NOTA: Esta provisão especial deve ser interpretada de maneira separada e independente de outras disposições presentes no Artigo 11, e sua explicação correspondente.

Em campeonatos mundial Sênior WKF, Jogos Olímpicos, Jogos Olímpicos da Juventude, Jogos Continentais, Jogos Mundiais e Jogos multiesportivos, o uso do *video review* nas lutas é obrigatório. O uso do *video review* é recomendado também para outras competições sempre que possível.

O procedimento para o *video review* está incluído no APÊNDICE 11.

EXPLICAÇÃO:

I. O protesto deve incluir os nomes dos competidores, dos juízes que atuaram, e os detalhes precisos do que está sendo protestado. Nenhuma reivindicação generalizada sobre padrões globais será aceita como um protesto legítimo. O ônus de provar a validade do protesto cabe ao reclamante.

II. O protesto será analisado pelo Júri de Apelação e como parte dessa análise, o Júri estudará a evidência destacada na defesa do protesto. O Júri pode estudar também vídeos oficiais e fazer perguntas aos oficiais, no esforço de examinar de forma objetiva a validade do protesto.

III. Se o Júri de Apelação considerar o protesto válido serão tomadas providências apropriadas. Também serão adotadas as medidas necessárias para que o mesmo problema não volte a ocorrer em competições futuras. A tesouraria devolverá o valor da taxa.

IV. Se o Júri de Apelação considerar o protesto inválido, este será rejeitado e o depósito será confiscado para a WKF.

V. Os combates ou encontros seguintes não serão atrasados, ainda que um protesto oficial esteja em andamento. É de responsabilidade do supervisor de encontro, assegurar que a competição seja conduzida de acordo com os regulamentos de competição.

VI. No caso de erro administrativo durante um encontro, o técnico pode notificar diretamente o chefe de tatame que, por sua vez, notificará o árbitro.

ARTIGO 12: PODERES E DEVERES DOS OFICIAIS

COMISSÃO DE ARBITRAGEM

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

1. Assegurar a correta preparação de cada torneio, em consonância com a Comissão Organizadora, no que se refere à disposição da área de competição, provisão e desenvolvimento de todos os equipamentos e facilidades necessárias, operação e supervisão dos encontros, precauções de segurança, etc.;
2. Nomear e distribuir os chefes de tatame (chefe de área) e os assistentes de chefe de tatame em suas respectivas áreas e realizar as ações oportunas de acordo com os relatórios dos chefes de tatame;
3. Supervisionar e coordenar a performance geral dos árbitros;
4. Nomear oficiais substitutos quando necessário;
5. Dar o veredicto final sobre assuntos de natureza técnica que podem aparecer durante um encontro e que não estejam estipulados no regulamento.

CHEFES DE TATAME E ASSISTENTES DE CHEFE DE TATAME

Os Poderes e deveres dos chefes de tatame são os seguintes:

1. Delegar, nomear e supervisionar os árbitros e juízes, em todos os encontros nas áreas sob o seu controle;
2. Observar o desempenho dos árbitros e juízes em suas áreas, e assegurar que os oficiais designados são capazes das tarefas a eles atribuídas;
3. Ordenar ao árbitro que pare o combate quando o supervisor de encontro assinalar uma contravenção ao regulamento da competição;
4. Preparar um relatório diário por escrito, sobre o desempenho de cada oficial sob a sua supervisão, junto com suas recomendações, se houver, para a Comissão de Arbitragem;
5. Designar dois árbitros Categoria A para atuar como supervisores do *video review* (VRS).

SUPERVISORES DE TÉCNICOS

Os deveres dos supervisores de técnicos estão descritos no APÊNDICE 11 – VÍDEO REVIEW.

ÁRBITROS

Os poderes dos árbitros (SHUSHIN) são os seguintes:

1. Dirigir os combates/encontros, incluindo anunciar o começo, a interrupção e o final dos combates ou encontros;
2. Outorgar pontos com base nas decisões dos juízes;
3. Parar o encontro quando vir uma lesão, ferimento ou impedimento para continuar;
4. Parar o encontro quando, em sua opinião, tenha havido marcação de ponto, tenha-se cometido uma falta, ou para garantir a segurança dos competidores;
5. Parar o combate quando um ou mais juízes indicarem ponto ou Jogai;
6. Indicar as faltas (incluindo Jogai), para pedir o consentimento dos juízes;
7. Solicitar a confirmação dos juízes nos casos em que, em sua opinião, haja motivo para que os juízes reavaliem a sua opinião de advertência ou penalização;
8. Chamar os juízes para conferência (SHUGO) para recomendar Shikkaku;
9. Explicar ao chefe de tatame, Comissão de Arbitragem ou Júri de Apelação, se necessário, a base adotada para um julgamento feito;
10. Dar advertências e impor penalidades baseado na decisão dos juízes;
11. Anunciar e dar início ao combate extra, quando requerido em encontros por equipes;
12. Conduzir a votação dos juízes, incluindo o seu próprio voto (HANTEI) e anunciar o resultado;
13. Resolver empates;
14. Anunciar o vencedor;
15. A autoridade do árbitro não é restrita apenas à área de competição, mas também ao perímetro imediato a esta, incluindo controlar a conduta dos treinadores, outros competidores ou qualquer parte implicada no entorno do competidor presente na área de competição;
16. O árbitro dará todas as ordens e fará todos os anúncios referentes ao combate.

JUÍZES

Os poderes dos juízes (FUKUSHIN) são os seguintes:

1. Assinalar pontos marcados e Jogai por sua própria iniciativa;
2. Sinalizar sua decisão sobre advertências ou penalidades indicadas pelo árbitro;

3. Exercer o direito de voto em qualquer decisão a ser tomada.

Os juízes devem observar cuidadosamente as ações dos competidores e sinalizar ao árbitro uma opinião nos seguintes casos:

- a) Quando um ponto é observado.
- b) Quando um competidor sair da área de competição (Jogai)
- c) Quando solicitado pelo árbitro para dar seu julgamento sobre qualquer outra falta.

SUPERVISORES DE ENCONTRO

O supervisor de encontro (KANSA) ajudará o chefe de tatame a supervisionar o andamento dos encontros. No caso em que as decisões do árbitro e/ou juízes não estejam em acordo com o regulamento de competição, o supervisor de encontro levantará imediatamente a bandeira vermelha, e fará soar seu apito. O chefe de tatame indicará ao árbitro que pare o combate ou encontro e corrija a irregularidade.

Os registros do encontro serão oficiais uma vez que sejam aprovados pelo supervisor de encontro.

Antes do início de um combate ou encontro o supervisor de encontro deverá assegurar-se de que o equipamento e o karategi dos competidores estejam de acordo com as regras de competição WKF. Ainda que a organização do evento tenha feito um check-up antes de os competidores alinharem-se, ainda assim é responsabilidade do Kansa assegurar-se de que o equipamento esteja de acordo com as regras. O supervisor de encontro não fará rodízio durante os encontros por equipes.

Guia de atuação

Nas situações a seguir o Kansa irá agitar sua bandeira vermelha e soar o apito:

- O árbitro esquecer-se de indicar Senshu;
- O árbitro esquecer-se de revogar Senshu;
- O árbitro dar o ponto para o competidor errado;
- O árbitro dar advertência/penalidade para o competidor errado;
- O árbitro dar ponto para um competidor e falta de Cat. 2, por exagero, para o outro;
- O árbitro dar ponto para um competidor e Mubobi para o outro;
- O árbitro dar ponto por uma técnica realizada depois do Yame ou depois do final do tempo;
- O árbitro dar um ponto feito por um competidor quando ele/ela estiver fora do tatame;
- O árbitro dar advertência ou penalidade por passividade durante o Ato Shibaraku;
- O árbitro dar uma advertência ou penalidade errada de Cat.2 durante o Ato Shibaraku;
- O árbitro não parar o combate quando houver duas ou mais bandeiras marcando ponto ou Jogai para o mesmo competidor;
- O árbitro não parar o combate quando um técnico solicitar o Video Review;
- O árbitro não seguir a maioria das bandeiras;
- O árbitro não chamar o médico em uma situação da regra dos dez segundos;
- O árbitro fazer um Hantei/Hikiwake quando um Senshu tenha sido marcado;
- Um juiz estiver segurando as bandeiras nas mãos erradas;
- O placar eletrônico estiver mostrando uma informação incorreta;
- A técnica reclamada pelo treinador foi feita depois do Yame ou depois do final do tempo.

Nas situações a seguir o Kansa não se envolverá com a decisão do Painel de Árbitros:

- Os juízes não marcarem um ponto com suas bandeiras;
- Os juízes não marcarem um Jogai com suas bandeiras;
- Os juízes não apoiarem o árbitro quando ele solicitar uma advertência ou penalidade de Cat. 1 ou Cat.2;
- O grau do contato da falta de Cat. 1 que o painel decidiu;
- O grau da de advertência ou penalidade da falta de Cat. 2 que o painel decidiu;
- O Kansa não tem direito a voto ou autoridade nos julgamentos sobre a validade ou não dos pontos;
- Em situações nas quais o árbitro não ouvir o sinal sonoro de final do tempo, o supervisor de pontuação irá soar seu apito, não o Kansa.

SUPERVISORES DE PONTUAÇÃO

O supervisor de pontuação manterá um registro separado dos pontos concedidos pelo árbitro e ao mesmo tempo fiscalizará os cronometristas e os encarregados da pontuação.

EXPLICAÇÃO:

I. Quando dois ou mais juízes indicarem ponto ou Jogai para o mesmo competidor; o árbitro deverá parar o combate e indicar a decisão correspondente. Se o árbitro não parar o combate, o supervisor de encontro levantará a bandeira vermelha e soará seu apito. Quando o árbitro decidir parar um combate por qualquer outro motivo que não seja o sinalizado por dois ou mais juízes, ele/ela falará “YAME” ao mesmo tempo em que fará a sinalização de mão apropriada. Os juízes sinalizarão suas opiniões e o árbitro indicará a decisão que concorde com dois ou mais juízes.

II. No caso em que dois ou mais juízes indicam um ponto, advertência ou penalização para ambos os competidores, os dois receberão seus respectivos pontos, advertências ou penalizações.

III. Se mais de um juiz indica pontuação, advertência ou penalização para um competidor; e a pontuação, advertência ou penalização é diferente entre os juízes, será aplicada a pontuação, advertência ou penalização de nível mais baixo, caso não haja maioria para um determinado nível de pontuação, advertência ou penalização.

IV. Se há maioria, ainda que divergente entre os juízes, para o nível de pontuação, advertência ou penalização, a opinião majoritária irá prevalecer sobre o princípio de aplicar o nível mais baixo da pontuação, advertência ou penalização.

V. No HANTEI, os quatro juízes e o árbitro têm um voto cada.

VI. O papel do supervisor de encontro é o de assegurar que o combate ou encontro seja conduzido conforme o Regulamento de Competição. Ele/ela não é um juiz adicional. Ele/ela não tem voto, nem qualquer autoridade em assuntos de decisão, como se uma pontuação foi válida ou se JOGAI aconteceu. Sua única responsabilidade encontra-se nas questões de procedimento. Não há rodízio do supervisor de encontro nos encontros por equipes.

VII. Se o árbitro não escutar o som de final de combate, o supervisor de pontuação soprará seu apito.

VIII. Ao explicar as bases da decisão após um combate ou encontro, os juízes falarão apenas com o chefe de tatame, a Comissão de Arbitragem ou o Júri de Apelação. Eles não darão explicações para ninguém mais.

IX. Um árbitro poderá baseado em seu julgamento, expulsar da área de competição qualquer treinador que não tenha conduta apropriada ou que, em sua opinião, interfira no desenvolvimento normal do encontro; o árbitro poderá adiar a retomada do encontro até que o treinador cumpra o exigido. Esta mesma autoridade do árbitro poderá estender-se sobre outros membros no entorno dos competidores presentes na área de competição.

ARTIGO 13: INÍCIO, SUSPENSÃO E FINAL DOS ENCONTROS

1. Os termos e gestos a serem usados pelo árbitro e juízes na operação de um combate/encontro estão especificados nos Apêndices 1 e 2.

2. Árbitro e juízes ocuparão suas posições e, após a troca de saudações entre os competidores que estão posicionados de frente em suas áreas designadas, o árbitro anunciará “SHOBU HAJIME” e dará início ao combate.

3. O árbitro para o combate anunciando 'YAME'. Necessário, o árbitro ordenará aos competidores que retornem às suas posições iniciais (MOTO NO ICHI).
4. Quando o árbitro retorna à sua posição, os juízes indicarão então sua opinião por meio de uma sinalização. No caso de outorgar um ponto, o árbitro identificará o competidor (AKA ou AO), a área atacada, e depois dará o ponto utilizando o gesto prescrito. O árbitro indicará a continuação do encontro dizendo 'TSUZUKETE HAJIME'.
5. Quando um competidor estabelecer a diferença de oito pontos durante um combate, o árbitro dirá 'YAME' e ordenará aos competidores que voltem às suas posições de início, fazendo ele/ela o mesmo. Então anunciará o vencedor levantando a mão para o lado do lutador que venceu, declarando 'AO (AKA) NO KACHI'. Em seguida, finaliza o encontro.
6. Quando o tempo de combate se encerra, o competidor com mais pontos é declarado ganhador, e o árbitro o indicará levantando sua mão para o lado do ganhador, dizendo 'AO (AKA) NO KACHI'. Logo após o combate é finalizado.
7. Em caso de empate ao final de um encontro inconclusivo, o Painel de Arbitragem (o árbitro e os quatro juízes) decidirá o combate por HANTEI.
8. Quando acontecerem as seguintes situações, o árbitro anunciará 'YAME!' e parará temporariamente o encontro:
 - a. Quando um ou ambos competidores estiverem fora da área de competição;
 - b. Quando o árbitro ordenar aos competidores que ajustem o karate-gi ou o equipamento de proteção;
 - c. Quando um competidor infringir o regulamento;
 - d. Quando o árbitro considerar que um ou ambos os competidores não podem continuar combatendo devido a lesão, doença ou outras causas. Após ouvir a opinião do médico do evento, o árbitro decidirá sobre a continuação ou não do combate;
 - e. Quando um competidor agarrar o oponente e não aplicar uma técnica imediata, ou queda;
 - f. Quando um ou ambos os competidores, caírem ou forem derrubados e nenhum competidor realizar técnica efetiva imediatamente;
 - g. Quando ambos os competidores se agarrarem ou clincharem um ao outro sem executar imediatamente uma técnica efetiva;
 - h. Quando ambos os competidores pararem peito a peito sem, imediatamente, tentar uma projeção ou outra técnica;
 - i. Quando ambos os competidores se encontrarem no chão após uma queda ou tentativa de projeção e começarem a se agarrar;
 - j. Quando um ponto ou Jogai forem indicados por dois ou mais juízes para o mesmo competidor;
 - k. Quando, na opinião do árbitro, for marcado um ponto ou quando uma falta for cometida – ou em situação na qual julgue necessário parar o combate devido a razões de segurança;
 - l. Quando solicitado pelo chefe do tatame.

EXPLICAÇÃO:

I. Quando iniciar um encontro, o árbitro primeiro chamará os competidores para suas linhas de início. Se um competidor entrar na área de competição antecipadamente, deverá ser retirado. Os competidores devem saudar-se um ao outro adequadamente, uma simples inclinação da cabeça é descortês e insuficiente. O árbitro pode ordenar a saudação movendo-se da forma indicada no Apêndice 2 do regulamento.

II. Ao recomençar o encontro, o árbitro deve certificar-se de que os competidores estejam em suas linhas e na postura adequada. Se os competidores estiverem saltando ou movendo-se, devem parar antes de o encontro recomençar. O árbitro deve recomençar o encontro com o mínimo de atraso.

III. Os competidores devem saudar um ao outro no início e no final de cada encontro.

ARTIGO 1: ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KATA

1. A área de competição será um quadrado formado por tatames do tipo aprovado pela WKF, com lados de no mínimo oito metros (medidos de fora) com um metro adicional de todos os lados como área de segurança. Haverá uma zona de segurança de dois metros, livre, em cada lado. Quando uma área de competição elevada for usada, a área de segurança deve ser de um (1) metro adicional em cada lado.
2. Os juízes e o técnico de software são colocados lado a lado em uma mesa no final do tatame, de frente para os competidores, com o juiz chefe (juiz nº 1) mais próximo ao técnico de software que está sentado no outro extremo da mesa.

EXPLICAÇÃO:

I. Não deve haver painéis publicitários, paredes, pilares, etc. a um metro do perímetro exterior da área de segurança. .

II. Os tatames utilizados devem ser antiderrapantes na parte que fica em contato com o piso, mas devem apresentar um baixo coeficiente de atrito na superfície superior. O chefe de tatame deve garantir que as peças não se separem durante a competição, uma vez que as lacunas causam ferimentos e constituem um risco. Os tatames devem ser do tipo aprovado pela WKF.

ARTIGO 2 : UNIFORME OFICIAL

1. Os competidores e seus treinadores devem usar uniforme oficial como definido neste regulamento.
2. A Comissão de Arbitragem pode desclassificar qualquer oficial ou competidor que não esteja em conformidade com este regulamento.

JUÍZES

1. Os juízes devem usar o uniforme oficial designado pela Comissão de Arbitragem. O uniforme deve ser usado em todas as competições e cursos.
2. **O uniforme oficial é composto das seguintes peças:**
 - ✓ Blazer azul marinho não cruzado (código de cor 19-4023 TPX);
 - ✓ Camisa branca de mangas curtas;
 - ✓ Gravata oficial, sem prendedor;
 - ✓ Um apito preto;
 - ✓ Um cordão branco discreto para o apito.
 - ✓ Calças comprida, cinza clara, sem dobras (Apêndice 9);
 - ✓ Meias pretas ou azul-escuras e sapatilhas pretas para uso na área de combate;
 - ✓ Árbitros e juízas podem usar um prendedor de cabelo e vestimenta religiosa para a cabeça, dos tipos aprovados pela WKF, e brincos discretos;
 - ✓ Os árbitros e juízes de ambos os sexos podem usar aliança de casamento.
3. Para os Jogos Olímpicos, Jogos Olímpicos da Juventude, Jogos Continentais e outros eventos multiesportivos, em que os uniformes são oferecidos aos árbitros sob a responsabilidade da organização local, com tema e visual específicos do evento, o uniforme oficial dos árbitros poderá ser substituído por esse uniforme comum, desde que solicitado por escrito à WKF pela organização do evento e formalmente aprovado pela WKF.

COMPETIDORES

1. Os competidores devem vestir karate-gi branco sem listras, faixas ou bordados pessoais ou outros que não sejam especificamente aprovados pela WKF EC. O emblema nacional ou bandeira do país poderão ser usados no lado esquerdo do peito da jaqueta e não devem exceder o tamanho de 12 cm por 8 cm (ver Apêndice 7). Somente as etiquetas originais do fabricante podem ser exibidas no karate-gi. Adicionalmente, uma identificação emitida pelo Comitê de Organização deve ser usada nas costas. Os competidores devem usar uma faixa preta simples, ou uma faixa colorida simples, correspondente ao seu grau. As faixas devem ter cerca de cinco centímetros de largura e comprimento suficiente para permitir quinze centímetros livres de cada lado do nó, mas que não ultrapasse o tamanho de três quartos da coxa. As faixas devem ser sem bordados pessoais, propagandas ou marcas que não sejam as marcas do fabricante
2. Não obstante o exposto no parágrafo 1, o Comitê Executivo poderá autorizar a exibição de anúncios especiais ou marcas de patrocinadores aprovados.
3. Quando o competidor já estiver com a faixa na cintura, a jaqueta deve ter comprimento mínimo que cubra o quadril, porém, não mais que três quartos da coxa. As competidoras devem usar uma camiseta branca por baixo da jaqueta do karate-gi. Os laços de jaqueta devem ser amarrados. Jaquetas sem os laços não podem ser usadas.
4. O comprimento máximo das mangas da jaqueta não deve ultrapassar a dobra do punho e não deve ser menor que a metade do antebraço. As mangas da jaqueta não devem ser dobradas.
5. A calça deve ser longa o suficiente para cobrir pelo menos dois terços da panturrilha e não deve ultrapassar o osso do tornozelo. As pernas da calça não devem ser dobradas.
6. Os competidores devem estar com os cabelos limpos e cortados, de modo que o seu cumprimento não obstrua a condução do Kata. Hachimaki (faixa na testa) não é permitido. Se o árbitro considerar que um competidor está com o cabelo muito longo e / ou sujo, ele pode desclassificar esse competidor. São proibidos prendedores de cabelo, bem como qualquer peça de metal. São proibidas tiras, faixas e outras decorações. São permitidos um ou dois prendedores elásticos discretos para prender o cabelo em um único 'rabo de cavalo'.
7. As competidoras podem usar a vestimenta de cabeça religiosa na cor preta, homologada pela WKF: uma vestimenta negra, lisa, que cubra o cabelo, mas não a área da garganta.
8. Os competidores não devem usar objetos metálicos ou semelhantes.
9. Óculos são proibidos. Lentes de contato gelatinosas podem ser usadas por conta e risco do próprio competidor.
10. O uso de vestimentas ou equipamentos não autorizados é proibido.
11. É obrigação do supervisor de encontro (Kansa) certificar-se, antes de cada performance, de que os competidores estão usando equipamento homologado. (No caso de campeonatos continentais, internacionais ou nacionais, o equipamento aprovado pela WKF deve ser aceito e, de nenhuma forma, pode ser recusado).
12. O uso de ataduras, bandagens ou suportes devido a lesões devem ser aprovados pelo árbitro, depois de ser ouvido o médico oficial.

TÉCNICOS

1. Os técnicos, durante todo o torneio, deverão usar vestimentas oficiais de suas federações nacionais e exibir identificação oficial, com exceção para as finais das competições oficiais WKF. Nessas, os técnicos (sexo masculino) devem, obrigatoriamente, vestir terno escuro, camisa e gravata, e técnicas (sexo feminino) podem escolher entre usar vestido, terninho ou uma combinação de blazer com saia em cores escuras. Também, as técnicas (sexo feminino) poderão usar vestimenta religiosa para a cabeça, aprovada pela WKF para árbitras e juízas.

EXPLICAÇÃO:

I) Aos Competidores que se apresentem vestidos de forma inadequada será dado um minuto para corrigirem seus uniformes.

II) Se a Comissão de Arbitragem concordar, os árbitros podem ser autorizados a retirar seus blazers.

III) A jaqueta do karate-gi não pode ser removida durante a execução do Kata.

ARTIGO 3 : ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KATA

NOTA: A organização da competição olímpica de Kata difere deste Artigo 3 e está sujeita ao procedimento organizacional descrito no ANEXO 15.

1. A competição de Kata pode ser por equipes e encontros individuais. Encontro por equipes consiste em competição entre equipes de três pessoas. Cada equipe é exclusivamente masculina ou feminina. Um encontro de Kata individual consiste da performance individual em divisões separadas para masculino e feminino.
2. Para os campeonatos mundiais e continentais da WKF, são classificados os quatro vencedores de medalhas (ouro, prata e dois de bronze) do evento anterior. Para o Karate 1- Liga *Premier*, são classificados os oito competidores do topo do ranking mundial da WKF. O direito de classificar não leva para classificações inferiores na ausência de competidores elegíveis.
3. O número de competidores determinará o número de equipes para facilitar as rodadas eliminatórias.
4. O sistema de eliminação usado para Kata é: dividem-se os competidores (indivíduos ou equipes) em grupos iguais de oito (com as exceções explicadas para menos do que 11 ou mais do que 96) e para cada rodada reduz-se o número de competidores por grupo para 4 passando para a próxima rodada - até que apenas dois grupos de competidores (individuais ou equipes) permaneçam, quando então os competidores com a pontuação mais alta em cada uma dos dois respectivos grupos são colocados um contra o outro competindo pelo 1º lugar (o perdedor levando o 2º lugar) e os competidores tendo a segunda maior pontuação em cada um dos dois grupos são colocados contra a terceira maior pontuação do outro grupo para competir pelos dois 3º lugares (bronze).
 - No caso em que há 3 ou menos competidores, um único Kata é realizado para determinar do 1º até o 3º lugar.
 - Com 4 competidores, duas equipes de dois são formadas para a primeira rodada e os dois vencedores encontram-se para competir pelo 1º lugar enquanto os dois perdedores são colocados no 3º lugar.
 - Com 5-10 competidores, duas equipes são formadas e as três maiores pontuações de cada equipe passam a disputar medalhas. A equipe então segue o procedimento normal em que o competidor com maior pontuação de cada equipe competirá pelo 1º e 2º lugar - e o número 2 encontrará o número 3 da outra equipe e vice-versa - a não ser que haja apenas cinco competidores ao todo - nesse caso o competidor número 3 do grupo maior ganhará o terceiro lugar como *bye*.
 - Se o número de competidores for 11-24, duas equipes são formadas. Depois do primeiro Kata, os quatro competidores com maior pontuação formam duas equipes de quatro, depois disso o segundo Kata determinará a classificação para os seis competidores (três de cada equipe) que irão competir na terceira rodada pelas medalhas, seguindo o procedimento normal.
5. O número básico de competidores por equipe é 8 - mas nos casos em que o número de competidores exceder 64 e for menor que 97, os competidores que excederem 64 serão distribuídos nas *oito* equipes, mantendo-se o máximo de 12 competidores por equipe.
6. Se o número de competidores for igual ou superior a 97, o número de equipes será dobrado para 16 - totalizando um número reduzido de competidores por equipe - mas ainda selecionando os quatro primeiros colocados de cada equipe, permanecendo oito equipes de oito competidores (um total de 64 competidores) para a rodada seguinte.
7. O mesmo painel de juízes deve ser mantido para todos os competidores em uma equipe para qualquer rodada individual.

8. Não haverá repescagem, a menos que seja determinado de outra forma para uma competição.

9. Os competidores individuais ou por equipes que não se apresentem ao serem chamados, serão desclassificados (KIKEN) na categoria. A desclassificação por KIKEN supõe a desclassificação do competidor da categoria, porém isto não afetará a sua participação em outras.

10. Nos encontros por medalhas numa competição de Kata por equipe, as equipes executarão o Kata escolhido na sua forma usual, depois realizarão uma demonstração do significado do Kata (BUNKAI). O tempo total permitido para o conjunto do KATA e o BUNKAI é de cinco minutos. O cronometrista oficial começará a contagem do tempo quando os componentes da equipe saudarem no começo do Kata e parará o cronometro quando for feita a saudação final, após a realização do BUNKAI. Será desclassificada a equipe que não realizar a saudação no início e no final, ou que exceder o tempo de cinco minutos. Não é permitido o uso de armas tradicionais, equipamento auxiliar ou vestuário suplementar.

EXPLICAÇÃO:

I. A tabela a seguir resume o número de equipes de acordo com o número de competidores:

Número de competidores	Número de equipes	Número de kata realizados para vencer	Competidores na segunda rodada
2	1	1	Zero (sem segunda rodada)
3	1	1	Zero (sem segunda rodada)
4	2	2	Encontro por medalha (apenas para ouro)
5 a 10	2	2	Encontro por medalha
11 a 24	2	3	8 competidores
25 a 48	4	4	16 competidores
49 a 96	8	4	32 competidores
97 ou mais	16	5	64 competidores

ADAPTAÇÃO MANUAL DO SISTEMA DE JULGAMENTO DE KATA

Para competições em que o sistema eletrônico de julgamento de Kata não está disponível, pode-se fazer uso de um placar manual. Nesses casos, o sinal para exibir o placar será dado pelo Juiz Chefe, soprando seu apito, e dando um segundo sinal do apito uma vez que o locutor anuncie todas as pontuações. Os sete juízes do painel de julgamento são selecionados pelo chefe de tatame ou pelo assistente de chefe de tatame.

Além disso, apenas uma pontuação é dada para incluir tanto o desempenho técnico quanto o atlético. Os juízes devem considerar o peso de 70% para o desempenho técnico e 30% para o desempenho atlético.

Em qualquer empate usando-se um sistema manual, faz-se com que os competidores (ou equipes) em questão executem um Kata adicional e diferente, por meio do qual os juízes serão obrigados a diferenciar sua pontuação para desfazer o empate.

Para as competições nacionais, o uso do sistema de bandeiras implementado nas regras de Kata emitidas em primeiro de janeiro de 2018 é reconhecido como um arranjo transitório até 31 de dezembro de 2019.

ARTIGO 4 : O PAINEL DE ARBITRAGEM

1. Para todas as competições oficiais WKF, o painel de sete juízes para cada rodada será designado por meio de seleção aleatória, usando-se um programa de computador.
 2. Para cada tatame, um juiz será designado como o juiz chefe e assumirá a liderança na condução de qualquer comunicação necessária com o técnico de software, além de lidar com qualquer problema imprevisto entre os juízes.
 3. Disposição dos juízes e alocação do painel para as rodadas eliminatórias: o secretário da Comissão de Arbitragem disponibilizará ao técnico de software, que manuseia o sistema de sorteio eletrônico, uma lista contendo os juízes disponíveis por tatame. Essa lista é elaborada pelo secretário da Comissão, uma vez que a chave dos atletas esteja finalizada e ao final do briefing dos árbitros. A lista deve conter os nomes somente dos juízes presentes no *briefing* e deve cumprir os critérios mencionados anteriormente. Então para o sorteio dos juízes, o técnico de *software* entrará com a lista no sistema e sete juízes para cada tatame serão sorteados randomicamente e alocados como painel de árbitros para cada encontro.
- Para combates por medalhas os chefes de tatame providenciarão para o diretor da Comissão de Arbitragem e o secretário, uma lista contendo os nomes dos juízes disponíveis dos seus tatames, após o final da última luta da rodada eliminatória. Uma vez aprovada pelo diretor da Comissão de Arbitragem, a lista será enviada ao técnico de software, que dará entrada no sistema.
- O sistema então irá sortear randomicamente o painel de árbitros, contendo apenas os sete juízes de cada tatame.
4. Também serão designados cronometristas, anotadores e anunciadores.
 5. Se for o caso, o anunciador e o técnico de software podem ser a mesma pessoa.
 6. Além disso, os organizadores devem disponibilizar, para cada área de competição, apoiadores familiarizados com a lista de katas da WKF para coletar e registrar os katas escolhidos pelos competidores antes de cada rodada e levar a lista para o técnico de *software*. O chefe de tatame é responsável por supervisionar a operação dos apoiadores.
 7. Para competições que não contam para o ranking WKF, o número de juízes por painel pode ser reduzido para cinco. Nesses casos, apenas a pontuação mais alta e a mais baixa são eliminadas do total.

EXPLICAÇÃO:

- I. *Todos os juízes e o técnico de software são colocados em fila em frente à mesa oficial, de preferência atrás de uma única mesa.*
- I. *O juiz chefe deverá sentar mais próximo ao técnico de software, que, por sua vez, sentará na extremidade da mesa.*

ARTIGO 5 : CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Lista oficial de katas. Somente katas da lista oficial podem ser executados:

1	Anan	35	Jiin	69	Passai
2	Anan Dai	36	Jion	70	Pinan Shodan
3	Ananko	37	Jitte	71	Pinan Nidan
4	Aoyagi	38	Juroku	72	Pinan Sandan
5	Bassai	39	Kanchin	73	Pinan Yondan
6	Bassai Dai	40	Kanku Dai	74	Pinan Godan
7	Bassai Sho	41	Kanku Sho	75	Rohai
8	Chatanyara Kusanku	42	Kanshu	76	Saifa
9	Chibana No Kushanku	43	Kishimoto No Kushanku	77	Sanchin
10	Chinte	44	Kousoukun	78	Sansai
11	Chinto	45	Kousoukun Dai	79	Sanseiru
12	Enpi	46	Kousoukun Sho	80	Sanseru
13	Fukyugata Ichi	47	Kururunfa	81	Seichin
14	Fukyugata Ni	48	Kusanku	82	Seienchin (Seiyunchin)
15	Gankaku	49	Kyan No Chinto	83	Seipai
16	Garyu	50	Kyan No Wanshu	84	Seiryu
17	Gekisai (Geksai) 1	51	Matsukaze	85	Seishan
18	Gekisai (Geksai) 2	52	Matsumura Bassai	86	Seisan (Sesan)
19	Gojushiho	53	Matsumura Rohai	87	Shiho Kousoukun
20	Gojushiho Dai	54	Meikyo	88	Shinpa
21	Gojushiho Sho	55	Myojo	89	Shinsei
22	Hakucho	56	Naifanchin Shodan	90	Shisochin
23	Hangetsu	57	Naifanchin Nidan	91	Sochin
24	Haufa (Haffa)	58	Naifanchin Sandan	92	Suparinpei
25	Heian Shodan	59	Naihanchi	93	Tekki Shodan
26	Heian Nidan	60	Nijushiho	94	Tekki Nidan
27	Heian Sandan	61	Nipaipo	95	Tekki Sandan
28	Heian Yondan	62	Niseishi	96	Tensho
29	Heian Godan	63	Ohan	97	Tomari Bassai
30	Heiku	64	Ohan Dai	98	Unshu
31	Ishimine Bassai	65	Oyadomari No Passai	99	Unsu
32	Itosu Rohai Shodan	66	Pachu	100	Useishi
33	Itosu Rohai Nidan	67	Paiku	101	Wankan
34	Itosu Rohai Sandan	68	Papuren	102	Wanshu

Nota: os nomes de alguns katas estão duplicados devido às variações usadas na ortografia romanizada. Em várias situações o mesmo katas pode ser conhecido por distintos nomes, a depender do estilo - e em situações excepcionais, um nome idêntico pode referir-se de fato um katas diferente entre os estilos.

Avaliação

Ao avaliar o desempenho de um competidor ou equipe os juízes avaliarão a performance, baseados igualmente em dois critérios principais (performance técnica e performance atlética).

Avaliação

Ao avaliar o desempenho de um competidor ou equipe os juízes avaliarão a performance, baseados igualmente em dois critérios principais (performance técnica e performance atlética).

A performance é avaliada desde a saudação, no início do Kata, até a saudação final, exceto nos encontros por medalhas, nas competições por equipes, em que a performance e o tempo cronometrado se iniciam na saudação, no início do Kata e terminam na saudação dos competidores, após completado o Bunkai.

É permitida uma ligeira variação conforme ensinada no estilo do competidor (Ryu-Ha).

Os competidores devem realizar um Kata diferente em cada rodada. Uma vez realizado, um Kata não pode ser repetido - nem mesmo nos casos de desempate. Somente os katas da lista oficial são permitidos.

Sistema de pontuação

O desempenho técnico e o desempenho atlético recebem pontuações separadas usando a mesma escala de 5,0 a 10,0 em incrementos de 0,2 - onde 5,0 representa a pontuação mais baixa possível para um Kata permitido e 10,0 representa um desempenho perfeito. A desqualificação é indicada por uma pontuação 0.0.

O sistema eliminará as duas pontuações mais altas e as duas mais baixas, respectivamente para desempenho técnico e desempenho atlético, e calculará a pontuação total, cujo peso será de 70% para o desempenho técnico e 30% para o desempenho atlético.

Ao Bunkai deve ser dada a mesma importância que o Kata.

Resolução de desempates

No caso de os competidores obterem o mesmo número de pontos, o desempate deve ser determinado pela execução de um Kata adicional, cujo resultado determinará o vencedor.

Os desempates só serão resolvidos nos casos em que houver a necessidade de determinar qual competidor irá para a próxima rodada - ou para determinar o resultado de uma disputa por medalha.

Apesar da pontuação do encontro para determinar o desempate, a pontuação original é mantida no recorde. A pontuação dada para o Kata extra realizado para resolver o desempate não será usada para mudar a ordem de outros competidores qualificados na rodada.

Critérios de avaliação

Performance no Kata	Performance no Bunkai (Encontros por medalhas, em equipes)
1. Performance técnica a. Postura b. Técnica c. Movimentos de transição d. Tempo certo/sincronização e. Respiração correta f. Foco (KIME) g. Conformidade: consistência na performance do KIHON do estilo (Ryu-ha) no Kata.	1. Performance técnica a. Postura b. Técnica c. Movimentos de transição d. Tempo certo/sincronização e. Controle f. Foco (KIME) g. Conformidade (para Kata): uso dos movimentos reais como realizados no Kata.
2. Performance atlética a. Força b. Velocidade c. Equilíbrio	2. Performance atlética a. Força b. Velocidade c. Equilíbrio

Desclassificação

Um competidor ou uma equipe podem ser desclassificados por qualquer uma das razões a seguir:

1. Realizar um Kata errado ou anunciar um Kata errado;
2. Não saudar no início ou no final da performance do Kata;
3. Fazer uma pausa muito perceptível ou parar a performance;
4. Interferir na função dos juízes (tal como o juiz ter que se mover por questão de segurança, ou fazer contato físico com um juiz)
5. Deixar a faixa cair durante a performance;
6. Exceder o limite do tempo total de cinco minutos de duração para Kata e Bunkai;
7. Realizar uma técnica de queda com 'tesoura de pernas' na área do pescoço, no Bunkai (Jodan Kani Basami);
8. Não seguir as instruções do juiz chefe ou outra má conduta.

Faltas

As seguintes faltas, se aparentes, devem ser consideradas:

- a) Pequena perda de equilíbrio;
- b) Realização de um movimento de forma incorreta ou incompleta, tal como falhar um bloqueio ou executar um golpe de punho fora do objetivo;
- c) Movimento não sincronizado, como realizar uma técnica antes de completar a transição do corpo, ou no caso de uma equipe, não executar um movimento em sincronia;
- d) Utilização de comandos acústicos (de qualquer outra pessoa, incluindo outros membros da equipe) ou ações teatrais, como golpear o solo com os pés, dar-se uma palmada no peito, nos braços ou no karate-gi, ou uma respiração inadequada. Essas faltas devem ser consideradas pelos juízes como muito graves em sua avaliação da performance do kata - no mesmo nível que penalizaria uma perda temporária de equilíbrio;
- e) Afrouxamento da faixa ao ponto de ficar solta do quadril;
- f) Perda de tempo, incluindo prolongar o ritmo, saudações em demasia ou uma pausa prolongada antes de começar a performance;
- g) Lesão por falta de técnica controlada durante o Bunkai.

EXPLICAÇÃO:

I. Kata não é uma dança ou uma performance teatral. Ele deve guardar os valores e princípios tradicionais. Deve ser realista no que se refere ao combate e demonstrar concentração, força e potencial de impacto em suas técnicas. Deve demonstrar força, potência e velocidade - assim como graça, ritmo e equilíbrio;

II. Simular inconsciência durante a execução do Bunkai é inadequado: depois de ser derrubado, o competidor deve levantar um joelho ou ficar de pé;

III. No kata em equipe, os três membros devem começar o Kata de frente para a mesma direção, a direção dos juízes;

IV. Os membros de uma equipe devem demonstrar competência em todos os aspectos da performance do kata, bem como sincronização;

V. É de exclusiva responsabilidade do técnico ou do competidor, assegurar-se de que o kata comunicado na mesa de pontuação é apropriado para a rodada de que se trata;

VI. Na execução do Bunkai, apesar de ser proibida a técnica de tesoura (kani Basami) no pescoço para derrubar, permite-se a técnica de tesoura no corpo para derrubar;

VII. Quando da resolução de desempate, a pontuação original do competidor é mantida. Consideração de outras pontuações para determinar o vencedor entre competidores com igual pontuação não altera a pontuação oficial;

	JUDGE 1	JUDGE 2	JUDGE 3	JUDGE 4	JUDGE 5	JUDGE 6	JUDGE 7	TOTAL	FACTOR	RESULT
Technical performance	8.0	8.2	7.8	7.8	8.4	8.4	8.2	24.4	0.7	17.10
Athletic performance	7.8	8.2	7.8	8.2	8.2	8.4	8.4	24.6	0.3	7.38
										TOTAL: 24.48

IX. Para competições que não contam para o ranking mundial da WKF ou para a categoria olímpica, o número de juízes pode ser reduzido a 5 - nesse caso, apenas a pontuação mais alta e a mais baixa de um competidor são eliminadas, em vez das duas mais altas e duas mais baixas.

ARTIGO 6 : OPERAÇÃO DOS ENCONTROS

1. Os competidores - ou equipes - são designados em grupos de oito por área de competição.
2. Antes de cada rodada, os competidores ou equipes devem enviar os katas escolhidos para os anotadores designados, os quais transmitirão as informações ao operador de *software* do sistema de julgamento eletrônico.
3. No começo de cada rodada, os competidores ou equipes ficarão alinhados no perímetro da área de competição, de frente para os juízes. (Uma rodada deve ser compreendida como uma performance de cada um dos competidores de uma equipe.) Após as saudações, inicialmente "SHOMEN NI REI" - e posteriormente; "OTAGAI NI REI", os competidores deixam a área de competição.
4. Quando chamado, cada competidor - ou equipe - avançará para o ponto de partida do Kata.
5. O ponto de partida para a execução é qualquer lugar dentro do perímetro da área de competição.
6. Após a saudação, o competidor deve anunciar claramente o nome do kata a ser executado e, em seguida, iniciar a execução.
7. Ao final da execução, que é definido como a saudação final no kata, o competidor deve aguardar o anúncio da avaliação, saudar e depois deixar o tatame.
8. Ao final de cada equipe, todos os competidores da equipe deverão alinhar-se - e o operador (anunciador) anunciará os quatro competidores classificados para a rodada seguinte.
Os nomes dos quatro classificados deverão ser mostrados no monitor. Então os competidores saudarão e, em seguida, deixarão o tatame.
9. Antes das lutas por medalhas, o operador anunciará os três competidores com melhores resultados de cada uma das duas equipes que irão para os encontros por medalha.

EXPLICAÇÃO:

I. O ponto de partida para a execução do kata é dentro do perímetro da área de competição.

II. Para ilustração esquemática de classificações obtidas na competição de kata, de acordo com regras da WKF, veja APÊNDICE 16: LIGA PREMIER - COMPETIÇÃO DE KATA.

ARTIGO 7 : PROTESTO OFICIAL

1. Ninguém pode protestar sobre um julgamento para os membros do Painel de Arbitragem.
2. Se um procedimento da arbitragem parece ter infringido o regulamento, o técnico do competidor ou seu representante oficial são os únicos autorizados para apresentar um protesto.
3. O protesto será realizado na forma de um relatório escrito, apresentado imediatamente após o encontro em que se gerou o protesto. (A única exceção a isso é quando o protesto refere-se a uma falta administrativa. O chefe de tatame deve ser informado imediatamente após detectar-se a falha).
4. O protesto deve ser apresentado a um representante do Júri de Apelação. No devido momento esse Júri revisará as circunstâncias que produziram o protesto. Tendo levado em conta todos os meios disponíveis, emitirá um relatório, e poderá tomar as ações que considerar necessárias.
5. Qualquer protesto relativo à aplicação das regras deve ser anunciado pelo técnico não mais do que um minuto após o final da performance. O técnico solicitará o formulário oficial de protesto ao chefe do tatame e terá quatro minutos para preencher, assinar e entregar ao chefe do tatame com o pagamento da taxa correspondente. O chefe do tatame entregará imediatamente o protesto a um representante do Júri de Apelação, que terá cinco minutos para chegar a uma decisão.
6. O reclamante deve depositar a taxa de pagamento definida pelo Comitê Executivo da WKF, que junto com o protesto, deve ser entregue a um representante do Júri de Apelação.
7. **Composição do Júri de Apelação**
O Júri de Apelação é composto por três árbitros WKF experientes nomeados pela Comissão de Arbitragem. Não poderá haver dois membros de uma mesma federação nacional. A Comissão de Arbitragem nomeará também três membros adicionais numerados de um a três, que substituíam, de forma automática, qualquer dos membros originais do Júri de Apelação, quando esses tenham conflito de interesses, quando o membro do Júri tenha a mesma nacionalidade ou alguma relação familiar sanguínea ou legal com alguma das partes implicadas ao incidente que se trate, incluindo a todos os membros do Painel de Arbitragem relacionados com o incidente protestado.
8. **Processo de Avaliação de Apelações**
A parte que protesta é responsável por se reunir com o Júri de Apelação e de depositar o valor do protesto com o tesoureiro.

Uma vez convocado, o Júri de Apelação realizará as averiguações e investigações que considerar oportunas para comprovar o mérito do protesto. Cada um dos três membros é obrigado a dar seu veredicto sobre a validade do protesto. Abstenções não são aceitáveis.
9. **Protestos Recusados**
Se um protesto é considerado inválido, o Júri de Apelação nomeará um de seus membros para notificar verbalmente o reclamante de que o protesto foi recusado, anotando no documento original a palavra 'RECUSADO', o qual será assinado por cada um dos membros do Júri de Apelação, antes de entregar o protesto ao tesoureiro, que, por sua vez, o enviará ao secretário geral.

10. Protestos Aceitos

Se o protesto for aceito, o Júri de Apelação fará contato com a Comissão Organizadora e a Comissão de Arbitragem para que tomem as medidas cabíveis visando remediar a situação, incluindo as possibilidades de:

- Reverter julgamentos prévios que infringiram as regras;
- Emitir recomendação para a Comissão de Arbitragem avaliar a possibilidade de sanção aos árbitros envolvidos.

É de responsabilidade do Júri de Apelação tomar as medidas cabíveis de tal forma que não afete de maneira significativa a programação do evento. Refazer o processo de eliminatórias é a última opção a ser tomada para garantir o resultado justo.

O Júri de Apelação designará um de seus membros que notificará verbalmente o reclamante de que o protesto foi acatado, marcando o documento original com a palavra 'ACATADO', o qual será assinado por todos os membros do Júri de Apelação antes de entregar o protesto ao tesoureiro, o qual devolverá a quantia depositada pelo reclamante, e encaminhará a documentação para o árbitro chefe.

11. Relatório do Incidente

Após tratar o incidente da maneira descrita acima, o Júri de Apelação vai se reunir e elaborar um relatório sucinto, descrevendo as constatações que fundamentaram a aceitação ou rejeição do protesto. O relatório deve ser assinado pelos três membros do Júri de Apelação e deverá ser submetido ao árbitro chefe.

12. Poderes e Limitações

A decisão do Júri de Apelação é final, e só pode ser anulada por decisão do Comitê Executivo.

13. O Júri de Apelação não pode impor sanções ou penalidades. Sua função é de avaliar o mérito do protesto e instigar ações de competência da Comissão de Arbitragem e da Comissão Organizadora, que definirão ações para retificar qualquer procedimento identificado que infringiram o regulamento.

EXPLICAÇÃO:

I) O protesto deve incluir os nomes dos competidores, dos juízes que atuaram, e os detalhes precisos do que está sendo protestado. Nenhuma reivindicação generalizada sobre padrões globais será aceita como um protesto legítimo. O ônus de provar a validade do protesto cabe ao reclamante.

II) O protesto será analisado pelo Júri de Apelação e como parte dessa análise, o Júri estudará a evidência destacada na defesa do protesto. O Júri pode estudar também vídeos e fazer perguntas aos oficiais, no esforço de examinar de forma objetiva a validade do protesto.

III) Se o Júri de Apelação considerar o protesto válido serão tomadas as providências cabíveis. Também serão tomadas as medidas necessárias para que o mesmo problema não volte a ocorrer em competições futuras. A tesouraria devolverá o depósito da taxa paga.

IV) Se o Júri de Apelação considerar o protesto inválido, este será rejeitado e o depósito será confiscado para a WKF.

V) Os combates ou encontros seguintes não serão atrasados, ainda que um protesto oficial esteja em andamento. É de responsabilidade do supervisor de encontro, assegurar que a competição seja conduzida de acordo com os regulamentos de competição.

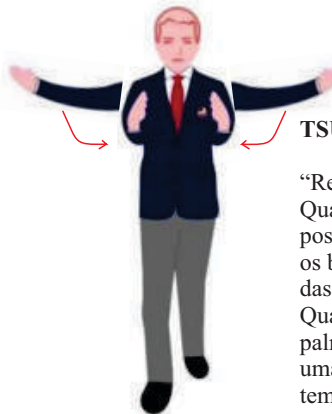
VI) No caso de erro administrativo durante um encontro, o técnico pode notificar diretamente o chefe de tatame que, por sua vez, notificará o juiz chefe.

APÊNDICE 1: TERMINOLOGIA

SHOBU HAJIME	Iniciar o combate ou encontro	Após o anúncio, o árbitro dá um passo para trás.
ATO SHIBARAKU	Resta pouco tempo	Um sinal audível será dado pelo cronometrista 15 segundos antes do término da luta e o árbitro anuncia 'Ato Shibaraku'.
YAME	Parar	Interrupção ou final da luta. Quando fizer o anúncio, o árbitro faz um movimento para baixo, cortando, com a mão.
MOTO NO ICHI	Posição original	Competidores e árbitros retornam às suas posições iniciais.
TSUZUKETE	Combater	Ordem para lutar quando há uma interrupção não autorizada.
TSUZUKETE HAJIME	Reiniciar o combate	Quando diz 'Tszukete', o árbitro se posiciona para frente e estende os braços abertos com as palmas das mãos para os competidores. Quando diz 'Hajime', gira as palmas trazendo-as rapidamente uma para a outra, ao mesmo tempo em que dá um passo para trás.
SHUGO	Juízes convocados	O árbitro chama os juízes, no final da partida ou para recomendar SHIKKAKU.
HANTEI	Decisão	O árbitro chama para a decisão no final de uma luta inconclusiva. Após um curto som do apito, os juízes dão seus votos usando as bandeiras, e o árbitro indica seu próprio voto, levantando o braço.
HIKIWAKE	Empate	No caso de uma disputa empatada, o árbitro cruza seus braços, depois os estende com as palmas voltadas para frente.
AKA (AO) NO KACHI	Vermelho (azul) vencedor	O árbitro levanta obliquamente o braço para o lado do vencedor.
AKA (AO) IPPON	Vermelho (azul) marcou três pontos	O árbitro levanta seu braço em 45 graus para o lado do competidor que marcou o ponto.
AKA (AO) WAZA-ARI	Vermelho (azul) marcou dois pontos	O árbitro estende seu braço ao nível do ombro para o lado do competidor que marcou o ponto.
AKA (AO) YUKO	Vermelho (azul) marcou um ponto	O árbitro estende seu braço para baixo a 45 graus para o lado do competidor que marcou o ponto.
CHUKOKU	Advertência	O árbitro indica uma falta de Categoria 1 ou 2.
KEIKOKU	Advertência	O árbitro indica a falta de Categoria 1 ou 2 então aponta com seu dedo indicador para baixo a 45 graus na direção do ofensor.
HANSOKU-CHUI	Advertência de desclassificação	Árbitro indica uma falta de Categoria 1 ou 2 então aponta seu dedo indicador horizontalmente na direção do ofensor.
HANSOKU	Desclassificação	O árbitro indica uma falta de Categoria 1 ou 2, então aponta o dedo indicador para baixo a 45 graus, na direção do ofensor, e anuncia a vitória do oponente.
JOGAI	Saída da área de jogo não causada pelo adversário	O árbitro aponta o dedo indicador para o lado do ofensor para indicar aos juízes que o competidor saiu da área.
SENSHU	Primeiro ponto de vantagem sem oposição	Após marcar o ponto de forma regular, o árbitro fala 'Aka (Ao) Senshu' enquanto sinaliza com o braço dobrado com a palma da mão de frente para a face do próprio árbitro.
SHIKKAKU	Desclassificação "Deixar a área"	O árbitro aponta o dedo indicador a 45 graus na direção do ofensor, depois movimenta para fora e atrás, junto com o anúncio 'AKA (AO) SHIKKAKU!'. Então anuncia a vitória do oponente.
TORIMASEN	Anulação	O ponto ou decisão são anulados. O árbitro de Kumite ou juiz chefe de kata irá cruzar as mãos em um movimento descendente.
KIKEN	Renúncia	O árbitro aponta para baixo a 45 graus em direção ao lado do tatame do competidor ou equipe.
MUBOBI	Auto-exposição ao perigo	O árbitro toca sua face e, levando sua mão para frente, move-a para trás e para frente para indicar aos juízes que o competidor está se colocando em risco.

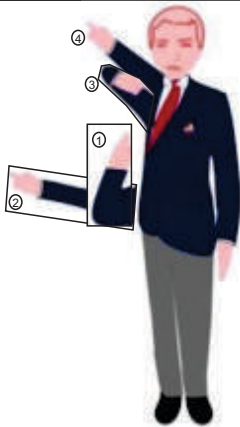
APÊNDICE 2: GESTOS E SINAIS COM AS BANDEIRAS

	SHOMEN-NI-REI O árbitro estende os braços com as palmas das mãos para frente.
	OTAGAI-NI-REI O árbitro orienta os competidores para se saudarem um ao outro. SHOBU HAJIME "Começar a luta" Após o anúncio, o árbitro dá um passo para trás.
	YAME "Parar" Interrupção ou final de um combate ou encontro. Ao anunciar, o árbitro faz um movimento de corte para baixo com a mão.

	TSUZUKETE HAJIME “Retomar a luta - começar” Quando diz 'Tsuzukete', o árbitro posiciona-se para frente e estende os braços abertos com as palmas das mãos para os competidores. Quando diz 'Hajime', gira as palmas trazendo-as rapidamente uma para a outra, ao mesmo tempo que dá um passo para trás.
	NO KACHI (Vitória) No final do encontro ou combate, anunciando 'AKA (ou AO) No Kachi', o árbitro estende o braço para cima, a 45 graus, para o lado do vencedor. IPPON (três pontos) O árbitro estende o braço para cima a 45 graus para o lado do competidor que marcou o ponto.

	WAZA-ARI (dois pontos) O árbitro estende o braço no nível do ombro para o lado do competidor que marcou o ponto.
	YUKO (um ponto) O árbitro estende seu braço para baixo a 45 graus para o lado do competidor que marcou o ponto.
	SENSHU (primeiro ponto sem oposição) O árbitro mantém a mão voltada para dentro, com o braço dobrado, na direção do competidor, para indicar o primeiro ponto marcado sem oposição.

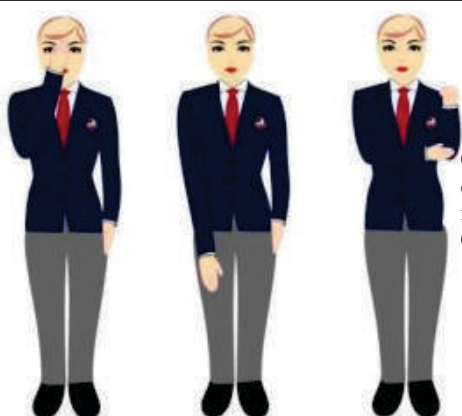
	TORIMASEN / CANCELAR DECISÃO Quando uma pontuação ou penalidade foi dada erroneamente, o árbitro se volta para o competidor, anuncia 'AKA' ou 'AO', cruza os braços, então faz o movimento de corte, palmas para baixo, para indicar que a última decisão foi cancelada.
	KIKEN "Renúncia" O árbitro aponta com o dedo indicador na direção da linha do competidor desistente, então anuncia a vitória do oponente.

 SHIKKAKU "Desclassificação, deixar a área". O árbitro aponta o dedo indicador, 45 graus para cima, em direção ao ofensor, então move para fora e para trás, anunciando 'AKA (AO) SHIKKAKU!', então anuncia a vitória do oponente.	 HIKIWAKE "Empate" (Aplicável apenas a partidas em equipes e <i>round robin</i>). Quando o tempo acaba e as pontuações são iguais, ou nenhuma pontuação foi atribuída. O árbitro cruza os braços e os estende com as palmas voltadas para frente.
--	--

 FALTA DE CATEGORIA 1 (usado sem sinal adicional para CHUKOKU) O árbitro cruza as mãos abertas com a borda de um pulso sobre a borda do outro, na altura do peito.	 FALTA DE CATEGORIA 2 (usado sem sinal adicional para CHUKOKU) O árbitro aponta com o braço dobrado para a face do ofensor.	 PASSIVIDADE O árbitro gira um punho sobre o outro, na frente do peito (Falta de Categoria 2).
---	--	---

 KEIKOKU 'Advertência'. O árbitro indica uma falta de Categoria 1 ou 2 e então aponta o dedo indicador, 45 graus para baixo, em direção aos pés do ofensor.	 HANSOKU CHUI "Advertência para desclassificação". O árbitro indica falta de Categoria 1 ou 2, então aponta o dedo indicador horizontalmente, na direção do abdome ofensor.	 HANSOKU "Desclassificação". O árbitro indica uma falta de Categoria 1 ou 2, depois aponta o dedo indicador para cima, a 45 graus, na direção da face do ofensor. Em seguida, dá a vitória para o oponente.
---	---	---

 CONTATO EXCESSIVO O árbitro indica para os juízes que houve um contato excessivo ou outra falta de Categoria 1.	 EXAGERANDO UMA LESÃO O árbitro segura as duas mãos no rosto para indicar aos juízes uma falta de Categoria 2.	 FINGINDO UMA LESÃO O árbitro mantém ambas as mãos ao lado do rosto para indicar uma falta de Categoria 2.	 ATAQUES PERIGOSOS E DESCONTROLADOS O árbitro traz seu punho cerrado passando pela lateral da cabeça (Falta de Categoria 2).
--	--	--	--

 ATAQUES SIMULADOS COM A CABEÇA, JOELHO OU COTOVELO O árbitro toca sua testa, joelho ou cotovelo com a mão aberta para indicar aos juízes uma falta de Categoria 2.	 FALAR OU PROVOCAR O Oponente E Comportamento Descortês O árbitro coloca seu dedo indicador nos lábios para indicar aos juízes uma falta de Categoria 2.
--	---

 JOGAI "Saída da área de combate" O árbitro indica a saída para os juízes, apontando com seu dedo indicador para o limite da área do lado do ofensor.	 EVITANDO O COMBATE O árbitro faz um movimento circular com o dedo indicador voltado para baixo (Falta de Categoria 2).	 MUBOBI (auto-exposição ao perigo) O árbitro toca sua face e então leva a mão para frente, movimentando-a da direita para a esquerda, indicando aos juízes que o competidor está se colocando em risco.
--	--	---

 SHUGO "Convocar os juízes" O árbitro convoca os juízes ao final do encontro ou luta para recomendar	 EMPURRAR, AGARRAR OU PARAR PEITO A PEITO SEM TENTAR UMA TÉCNICA IMEDIATA OU QUEDA O árbitro traz ambos os punhos cerrados no nível do ombro ou faz um movimento de empurrar com as mãos abertas (Falta de Categoria 2).
--	---

SINAIS DE BANDEIRAS DOS JUÍZES

Note que, os juízes # 1 e # 4 devem segurar a bandeira vermelha na mão direita e os juízes # 2 e # 3 devem segurar a bandeira na mão esquerda. Para o kata, os juízes # 1, 2 e 5 devem segurar a bandeira vermelha na mão direita - o juiz # 3 e 4 na mão esquerda.



FALTA

Advertência de falta. A bandeira apropriada é agitada em círculo, então o sinal de Categoria 1 ou 2 é feito.



**POSICÃO DO
ASSENTO DO JUIZ,
FORMA DE
SEGURAR AS
BANDEIRAS.**



**FALTA DE
CATEGORIA 1**

As bandeiras são cruzadas e estendidas com os braços voltados na direção de AKA (AO) dependendo de quem é o ofensor.



**FALTA DE
CATEGORIA 2**

O juiz aponta a bandeira com o braço dobrado.

**JOGAI**

Bate no chão com a bandeira.

KEIKOKU**HANSOKU CHUI****HANSOKU****APÊNDICE 3: GUIA OPERACIONAL PARA ÁRBITROS E JUÍZES**

Este Apêndice destina-se a orientar árbitros e juizes, quando não houver orientação óbvia nas Regras ou Explicações.

CONTATO EXCESSIVO

Quando um competidor realiza uma técnica pontuável imediatamente seguida por um com contato excessivo, os juizes não devem marcar o ponto, mas sim marcar uma advertência ou penalidade de Categoria 1 (exceto se houver culpa do receptor).

CONTATO EXCESSIVO E EXAGERO

O karate é uma arte marcial, sendo assim, um alto nível de comportamento é esperado dos competidores. É inaceitável que, competidores que recebam um contato leve, esfreguem o rosto, caminhem ou fiquem cambaleantes, curvem-se,

retirem ou cusпам seus protetores bucais, na tentativa de caracterizar um contato mais severo e convencer o árbitro a dar uma penalidade mais grave para o oponente. Esse tipo de comportamento é trapaça e rebaixa nosso esporte; deve ser rapidamente penalizado.

Quando o competidor simula ter recebido um contato excessivo e o Painei de Árbitros decide o contrário, ou seja, entende que a técnica em questão foi controlada, satisfazendo todos os seis critérios de pontuação, então o ponto será marcado e uma penalização de categoria 2 por simulação será marcada. A penalidade correta por simular uma lesão quando o Painei de Árbitros determinar que a técnica em questão foi ponto, é no mínimo HANSOKU CHUI e em casos mais severos será HANSOKU ou SHIKKAKU. Um competidor não deve ser penalizado por estar sem fôlego (dificuldade de respirar como consequência da técnica) ou simplesmente reagir ao impacto de uma técnica bem-feita pelo oponente. Competidores que estão sem fôlego como resultado desse impacto, devem ser autorizados a receber um tempo para tomar um ar, antes de o combate ser reiniciado.

Mais situações difíceis ocorrem quando um competidor recebe um contato mais forte e cai ao solo, às vezes levanta (para deter a contagem dos dez segundos) e depois cai novamente. Os árbitros e juizes devem lembrar que um chute Jodan vale três pontos e como o número de equipes e de competidores individuais que recebem prêmios financeiros por ganhar medalhas aumenta, a tentação de rebaixar-se e de se valer de comportamento antiético também aumenta. É importante levar isso em conta e aplicar as advertências e penalidades adequadas.

MUBOBI

Uma advertência ou penalidade para MUBOBI é dada quando um competidor é atingido ou lesionado por sua própria culpa ou negligência. Isso pode ser causado ao ficar de costas para o oponente, atacar com Gyaku Tsuki chudan longo e baixo, sem considerar o contra-ataque Jodan do oponente; parar de combater antes do árbitro falar 'Yame'; baixar a guarda ou reduzir a concentração e falhar repetidamente ou não bloquear os ataques do oponente. *Explicação XVIII* do Artigo 8 cita:

Se aquele que se expôs recebeu um contato excessivo e/ou foi lesionado, o árbitro aplicará uma advertência ou penalidade de Categoria 2 e não advertirá ou penalizará o oponente.

Um competidor que é atingido por sua própria culpa e exagera o efeito a fim de enganar os juizes, poderá receber uma advertência ou penalidade por Mubobi, bem como uma penalidade adicional pelo exagero, desde que as duas faltas tenham sido cometidas.

Vale destacar que não existe nenhuma circunstância na qual uma técnica que faz contato excessivo pode receber uma pontuação.

ZANSHIN

Zanshin é descrito como um estado de contínuo compromisso no qual o competidor mantém total concentração, observação e consciência da potencialidade do oponente de contra-atacar. Alguns competidores depois de aplicar uma técnica giram seu corpo parcialmente, longe do oponente, mas ainda olhando e pronto para continuar a ação. Os juizes devem ser capazes de distinguir entre esse contínuo estado de prontidão e aquele no qual o competidor virou-se, baixou a guarda e concentração, e efetivamente parou o combate.

AGARRANDO UM CHUTE CHUDAN

Deve os juizes atribuir uma pontuação quando um competidor aplica um chute Chudan e o oponente segura a perna antes dela voltar?

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

PROJEÇÕES E LESÕES

Já que agarrar o oponente e derrubá-lo é permitido sob certas condições, é atribuição dos treinadores assegurar-se de que os seus competidores estejam treinados e capacitados para utilizar técnicas seguras de queda.

Um competidor que tenta uma técnica de projeção deve cumprir com as condições impostas nas Explicações no Artigo 6 e Artigo 8. Se um competidor projeta seu oponente em conformidade com os requisitos estabelecidos e resulta em lesão devido a falhas do oponente em fazer uma queda apropriada, então a pessoa lesionada é a responsável, e a que fez a projeção não deve ser penalizada. Causar a própria lesão pode ocorrer quando um competidor sendo projetado cai sobre um braço estendido ou cotovelo, ou segura o oponente e o puxa para cima de si.

Uma situação potencialmente perigosa ocorre quando um competidor agarra ambas as pernas para jogar o oponente por cima das suas costas ou quando o competidor se abaixa e levanta o corpo antes de jogá-lo. O Artigo 8, Explicação XI cita que "...e o oponente deve ser segurado em todo o movimento, de modo que uma queda segura possa ser realizada". Portanto, já que é difícil garantir uma queda segura, situações como essas enquadram-se no grupo das categorias proibidas.

PONTUAR SOBRE UM Oponente CAÍDO

Quando um competidor é derrubado ou varrido e é pontuado, quando seu torso (parte superior do corpo ou tronco) está sobre o tatame a pontuação é IPPON.

Se o competidor é atingido por uma técnica quando ele está caindo, os juízes têm que estar atentos à direção que ele cai, pois, se ele está caindo longe do seu oponente, a técnica será considerada ineficaz e não será pontuada.

Se a parte superior do corpo do competidor não estiver sobre o tatame quando for aplicada uma técnica eficaz, os pontos serão atribuídos conforme disposto no artigo 6. Portanto, o (s) ponto (s) concedidos quando um competidor está caindo, sentado, ajoelhado, de pé ou pulando no ar e em todas as situações o seu tronco não está sobre o tatame, eles são os seguintes:

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

PROCEDIMENTOS DE VOTAÇÃO

Quando o árbitro decidir parar um encontro ele falará 'YAME' ao mesmo tempo em que fará a sinalização de mão apropriada. Tão logo o árbitro retorne para a sua posição, os juízes sinalizarão suas opiniões sendo ponto ou Jogai e, se solicitado pelo árbitro, eles farão sinais sobre suas opiniões a respeito de outro comportamento proibido. O árbitro tomará sua decisão nesse sentido. Já que o árbitro é o único que pode se movimentar pela área de competição, aproximar-se dos competidores, e falar com o médico, os juízes devem considerar seriamente o que ele comunica, antes de darem as suas decisões finais, já que reconsiderações não são permitidas.

Nas situações em que há mais de uma razão para interromper o combate, o árbitro tratará cada situação por vez. Por exemplo, onde ocorreu uma pontuação de um competidor e um contato do outro, ou onde ocorreu um MUBOBI e um exagero de lesão de um mesmo competidor.

Quando o *Video Review* é usado, o painel de avaliação do vídeo somente pode mudar uma decisão se ambos os membros do painel estiverem de acordo. Após a revisão, o painel transmitirá imediatamente a sua decisão ao árbitro, que anunciará quaisquer alterações à decisão original, se for o caso.

JOGAI

Os juízes devem lembrar que, quando indicarem Jogai, são obrigados a bater no chão com a bandeira apropriada, e logo que o árbitro parar o combate e retornar para sua posição, eles deverão sinalizar suas opiniões indicando a falta de Categoria 2.

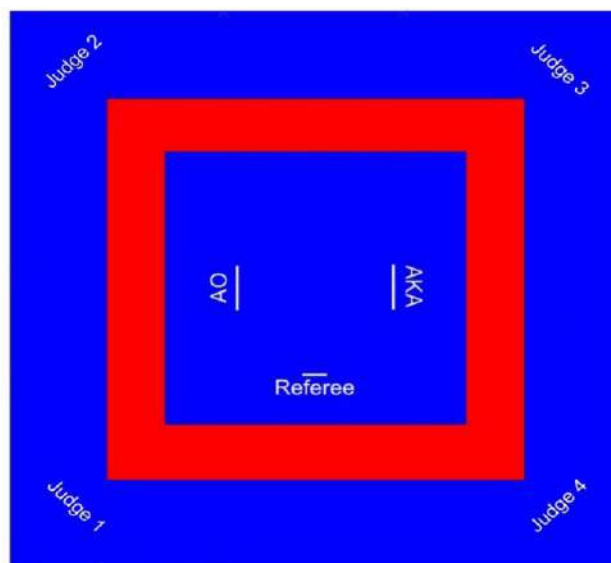
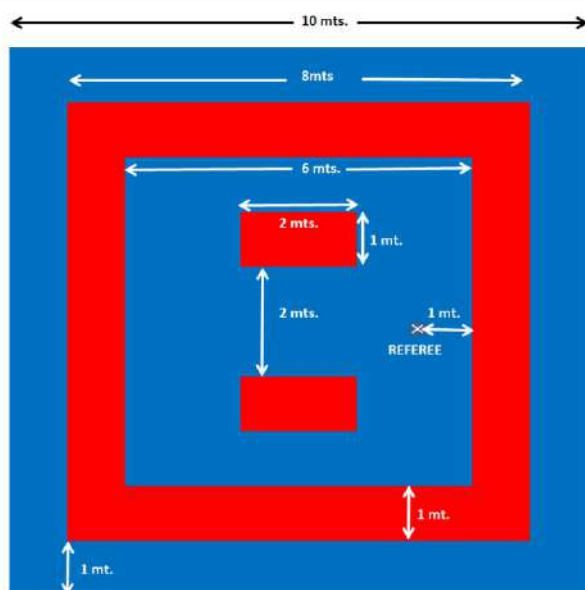
INDICAÇÃO DE INFRAÇÃO AO REGULAMENTO

Para infrações da Categoria 1, os juizes devem estender as bandeiras cruzadas para sua esquerda para AKA, colocando a bandeira vermelha na frente, e para sua direita no caso de AO, colocando a bandeira azul na frente. Isto permite ao árbitro ver claramente qual competidor é considerado o infrator.

APÊNDICE 4: SIMBOLOGIA DOS MARCADORES DE PONTUAÇÃO

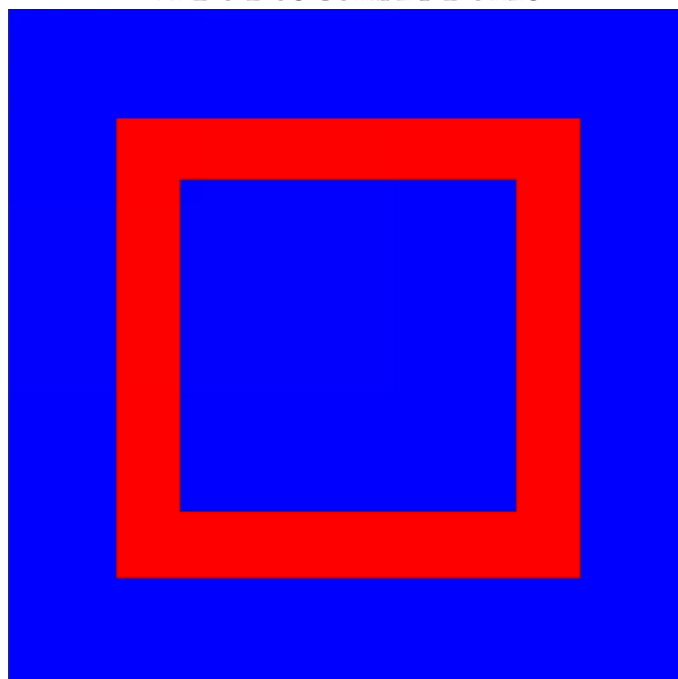
●○	IPPON	Três pontos
○-○	WAZA-ARI	Dois pontos
○	YUKO	Um ponto
✓	SENSHU	Primeiro ponto de vantagem sem oposição
□	KACHI	Vencedor
X	MAKE	Perdedor
▲	HIKIWAKE	Empate)
C1C	Falta Categoria 1 - CHUKOKO	Advertência
C1K	Falta Categoria 1 - KEIKOKU	Advertência
C1HC	Falta Categoria 1 - HANSOKU CHUI	Advertência de desclassificação
C1H	Falta Categoria 1 - HANSOKU	Desclassificação
C2C	Falta Categoria 2 - CHUKOKU	Advertência
C2K	Falta Categoria 2 - KEIKOKU	Advertência
C2HC	Falta Categoria 2 - HANSOKU CHUI	Advertência de desclassificação
C2H	Falta Categoria 2 - HANSOKU	Desclassificação
KK	KIKEN	Ausência
S	SHIKKAKU	Desclassificação grave

APÊNDICE 5: DISPOSIÇÃO DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE



APÊNDICE 4: SIMBOLOGIA DOS MARCADORES DE PONTUAÇÃO

LADO DOS COMPETIDORES



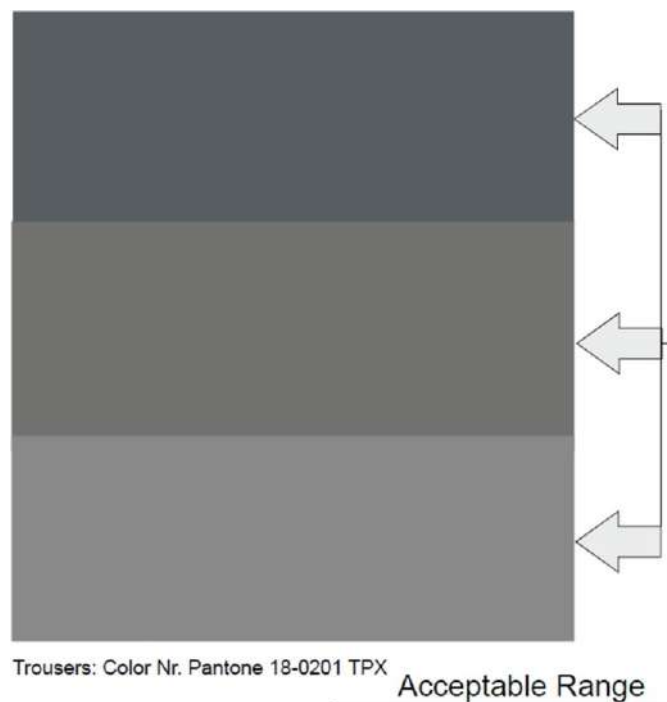
7	6	5	4	3	2	1	CONTROLE PLACAR
JUIZES							

APÊNDICE 7: O KARATE-GI



-  ADVERTISING SPACE FOR THE WKF OF 20 x 10 cm
-  AD
-  ADVERTISING SPACE FOR THE N.F. OF 15 x 10 cm
-  **ABC** BACK RESERVED FOR THE ORGANISING FEDERATION OF 30 x 30 cm
DISPLAY THREE LETTER COUNTRY CODE
-  EMBLEM OF THE NATIONAL FEDERATION OF 12 x 8 cm
-  SPACES FOR THE MANUFACTURERS TRADEMARK OF 5 x 4 cm

APÊNDICE 9: GUIA DE COR DAS CALÇAS DOS ÁRBITROS E JUÍZES



Trousers: Color Nr. Pantone 18-0201 TPX

Acceptable Range

Jacket: Color navy blue Color Nr. 19-4023 TPX

APÊNDICE 8: CAMPEONATOS MUNDIAIS: CONDIÇÕES E CATEGORIAS

CAMPEONATOS DEL MUNDO SENIOR		CAMPEONATOS DEL MUNDO CADETE, JUNIOR Y SUB 21	
CONSIDERACIONES	CATEGORÍAS	CONSIDERACIONES	CATEGORÍAS
❖ La competición durará 5 días. ❖ Cada Federación Nacional puede inscribir un máximo de un (1) contendiente por categoría. ❖ En el sorteo se separarán lo máximo posible los cuatro finalistas de los Campeonatos inmediatamente anteriores. (En individual los contendientes y en equipos las Federaciones Nacionales). ❖ Los Campeonatos se podrán desarrollar en cinco (5) o seis (6) áreas de competición dependiendo de las características del estadio. ❖ La duración de los encuentros de Kumite es de 2 minutos para la categoría Junior y de 3 minutos para las categorías Sub 21 y Senior. ❖ En Kata por equipos (masculino y femenino) se realizará Bunkai en los encuentros para medalla.			
Total		12 10 13	

NOTA: A atribuição da categoria de idade é determinada pela idade do atleta no primeiro dia do evento.

APÊNDICE 10: COMPETIÇÃO DE KARATE PARA MENORES DE 14 ANOS DE IDADE

Obrigatório para WKF Youth Camp e WKF Youth League Recomendado para federações continentais e nacionais

Categorias usadas para menores de 14 anos de idade

- Sub12 Masc. Kumite (10 e 11 anos): - 30 kg, -35 kg, -40 kg, -45 kg, +45 kg..
- Sub12 Fem. Kumite (10 e 11 anos): - 30 kg, -35 kg, -40 kg, +40 kg. Sub12 Masc. Kata (10 e 11 anos)
- Sub12 Fem. Kata (10 e 11 anos)
- Sub14 Masc. Kumite (12 e 13 anos): - 40 kg, -45 kg, -50 kg, -55 kg, +55 kg. Sub14 Fem. Kumite (12 e 13 anos): - 42 kg, - 47 kg, +47 kg.
- Sub14 Masc. Kata (12 e 13anos): Sub14Fem Kata (12 e 13 anos).

Modificações nas regras de competição para menores de 14 anos de idade

Kumite para crianças entre 12 e 14 anos de idade:

- Para técnicas de cabeça e pescoço (área Jodan), nenhum contato é permitido;
- Qualquer contato na área Jodan, mesmo leve, em princípio será penalizado;
- Uma técnica correta na cabeça ou pescoço, em princípio será considerada pontuável a uma distância de até dez centímetros;
- A duração do encontro é de um minuto e meio;
- Não é permitido o uso de nenhum equipamento de proteção que não seja do tipo aprovado pela WKF;
- A máscara WKF e o protetor torácico para crianças serão usados.

Kumite para crianças menores de 12 anos de idade:

- As técnicas contra todas as áreas pontuáveis (Jodan e Chudan) devem ser controladas perto do alvo.
- Qualquer contato na área Jodan, mesmo leve, em princípio será penalizado;
- Uma técnica em qualquer área pontuável em princípio será considerada ponto, a uma distância de até 10 cm;
- Mesmo as técnicas controladas no corpo (área Chudan) em princípio não serão consideradas pontuáveis se fizerem contato além do toque superficial;
- Nem varreduras, nem outras técnicas de queda são autorizadas;
- A duração do combate é de um minuto e meio;
- A área de luta pode ser reduzida de 8x8 mts, para 6x6 mts., se a organização do evento assim decidir;
- Os atletas devem participar de no mínimo dois combates por competição;
- Não é permitido o uso de equipamento de proteção que não seja do tipo aprovado pela WKF;
- A máscara WKF e o protetor torácico para crianças devem ser usados.

Para crianças menores de dez anos de idade, as competições de Kumite são arranjadas como uma competição de pares contra pares que demonstrarão em um minuto e meio de sparring, onde cada par coopera para mostrar as técnicas. As performances são julgadas par contra par, por Hantei baseado nos critérios usuais para decisão por Hantei em encontros de Kumite – mas aqui avaliando-se a performance de um par contra o outro.

Competição Kata para menores de 14 anos:

Não há desvios específicos das regras padrão, mas uma limitação para a lista de katas para katas menos avançados pode ser usada.

Competição de Kata para menores de 12 anos:

Não há desvios específicos das regras padrão, mas uma limitação para a lista de katas para katas menos avançados pode ser usada.

Os participantes que não completarem o Kata devem ter a opção de uma segunda tentativa sem redução da pontuação.

Regras do Video Review nas Competições de Kumite WKF

(Individual e Equipe)

Video Review

Definição	Abreviação	Eliminações	Encontros por medalha
Tabela Video Review	VRT	2	2
Supervisor de Video Review	VRS	2	2
Supervisor de Técnico	CS	1	2

1. Antes do início da competição, o chefe do tatame designará dois árbitros para atuar como supervisores do *Video Review* (VRS) em cada tatame. Ambos VRS sentarão na mesa do Video Review, onde o sistema de operação do *Video Review* e as telas estão disponíveis. A equipe do Video Review estará equipada com um cartão vermelho (rejeitado) e um cartão verde (aprovado). Só os dois VRS podem estar presentes na mesa do Video Review (VR).

2. Antes de cada combate, o supervisor de técnicos (CS) terá nas mãos um *joy stick* com um botão correspondendo a cada técnico. O CS estará sentado entre os dois técnicos durante o combate. Durante as finais, o número de CS será dobrado, atribuindo um CS para cada técnico, sentando próximo ao seu lado. Um cartão eletrônico laranja com as iniciais 'VR' poderá ser visto no placar eletrônico do lado esquerdo dos números do placar. O CS e ambos VRS estarão equipados com rádios de comunicação. Se o botão do *joy stick* apresentar algum problema de funcionamento, o sistema tradicional com cartões vermelho (AKA) e azul (AO) será utilizado pelo CS.

3. O procedimento para requisitar o VR será utilizado somente quando um técnico acreditar que a pontuação de seu/sua competidor (a) foi ignorada. Para que a competição não seja indevidamente atrasada, é responsabilidade dos VRS garantir que o protesto será tratado de forma eficiente.

4. Ponto(s) somente pode(m) ser dado(s) se a(s) técnica(s) de um ou ambos os competidores foi (foram) realizada(s) antes da parada do combate pelo árbitro, isto é, antes do 'Yame'.

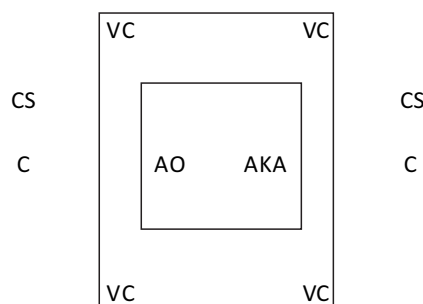
5. Para fins de video review, quando o VR é usado por mais de um tatame, somente duas câmeras serão usadas por cada tatame (por favor, observe a imagem das posições das câmeras).

Disposição com Múltiplos Tatames



Quando somente um tatame é usado (ex. Jogos Olímpicos / Jogos Olímpicos da Juventude) então quatro câmeras com todos os equipamentos auxiliares necessários serão usados no tatame. As câmeras devem estar localizadas nos cantos próximos à área de segurança. Este equipamento será operado por um VRO.

Disposição para um único tatame



Legenda

Placar

VC	Câmera de vídeo
CS	Supervisor de Técnico
VRS	Supervisor de Video Review

Mesa Oficial de Pontuação

6. Sequência para solicitar o Video Review

- O técnico solicitante do Video Review irá apertar o botão do joy stick e simultaneamente um aviso sonoro soar no placar eletrônico – e o cartão do VR aparecerá no placar eletrônico piscando.

- O árbitro irá parar imediatamente o combate e o VRO irá parar a filmagem.

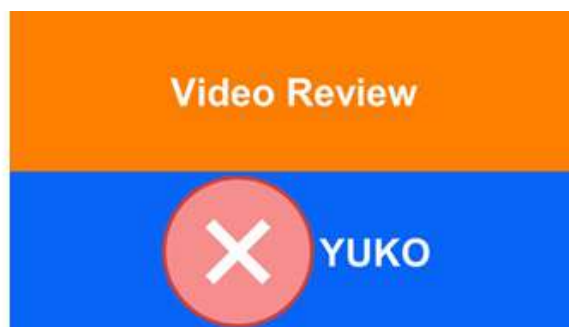
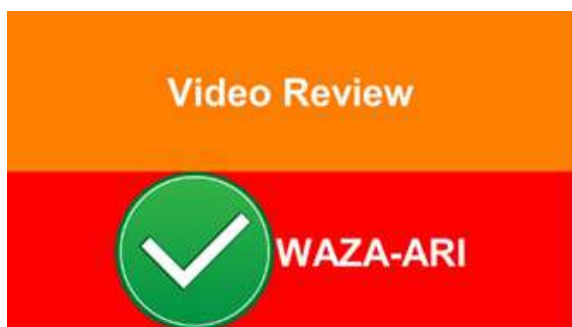
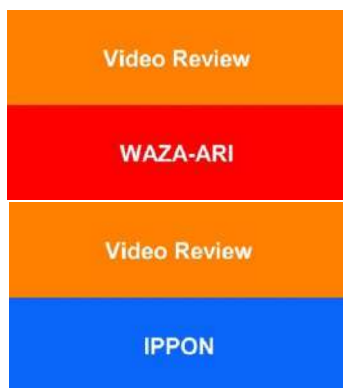
- O CS deverá informar imediatamente através do rádio a situação informada pelo técnico, solicitando o VR para os VRS. O placar eletrônico irá mostrar que foi solicitado uma ação daquele determinado atleta. Se houver um pedido duplo ao mesmo tempo, o placar mostrará ambos simultaneamente.



- O VRS irá voltar à filmagem gravada para o início da sequência na disputa.

- Os VRS irão examinar analisar e tomar uma decisão no menor tempo possível.

- A decisão para dar um ponto deve ser unânime, senão será considerada rejeitada. A decisão será anunciada por um dos VRS se levantando e mostrando o cartão verde (SIM) ou o vermelho (NAO). Se o cartão verde for mostrado, o VRS também irá mostrar, com a outra mão, o tipo de ponto que o árbitro deve dar. Ao mesmo tempo, a decisão será exibida no placar da seguinte maneira: se a solicitação de revisão de vídeo for aprovada, o placar mostrará um sinal verde junto com a técnica validada. Se a solicitação de vídeo for rejeitada, o placar mostrará um sinal de cruz vermelha junto com a técnica válida.



- Se uma solicitação de VR é rejeitada, o cartão laranja irá desaparecer automaticamente do placar eletrônico e o técnico não terá possibilidade de solicitar VR por todos os outros combates seguintes na categoria do atleta específico, com exceção das semifinais ou combates por medalhas. Para isso, o CS removerá o joy stick ou o cartão do técnico.

- Se um competidor perde a solicitação de VR durante as rodadas eliminatórias, mas se classifica para alguma luta por medalha, uma solicitação adicional de VR será garantida.

7. Quando for usado o sistema de Round Robin (sem combates por medalhas) e se um protesto for rejeitado, o técnico não será autorizado a solicitar VR para aquele competidor nos combates

seguintes da chave, mas poderá fazê-lo novamente se o competidor chegar às semi-finais ou combates por medalhas.

8. Uma solicitação de VR rejeitada não impede que o técnico ou delegado da equipe possam **impetrar** um protesto escrito (Artigo 11 do Regulamento de Competição de Kata e Kumite da WKF).

9. Se o competidor sugerir (verbalmente ou por outros sinais) ao técnico que solicite o uso do VR, isto será considerado uma falta de categoria 2 e uma advertência ou penalidade devem ser aplicadas. Nesta situação, se o técnico fizer o pedido de VR, o procedimento não será interrompido e o VR ocorrerá mesmo ainda que o competidor seja penalizado com uma advertência de categoria 2 ou penalidade.

11 do Regulamento de Competição de Kata e Kumite da WKF).

10. Se o competidor sinalizar para o técnico não solicitar o VR porque a técnica não foi boa o suficiente, isso também será considerado uma falta de categoria 2 e uma advertência ou penalidade deve ser aplicada.

11. Se um técnico aperta o botão do joy stick e imediatamente se arrepende, o procedimento não será interrompido e o video review será realizado normalmente.

12. Se um técnico solicitar o VR e, ao mesmo tempo, dois ou mais juízes mostrarem uma pontuação para o mesmo competidor, o cartão laranja eletrônico do competidor permanecerá no placar.

13. Se o técnico solicitar o VR, mas na opinião do Painel de Arbitragem a técnica foi descontrolada ou muito forte, uma advertência ou penalidade de categoria 1 deve ser aplicada; o cartão laranja do competidor permanecerá no placar eletrônico.

14. No caso que a equipe do VR, devido a problemas técnicos (eletricidade, mau funcionamento das câmeras ou computador etc.) estejam impossibilitados de analisar o vídeo e tomar uma decisão, os direitos do competidor para solicitar o VR serão mantidos. Por favor, consulte o n°. 2, no caso de mal funcionamento do joy stick.

15. O tamanho mínimo dos cartões VR para o VRS é um formato A5, conforme os modelos a seguir:



16. O tamanho mínimo dos cartões VR para o CS é um formato A5, conforme os modelos a seguir:



The protest must be prepaid

DATE	COMPETITION	PLACE
____/____/____		

COMPETITOR'S COUNTRIES	
AO	AKA

[illegible]

To be continued on the other side of this page

NAME	Valid as received by WKf
SIGNATURE	

TATAMI N°			MS/Kansa:		
PANEL	REFEREE	JUDGE 1	JUDGE 2	JUDGE 3	JUDGE 4
NAME					
COUNTRY					

OFFICIAL PROTEST FORM (KATA)

(Current filing fee will appear here)

The protest must be prepaid



DATE	COMPETITION	PLACE
...../...../.....		

YOUR COMPETITOR	COUNTRY

[illegible]

To be continued on the other side of this page

NAME	Valid as received by WKF
SIGNATURE	

FOR OFFICIAL USE ONLY:

PANEL:	Chief Judge	Judge 2	Judge 3	Judge 4	Judge 5	Judge 6	Judge 7
NAME:							
COUNTRY:							

APÊNDICE 13: PROCEDIMENTOS PARA A PESAGEM***Ensaio da pesagem (não oficial)***

Atletas serão autorizados a checar seu peso nas balanças oficiais da pesagem (que serão usadas na pesagem oficial) a partir de uma hora antes o início da pesagem oficial. Não há limite no número de vezes que cada atleta pode checar seu peso durante esta pesagem não oficial.

Pesagem oficial**Local:**

O controle de peso ocorrerá sempre em apenas um lugar. As possibilidades de local para esse controle podem ser o local da competição, o hotel oficial ou a vila dos atletas (TBC para cada evento). Os organizadores devem providenciar salas separadas para homens e para mulheres.

Balanças:

A federação nacional organizadora providenciará balanças eletrônicas calibradas, em número suficiente (pelo menos quatro unidades) mostrando somente uma casa decimal, ex.: 51.9 Kg, 154.6 kg. A escala deve ser colocada em um piso sólido que não seja acarpetado.

Tempo:

A pesagem deve ocorrer o mais tardar no dia anterior ao dia da competição para a categoria, a menos que seja especificado de outra forma para uma competição específica. O horário oficial de pesagem para os eventos WKf será devidamente anunciado em o boletim. Para quaisquer outros eventos essa informação será divulgada antecipadamente por meio dos canais de comunicação da Comissão Organizadora do evento. É responsabilidade de o competidor estar ciente dessa informação. O competidor que não comparecer no período da pesagem, ou não estiver no peso da categoria para a qual está inscrito, será desclassificado (KIKEN).

Tolerância:

A tolerância admitida para qualquer categoria é de 0,200 kg.

Procedimento:

Um mínimo de dois oficiais WKf devem estar presentes no procedimento da pesagem para cada sexo. Um para checar os documentos/passaporte do atleta e outro para anotar o peso exato na lista oficial de pesagem. Uma equipe adicional de seis membros (oficiais/voluntários) disponibilizada pela federação nacional anfitriã deverá auxiliar no controle do fluxo de competidores. Doze cadeiras devem ser fornecidas. Para proteger a privacidade dos atletas, os oficiais e também os membros do *staff* que supervisionarão a pesagem, devem ser do mesmo gênero dos atletas.

1. A pesagem oficial será feita categoria por categoria e atleta por atleta;
2. Todos os técnicos e outros delegados de equipes devem deixar a sala de pesagem antes do início da pesagem oficial;
3. O atleta será autorizado a subir na balança uma única vez durante o período da pesagem oficial;
4. Cada atleta deve levar para a pesagem sua credencial, emitida para o evento e apresentá-la ao oficial, que fará a verificação;
5. O oficial então irá convidar o atleta para subir na balança;
6. O atleta deverá vestir na pesagem somente roupas íntimas (homens/garotos – cuecas, mulheres/garotas – calcinha e sutiã).
Quaisquer meias ou complementos adicionais devem ser removidos.
7. Os atletas são autorizados a retirar suas roupas íntimas – sem descer da balança – para garantir sua pesagem mínima ou máxima dentro do limite do peso da categoria em que está inscrito;
8. O oficial supervisor da pesagem deverá anotar o peso do atleta em kilogramas (a precisão de uma casa decimal por kilograma);
9. O atleta sai da balança.

NOTA: não é permitido fotografar ou filmar na área da pesagem. Não é permitido o uso de telefones celulares ou quaisquer outros dispositivos afins.

APÊNDICE 14: CHAVE ROUND- ROBIN (RODÍZIO) - KUMITE

1. Formato da competição:

O *round-robin* é usado para competições olímpicas de Kumite e para competições com um número muito limitado de participantes. Esta é uma forma de competição na qual todos os competidores em uma chave encontram-se para determinar os vencedores.

A variação do sistema *round-robin* usado pela WKF implica o uso de duas chaves separadas, completando independentemente o ciclo de *round-robin* com a sua chave. A WKF está usando este formato como classificação para os encontros por medalhas, em que o vencedor de cada chave irá encontrar o segundo colocado do outra chave para as semifinais.

Se houver um número ímpar de participantes (devido a confisco ou lesão), a lacuna será considerada como um bye para os competidores dos encontros que não ocorrerem. Se isso acontecer durante a própria competição - quaisquer lutas já travadas contra o competidor que não completou o *round-robin* devem ser consideradas como bye para os adversários anteriores.

O vencedor e segundos lugares de cada chave são determinados pela quantidade de combates que venceram, contando as vitórias como dois pontos cada, um empate como um ponto - e uma derrota como zero.

Os vencedores das semifinais irão para a final, onde competem por ouro e prata, enquanto os dois perdedores das semifinais ganham medalhas de bronze.

3. Classificação

Os requisitos para classificação na competição *round-robin* são:

- Para a competição olímpica nr. 1 a nr. 4. No *Olympic Standing* são colocados em chaves diferentes.
- Para outras competições (incluindo os jogos continentais usando *round-robin*) os dois competidores com o maior ranking WKF no dia anterior à competição serão colocados em chaves diferentes

4. Desempates

Nos casos em que há um empate entre dois ou mais competidores, com o mesmo número de pontos no total, os critérios abaixo serão aplicados na ordem especificada. Isso significa que, se um vencedor preenche um dos critérios, os critérios seguintes não precisarão ser aplicados.

1. Vencedor (es) do(s) encontro(s) entre os dois ou mais competidores relevantes;
2. Maior número de escores totais obtidos a favor em todos os encontros;
3. Menor número de escores totais contra em todos os encontros;
4. Maior número de Ippons a favor em todos os encontros;
5. Menor número de Ippons contra em todos os combates;
6. Maior número de Waza-Aris a favor em todos os encontros;
7. Menor número de Waza-Aris contra em todos os encontros;
8. Maior número de Yukos a favor em todos os encontros;
9. Menor número de Yukos contra em todos os encontros;
- 10 a. Em competições olímpicas: o maior *Olympic standing* por dia, como definido no sistema de classificação;
- 10 b. Em qualquer outra competição: o vencedor de um combate adicional para desempatar.

No caso de três ou mais atletas quando se têm os dois primeiros atletas que vão para as semifinais, a resolução do desempate precisa ser considerada desde o início.

5. Competidor lesionado durante rodada eliminatória

Se um competidor for lesionado durante uma rodada eliminatória e não puder continuar, a pontuação dos encontros concluídos ou em andamento permanecerá inalterada. Os resultados de todos os encontros (concluídos, em andamento e pendentes) serão declarados como NIL (resultados nulos), e seus pontos perdidos.

6. Desclassificação de um competidor

É possível um competidor ser desclassificado de um encontro e continuar na competição. Nesse caso, o oponente vence o encontro por 4-0 ou por qualquer pontuação obtida que exceda 4 pontos (por exemplo 5-0, 9-0 etc.) e outros resultados permanecem. É possível um competidor ser desclassificado de toda a competição: a pontuação de encontros concluídos ou em andamento permanece inalterada. Os resultados de todos os encontros (concluídos, em andamento e pendentes) serão declarados como NIL (resultados nulos), e seus pontos perdidos.

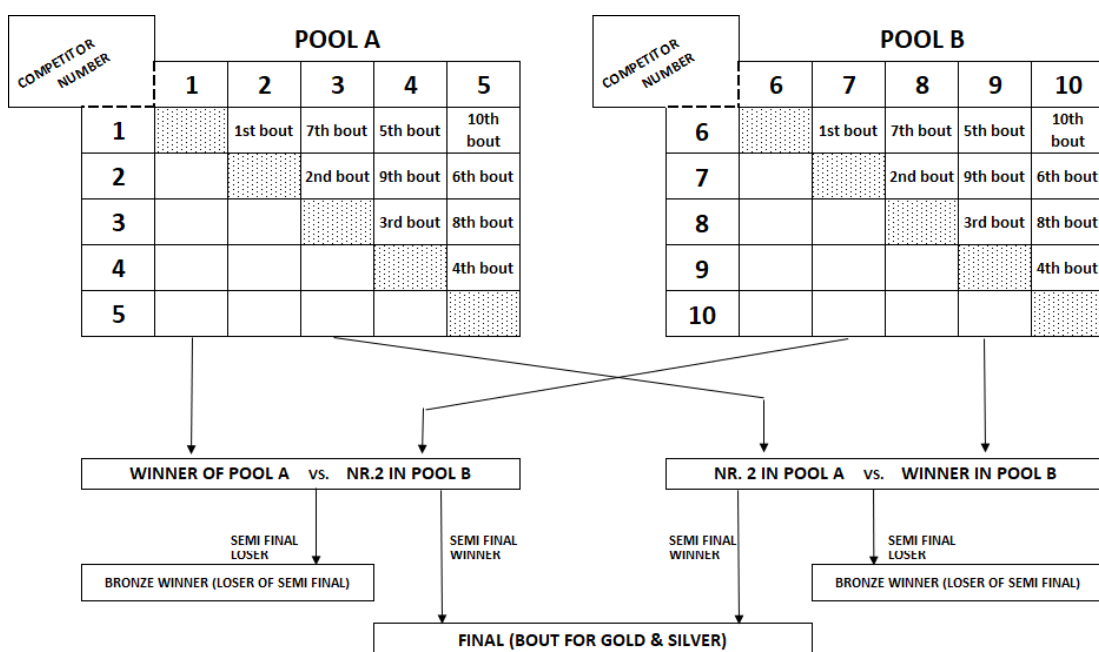
Se um competidor já classificado vier a ser desclassificado por má conduta ao final da rodada eliminatória (Shikkaku):

O adversário da semifinal terá acesso à final por "walkover."

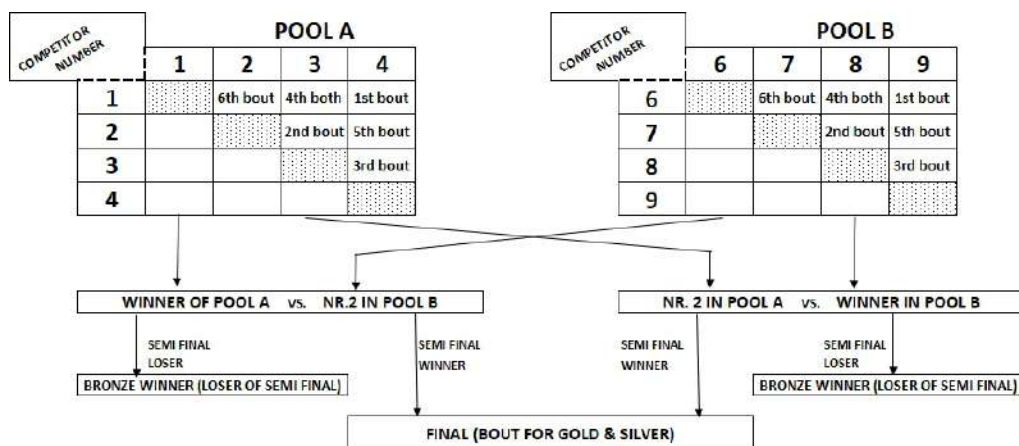
Os outros dois competidores competirão na outra semifinal;

Apenas uma medalha de bronze será dada.

EXPLICAÇÃO:



I. A figura a seguir ilustra o formato para uma competição com dez participantes:



II. A figura a seguir ilustra o formato para uma competição com oito participantes:

APÊNDICE 15: ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO OLÍMPICA DE KATA

Este Apêndice 15 substitui o Artigo 3: ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KATA das Regras de Competição de Kata para fins da Competição Olímpica de Kata. Este Apêndice 15 baseia-se na cota de dez competidores por categoria permitida pelo COI para os Jogos Olímpicos de Tóquio 2020. A Competição Olímpica de Kata deve ser organizada de acordo com os seguintes procedimentos:

1. Os dez competidores de cada categoria são divididos em dois grupos.
2. Cada competidor executa um primeiro Kata e recebe a avaliação dos sete juízes.
3. Cada competidor executa um segundo Kata e recebe a avaliação dos sete juízes.
4. Para cada competidor, calcula-se a pontuação média das duas rodadas.
5. Quaisquer empates são definidos pelo processo descrito neste Apêndice 15. O desempate não deve mudar a pontuação registrada.
6. Em cada um dos dois grupos os dois participantes com a menor pontuação em seus grupos são eliminados e os três competidores com maior pontuação seguem para uma terceira rodada, onde as pontuações anteriores são desconsideradas.
7. Na terceira rodada, os três competidores em cada um dos dois grupos recebem uma nova pontuação pelo terceiro kata e mantém a classificação de 1 a 3 com o grupo.
8. Na quarta rodada, os combates por medalha, os primeiros e segundos colocados dos dois grupos são colocados um contra o outro competindo pelos 1º e 2º lugares - e os competidores com a segunda colocação em seus grupos são colocados contra os competidores do terceiro lugar no outro grupo para competir pelos 3º lugares.
9. Todas as outras regras não especificamente mencionadas neste Anexo 15 estão de acordo com as Regras da Competição Kata, excluindo o Artigo 3.

EXPLICAÇÃO:

A tabela a seguir ilustra a organização da competição olímpica de Kata:

ELIMINATION ROUND

Competitor :	1	2	3	4	5
Score 1st round:	21.20	24.00	18.80	24.00	27.40
Score 2nd round:	22.00	23.60	21.00	23.80	28.00
Average score:	21.60	23.80	19.90	23.90	27.70

	6	7	8	9	10
	21.10	23.80	18.80	24.00	27.40
	22.60	23.80	21.00	23.80	28.00
	21.85	23.80	19.90	23.90	27.70

RANKING ROUND

Competitor:	2	4	5
Score 3rd round:	22.00	24.03	28.00
Ranking in group	3	2	1

	7	9	10
	23.20	24.60	26.00
	3	2	1

MEDAL BOUTS

Competitor:	5	vs.	10	← FINAL
Competitor:	4	vs.	7	← BRONZE FINAL
Competitor:	2	vs.	9	← BRONZE FINAL

APÊNDICE 15: ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO OLÍMPICA DE KATA

Resolução de empates:

Se dois ou mais competidores tiverem a mesma pontuação, serão considerados vários critérios para decidir quem tem uma posição melhor no ranking, conforme segue.

Passo 1:

Quem tiver a maior pontuação do segundo kata da rodada eliminatória vence. Se a pontuação no segundo kata também for a mesma, as etapas subsequentes serão aplicadas ao segundo kata executado na rodada de eliminação:

Passo 2:

Quando a PONTUAÇÃO TOTAL do segundo kata for igual, os seguintes critérios serão considerados:

- **A pontuação total dos CRITÉRIOS TÉCNICOS** antes da multiplicação pelo fator (70%). A maior vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

Pontuação total

1 = 25,82

2 = 25,82

Etapa 3:

Quando os critérios considerados no caso 1 são os mesmos, devemos considerar o seguinte:

- **A pontuação total dos CRITÉRIOS ATLÉTICOS** antes da multiplicação pelo fator (30%). A maior vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

Pontuação total

1 = 25,82

2 = 25,82

PONTUAÇÃO ATLÉTICA :

1 ~~8,6~~ ~~8,8~~ 8,4 ~~8,4~~ 8,6 8,6 8,2 = **25,6** TOT (MELHOR POSIÇÃO)

2 8,8 8,4 8,2 8,8 ~~8,2~~ 8,8 8,0 = **25,4** TOT

Neste caso, o competidor N ° 1 tem uma posição melhor no ranking de competição do que o competidor N ° 2.

Passo 4:

Quando os critérios considerados nos casos anteriores são os mesmos, deve-se considerar o seguinte:

- **a pontuação nos CRITÉRIOS TÉCNICOS**, comparando a pontuação mais baixa não excluída.

- A maior vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

Pontuação total 1. = 25,82

2 = 25,82

PONTUAÇÃO TÉCNICA:

1 8,6 8,8 8,6 8,4 8,6 8,4 8,2 = **25,6** TOT (MELHOR POSIÇÃO)

2 8,8 8,6 8,2 8,8 8,2 8,8 8,0 = **25,6** TOT

Neste caso, o competidor N^o. 1 tem uma posição melhor no ranking de competição do que o competidor N^o 2.

CAPTION:

8.8 = highest score

8.2 = lowest score

8.4 = lowest score not excluded

Passo 5:

Quando os critérios observados nos casos anteriores são os mesmos, deve-se considerar o seguinte:

- **A pontuação nos CRITÉRIOS TÉCNICOS**, comparando a maior pontuação não excluída.

- A maior vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

Pontuação total 1. = 25,82

2 = 25,82

PONTUAÇÃO TÉCNICA:

1 8,6 8,8 8,6 8,4 8,6 8,4 8,2 = **25,6** TOT

2 8,8 8,8 8,4 8,4 8,4 8,8 8,0 = **25,6** TOT (MELHOR POSIÇÃO)

Neste caso, o competidor N^o 2 terá uma posição melhor no ranking de competição do que o competidor N^o 1.

CAPTION:

8.8 = highest score

8.2 = lowest score

8.4 = lowest score not excluded

8.8 = highest score not excluded

Passo 6:

Quando os critérios observados nos casos anteriores são os mesmos, devemos considerar o seguinte:

- **A pontuação no CRITÉRIO ATLÉTICO**, comparando a pontuação mais baixa não excluída.

- A maior vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

Pontuação total

1. = 25,82

2 = 25,82

PONTUAÇÃO ATLÉTICA:

1 8,6 8,8 8,6 8,4 8,6 **8,4** 8,2 = **25,6** TOT (MELHOR POSIÇÃO)

2 8,8 8,6 **8,2** 8,8 8,2 8,8 8,0 = **25,6** TOT

Neste caso, o competidor N^o. 1 tem uma posição melhor no ranking de competição do que o competidor N^o 2.

CAPTION:

8,8 = highest score

8,2 = lowestscore

8,4 = lowestscore not excluded

Passo 7:

Quando os critérios observados nos casos anteriores são os mesmos, devemos considerar o seguinte:

- **A pontuação nos CRITÉRIOS ATLÉTICOS**, comparando a maior pontuação não excluída.

- O mais alta vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

Pontuação total

1. = 25,82

2 = 25,82

PONTUAÇÃO ATLÉTICA:

1 8,6 8,8 **8,6** 8,4 8,6 **8,4** 8,2 = **25,6** TOT

2 8,8 **8,8** **8,4** 8,4 8,4 **8,8** 8,0 = **25,6** TOT (MELHOR POSIÇÃO)

Neste caso, o competidor N^o. 2 terá uma posição melhor no ranking de competição do que o competidor N^o 1.

CAPTION:

8,8 = highest score

8,2 = lowestscore

8,4 = lowestscore not excluded

8,8 = highest score not excluded

Etapa 8:

Quando os critérios observados nos casos anteriores são os mesmos, devemos considerar o seguinte:

- **A pontuação nos CRITÉRIOS TÉCNICOS**, comparando a pontuação mais alta entre a pontuação mais baixa excluída. A maior vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

Pontuação total

1. = 25,82

2 = 25,82

PONTUAÇÃO TÉCNICA:

1 8,8 8,8 **8,8** **8,4** 8,4 **8,4** 8,2 = **25,6** TOT (MELHOR POSIÇÃO)

2 8,8 **8,8** **8,4** 8,4 8,2 8,8 8,0 = **25,6** TOT

Neste caso, o competidor N^o. 1 terá uma posição melhor no ranking de competição do que o competidor N^o 2.

CAPTION:

8,8 = highest score

8,2 = lowestscore

8,4 = lowestscore not excluded

8,8 = highest score not excluded

8,4 = highest score among the lowest scores excluded.

Etapa 9:

Quando os critérios observados nos casos anteriores são os mesmos, deve-se considerar o seguinte:

A pontuação dos CRITÉRIOS TÉCNICOS, comparando a pontuação mais baixa entre a pontuação mais alta excluída. A mais alta vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

Pontuação total

1. = 25,82

2 = 25,82

PONTUAÇÃO TÉCNICA:

1 ~~8,8~~ ~~8,8~~ 8,6 ~~8,4~~ 8,4 8,4 8,2 = 25,4 TOT (MELHOR POSIÇÃO)
 2 8,6 8,6 8,4 8,4 8,4 8,8 8,2 = 25,4 TOT

Neste caso, o competidor N °. 1 terá uma posição melhor no ranking de competição do que o competidor N ° 2

CAPTION:

~~8.8~~ = highest score

~~8.4~~ = lowestscore

8.4 = lowestscore not excluded

~~8.8~~ = highest score not excluded

~~8.4~~ = highest score among the lowest scores excluded.

~~8.8~~ = score among the highest scores excluded

Etapa 10:

Quando os critérios observados nos casos anteriores são os mesmos, deve-se considerar o seguinte:

- **A pontuação nos CRITÉRIOS TÉCNICOS**, comparando a menor pontuação entre a menor pontuação excluída. A mais alta vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

Pontuação total

1. = 25,82

2 = 25,82

PONTUAÇÃO TÉCNICA:

1 ~~8,8~~ ~~8,6~~ 8,6 ~~8,4~~ 8,4 8,4 8,2 = 25,4 TOT (MELHOR POSIÇÃO)
 2 8,6 8,6 8,4 8,4 8,4 8,8 8,0 = 25,4 TOT

Neste caso, o competidor N °. 1 terá uma posição melhor no ranking de competição do que o competidor N ° 2.

CAPTION:

~~8.8~~ = highest score

~~8.4~~ = lowestscore

8.4 = lowestscore not excluded

~~8.8~~ = highest score not excluded

~~8.4~~ = highest score among the lowest scores excluded

~~8.8~~ = score among the highest scores excluded

~~8.4~~ = lowestscore among the lowest scores excluded

Passo 11:

Quando os critérios observados nos casos anteriores são os mesmos, deve-se considerar o seguinte:

- **A pontuação no CRITÉRIO ATLÉTICO**, comparando a maior pontuação entre a menor pontuação excluída. A mais alta vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

Pontuação total

1. = 25,82

2 = 25,82

PONTUAÇÃO ATLÉTICA:

1 8,8 8,8 **8,8** **8,4** 8,4 **8,4** 8,2 = **25,6** TOT (MELHOR POSIÇÃO)

2 8,8 **8,8** **8,4** 8,4 8,2 8,8 8,0 = **25,6** TOT

Neste caso, o competidor N ° 1 terá uma posição melhor no ranking de competição do que o competidor N ° 2.

CAPTION:

8,8 = highest score

8,2 = lowest score

8,4 = lowest score not excluded

8,8 = highest score not excluded

8,4 = highest score among the lowest scores excluded.

Etapa 12:

Quando os critérios observados nos casos anteriores são os mesmos, deve-se considerar o seguinte:

- **a pontuação dos CRITÉRIOS ATLÉTICOS**, comparando a menor pontuação entre a maior pontuação excluída. A mais alta vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

Pontuação total

1. = 25,82

2 = 25,82

PONTUAÇÃO ATLÉTICA:

1 8,8 8,8 **8,6** **8,4** 8,4 **8,4** 8,2 = **25,4** TOT (MELHOR POSIÇÃO)

2 8,6 **8,6** **8,4** 8,4 8,4 8,8 8,2 = **25,4** TOT

Neste caso, o competidor N ° 1 terá uma posição melhor no ranking de competição do que o competidor N ° 2.

CAPTION:

8,8 = highest score

8,2 = lowest score

8,4 = lowest score not excluded

8,8 = highest score not excluded

8,4 = highest score among the lowest scores excluded.

8,6 = highest score among the highest scores excluded

Etapa 13:

Quando os critérios observados nos casos anteriores são os mesmos, deve-se considerar o seguinte:

- **A pontuação no CRITÉRIO ATLÉTICO**, comparando a menor pontuação entre a menor pontuação excluída. A mais alta vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

Pontuação total

1. = 25,82

2 = 25,82

PONTUAÇÃO ATLÉTICA:

1 8,8 8,8 **8,6** **8,4** 8,4 8,4 8,2 = **25,4** TOT (MELHOR POSIÇÃO)
 2 8,8 **8,6** **8,4** 8,4 8,4 8,8 8,0 = **25,4** TOT

Neste caso, o competidor N^o. 1 terá uma posição melhor no ranking de competição do que o competidor N^o 2.

CAPTION:

8.8 = highest score

8.2 = lowest score

8.4 = lowest score not excluded

8.8 = highest score not excluded

8.4 = highest score among the lowest scores excluded

8.8 = highest score among the highest scores excluded

8.2 = lowest score among the lowest scores excluded

Etapa 14:

Quando os critérios observados nos casos anteriores são os mesmos, deve-se considerar o seguinte:

A pontuação dos CRITÉRIOS TÉCNICOS, comparando a maior pontuação entre a maior pontuação excluída. A mais alta vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

Pontuação total

1. = 25,82

2 = 25,82

PONTUAÇÃO TÉCNICA:

1 9,0 8,8 **8,8** **8,4** 8,4 8,4 8,2 = **25,6** TOT (MELHOR POSIÇÃO)
 2 8,8 **8,8** **8,4** 8,4 8,2 8,8 8,2 = **25,6** TOT

Neste caso, o competidor N^o. 1 terá uma posição melhor no ranking de competição do que o competidor N^o 2.

CAPTION:

9.0 = highest score

8.2 = lowest score

8.4 = lowest score not excluded

8.8 = highest score not excluded

8.4 = highest score among the lowest scores excluded

8.8 = highest score among the highest scores excluded

8.2 = lowest score among the lowest scores excluded

9.0 = highest score among the highest scores excluded

Etapas 15:

Quando os critérios observados nos casos anteriores são os mesmos, deve-se considerar o seguinte:

- a **pontuação no CRITÉRIO ATLÉTICO**, comparando a maior pontuação entre a maior pontuação excluída. A mais alta vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

Pontuação total 1. = 25,82

2 = 25,82

PONTUAÇÃO ATLÉTICA:

1 9,0 8,8 8,8 **8,4** 8,4 8,4 8,2 = **25,6** TOT (MELHOR POSIÇÃO)

2 8,8 8,8 8,4 8,4 8,2 8,8 8,2 = **25,6** TOT

Neste caso, o competidor N°. 1 terá uma posição melhor no ranking de competição do que o competidor N°. 2.

CAPTION:

9.0 = highest score

8.4 = lowest score

8.4 = lowest score not excluded

8.8 = highest score not excluded

8.4 = highest score among the lowest scores excluded

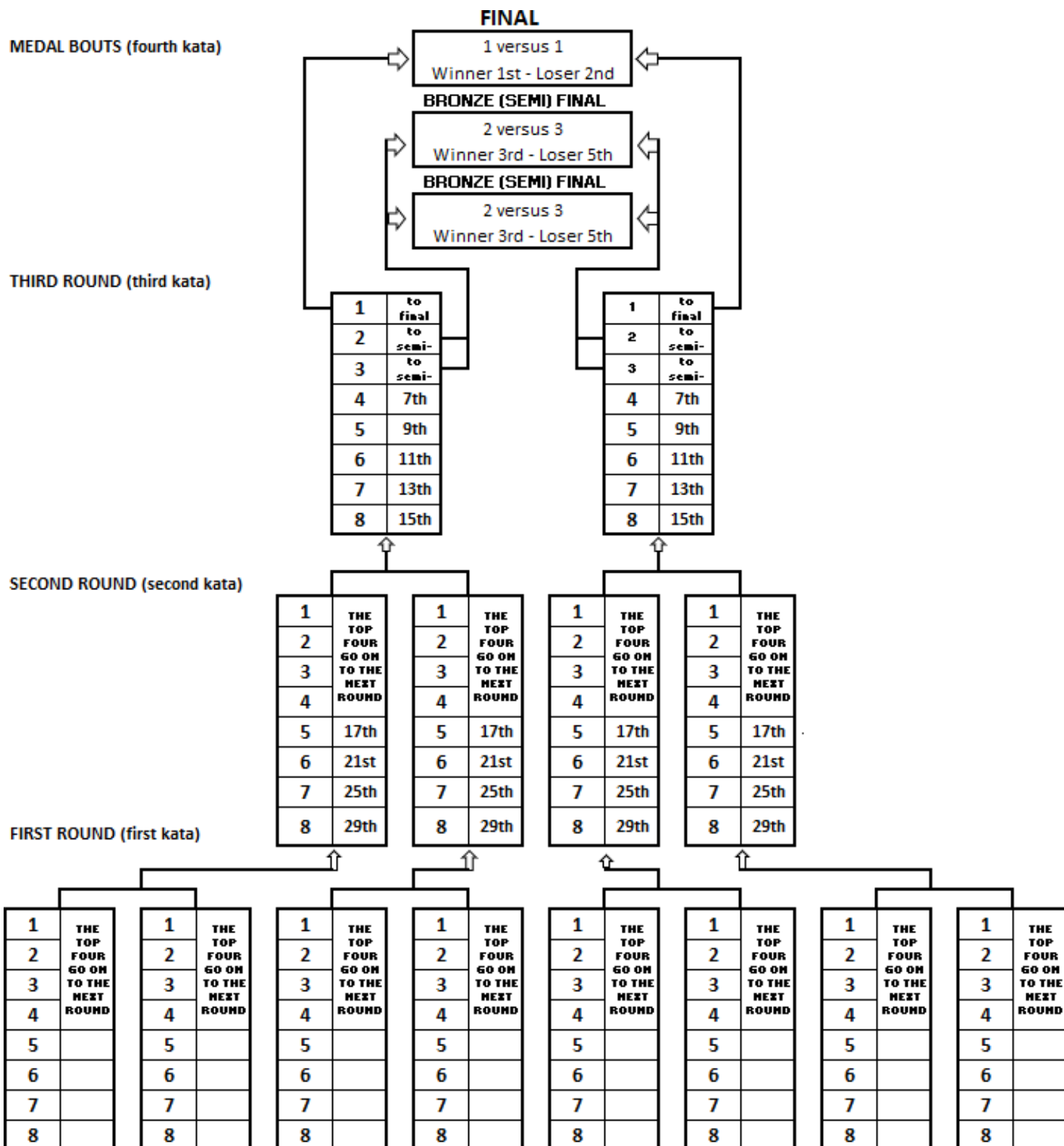
8.8 = highest score among the highest scores excluded

8.2 = lowest score among the lowest scores excluded

9.0 = highest score among the highest scores excluded

16: Quando todos os critérios considerados nos casos anteriores forem os mesmos, o empate será resolvido por sorteio (cara ou coroa).

APÊNDICE 16: COMPETIÇÃO DE KATA DA LIGA PREMIERA



ADEQUAÇÕES CBK

SITUAÇÕES DE USO NA ARBITRAGEM CBK EM EVENTOS NACIONAIS

Protesto em Vídeo:

- O técnico Poderá utilizar do recurso de vídeo mediante situações na qual for problemas referentes a Procedimento ou Administrativo, até a luta seguinte do atleta em questão, este vídeo poderá ser analisado de imediato pelo (Chefe de Área) Caso Haja divergência de opinião o técnico poderá entrar com recurso, seguindo o formato oficial WKF.

Kansa:

- O Kansa Poderá indicar quando um golpe fizer contato em áreas de não pontuação quando interferir no regulamento da categoria ou no regulamento WKF, cabendo ao Árbitro Central a correção do mesmo.

Categoria de Base:

- A não saudação no início ou no final do kata, não será fator de desclassificação nessas categorias de base.
- O atleta poderá repetir o kata nas categorias de Base.

Nº	KATA	Nº	KATA
1	Heian Shodan	10	Itosu Rohai Ichi
2	heian Nidan	11	Itosu Rohai Ni
3	Heian Sandan	12	Itosu Rohai San
4	Heian Yodan	13	Shinsei
5	Heian Godan	14	Saifa
6	Fukygata Shodan	15	Kihon Tsuki Kata
7	Fukygata Nidan	16	Taikyoku Gedan Ichi
8	Gekisai (Gekisai) ichi	17	Naihanshin Shodan
9	Gekisai (Gekisai) Ni		

Os atletas se apresentarão simultaneamente e o kata poderá ser repetido até a final da categoria.

Obs.:

Orientação aos Arbitros: em virtude de adequação, em 2019 na avaliação do kata será utilizado bandeiras, considerando como critério avaliativo 70% técnico e 30% atletico para análise do kata.

QUADRO DEMOSTRATIVO DE KUMITE

CATG.	IDADES	TEMPO	PONT.	JODAN GERI	JODAN ZUKI/UCHI
SUB 12	10 e 11 anos	01:30	C O N V E N C I O N A L	SIM	NÃO
SUB 14	12 e 13 anos	01:30		SIM	NÃO
CADETE	14 e 15 anos	02:00		SIM	NÃO
JUNIOR	16 e 17 anos	02:00		SIM	NÃO
SUB 21	18, 19 e 20 anos	03:00		SIM	SIM
SÊNIOR	18 anos em diante	03:00		SIM	SIM
MASTER	32 anos em diante	02:00		SIM	SIM

desenvolvido pela cbk

	KATA	X		KATA	X		KATA	X		KATA
NOME			NOME			NOME			NOME	
UF			UF			UF			UF	
ID:	COD:		ID:	COD:		ID:	COD:		ID:	COD:
ROD1			ROD1			ROD1			ROD1	
ROD2			ROD2			ROD2			ROD2	
ROD3			ROD3			ROD3			ROD3	
ROD4			ROD4			ROD4			ROD4	
ROD5			ROD5			ROD5			ROD5	
ROD6			ROD6			ROD6			ROD6	
ROD7			ROD7			ROD7			ROD7	
ROD8			ROD8			ROD8			ROD8	
ROD9			ROD9			ROD9			ROD9	
ROD10			ROD10			ROD10			ROD10	

	KATA	X		KATA	X		KATA	X		KATA
NOME			NOME			NOME			NOME	
UF			UF			UF			UF	
ID:	COD:		ID:	COD:		ID:	COD:		ID:	COD:
ROD1			ROD1			ROD1			ROD1	
ROD2			ROD2			ROD2			ROD2	
ROD3			ROD3			ROD3			ROD3	
ROD4			ROD4			ROD4			ROD4	
ROD5			ROD5			ROD5			ROD5	
ROD6			ROD6			ROD6			ROD6	
ROD7			ROD7			ROD7			ROD7	
ROD8			ROD8			ROD8			ROD8	
ROD9			ROD9			ROD9			ROD9	
ROD10			ROD10			ROD10			ROD10	

	KATA	X		KATA	X		KATA	X		KATA
NOME			NOME			NOME			NOME	
UF			UF			UF			UF	
ID:	COD:		ID:	COD:		ID:	COD:		ID:	COD:
ROD1			ROD1			ROD1			ROD1	
ROD2			ROD2			ROD2			ROD2	
ROD3			ROD3			ROD3			ROD3	
ROD4			ROD4			ROD4			ROD4	
ROD5			ROD5			ROD5			ROD5	
ROD6			ROD6			ROD6			ROD6	
ROD7			ROD7			ROD7			ROD7	
ROD8			ROD8			ROD8			ROD8	
ROD9			ROD9			ROD9			ROD9	
ROD10			ROD10			ROD10			ROD10	



LEGENDA	○ YUKO/1PT	□ KACHI/VITÓRIA	C1C	C2C
	○○ WAZARI/2PTS	X MAKE/DERROTA	C1K	C2K
	○● IPPON/3PTS	△ HIKIWAKW/EMPATE	C1HC	C2HC
	✕ Anular Senshu	✓ SENSHU/VANTAGEM	C1H	C2H

[illegible]

PROCEDIMENTO DE ANULAÇÃO DO SENSU

Gesticulação de Anulação do Senshu, quando abaixo de 15 segundos, em faltas de categoria 2, por evitar luta.

Quando se perde o Senshu, nenhum atleta poderá receber novamente até o final da luta, caso termine empate, haverá hantei.

1º Passo: Solicita a falta

JOGAI

EVITAR O COMBATE

EMPURRAR, AGARRA, OU PARAR PEITO A PEITO SEM TENTAR UMA TÉCNICA IMEDIATA OU QUEDA



OU



OU



OU



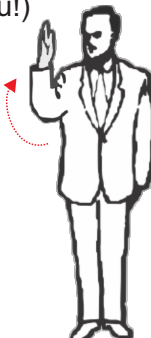
OU



2º Passo: Aplica Hansoku Chui



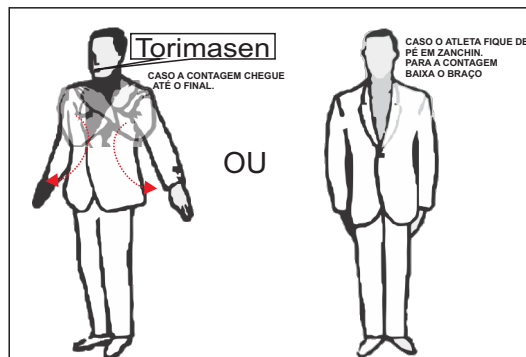
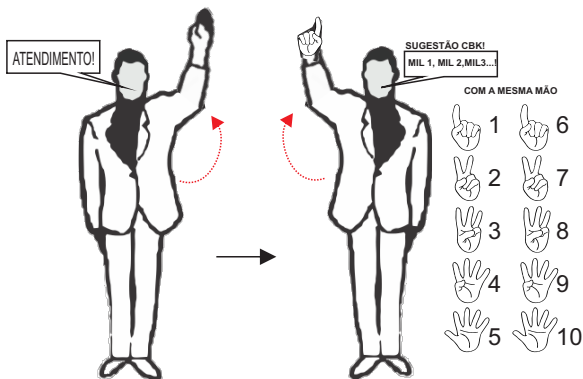
3º Passo: Pronuncia: Aka ou Ao. (senshu!)



4º Passo: Pronuncia: (Torimasen!)



PROCEDIMENTO DE ABERTURA DOS 10 SEGUNDOS



SUGESTÃO DE PREENCHIMENTO DE SUMULA (PADRÃO CBK)

CATG. 100		
AM-1	L1	SP-8
O	1	O
O✓	2	-
-	3	O
2	4	2
□		X
SC-2	L2	RJ-6
O	1	O-O
O	2	-
C2CH✓X	3	-
2 (2)	▲	2 (3)
□		X

- IDENTIFICAÇÃO DA CATEGORIA.
- NOME, NUMERO OU UF ATLETAS.
- NÚMERO DA LUTA NA CHAVE.
- NÚMERO DE PARADAS NA LUTA.
- RESULTADO DA LUTA.

OBS.: Esses procedimentos estão, passivos de alteração.

CAMPEONATO BRASILEIRO ETAPA FINAL 2019 (Gramado / RS)

1- Interessados em: Primeiro Credenciamento CBK ou Subir de Credenciamento
Media encontrada das Nota 1, Nota 2 e Nota 3.



NOTA 1- Nota Emitida pelo estado de 0 à 5

O estado enviará uma nota de 0 a 5 para cbk em período a ser estabelecido. O formato de avaliação fica a critério de cada estado. Esta Nota não é Obrigatória.

NOTA 2- Média das 3 avaliações nas etapas de classificação Camp Brasileiro:

27 a 31 de Mar.	Campeonato Brasileiro 2019 – 1ª Etapa classificatória	Brasília/DF	AV1	AV2	AV3
4-7 de Abr.	Campeonato Brasileiro 2019 - 2ª Etapa classificatória	A definir	AV1	AV2	AV3
23-26 de Mai.	Campeonato Brasileiro 2019 - 3ª Etapa classificatória	Recife/PE	AV1	AV2	AV3
4-7 de Jul.	Campeonato Brasileiro 2019 - 4ª Etapa classificatória	Porto Velho/RO	AV1	AV2	AV3
15 – 18 de Ago.	Campeonato Brasileiro 2019 - 5ª Etapa classificatória	São Paulo	AV1	AV2	AV3
	OPENS NACIONAIS 2019 / APLICADO POR ALGUÉM DA C.A.		AV1		
	CURSOS / APLICADOS POR ALGUÉM DA C.A.		AV1		

AV1 Avaliação Escrita (0 à 5)

AV2 Avaliação Prática Antes do Evento (0 à 5)

AV3 Avaliação Prática No Evento (0 à 5)

NOTA 2 MEDIA (AV1,AV2 e AV3)

obs. 1) Será válida a melhor nota, caso o árbitro opte por repetir as avaliações em locais diferentes.

obs. 2) Em eventos Camp Brasileiro, árbitro A tem desconto de 100%, árbitro B 50%. Na primeira Avaliação.

obs. 3) o valor pago em credenciamento dá direito às avaliações (AV1,AV2 e AV3)

obs. 4) Ao realizar (AV1) em Open nacional ou Curso estaduais, o mesmo não pagará novamente nos regionais para ser avaliado nas outras.(AV2e AV3).

VALORES em Etapas Classificatórias		
A	NÃO PAGA	
B	R\$	65,00
C	R\$	130,00
D	R\$	130,00

NOTA 3- Média das 3 avaliações.

Acontecerá Na fase final do Campeonato Brasileiro 2019

AV1 Avaliação Escrita (0 à 5)

AV2 Avaliação Prática Antes do Evento (Kata) (0 à 5)

B p/ A - 3 kata, (1 seu estilo + 2 de estilos diferentes)

C p/ B - 2 kata, (1 seu estilo + 1 de estilo diferente)

Avl. p/ D ou D p/C - 1 de seu estilo

obs.: Além do kata será feito perguntas referentes a avaliação de Kata

AV3 Avaliação Prática No Evento (0 à 5)

MÉDIA FINAL Nota1, Nota2 e Nota3
multiplicado por 2

A	9,0 à 10,0
B	8,0 à 8,9
C	7,0 à 7,9
D	5,0 à 6,9

*** O PASSAPORTE CBK É OBRIGATÓRIO PARA TODOS**

Emitida Estado	Etapa1	Etapa2	
Nota 1	Nota 2	Nota 3	Média Final
5,0	3,0	4,0	8,0
	Av1 (3,0)	Av1 (4,0)	
	Av2 (3,0)	Av2 (4,0)	
	Av3 (3,0)	Av3 (4,0)	

EXEMPLOS:

Média Final	9,0	Obs- (B) 2019 em 2020 (A)
Média Final	8,0	Obs- (B) 2019 em 2020 (B)
Média Final	8,0	Obs- (B) 2019 em 2020 (B)
Média Final	7,5	Obs- (B) 2019 em 2020 (B)
Média Final	7,5	Obs- (B) 2020 em 2021 (B)
Média Final	7,5	Obs- (B) 2021 em 2022 (C)

2- Interessados em: Manter Credenciamento

NOTA 2- Apenas AV1 - prova escrita

AV1 Avaliação Escrita (0 à 5)

obs. 1) Será válida a melhor nota, caso o árbitro opte por repetir as avaliações em locais diferentes.

obs. 2) Em eventos Camp Brasileiro, árbitro (A) tem desconto de 100%, árbitro (B) 50%. Na primeira Avaliação.

obs. 3) Nos eventos de Open ou Cursos nos Estados os Árbitros (A) e (B) não haverá descontos.

MÉDIA FINAL Nota1
multiplicado por 2

A	9,0 à 10,0
B	8,0 à 8,9
C	7,0 à 7,9
D	5,0 à 6,9

Os árbitros que mudaram de categoria em 2018 para 2019 deverão atingir a média mínima de sua categoria (Av1) para manter sua categoria, e assim manter seu credenciamento por 2 anos.

3- Interessados em: RECUPERAR ANTIGO CREDENCIAMENTO.

Obs.: Os Árbitros que se encontravam afastados, e tinham credenciamento CBK poderão reaver o mesmo comprovando por meio de (passaporte ou Diploma), e realizado o mesmo processo descrito no:

1- Interessados em: Primeiro Credenciamento CBK ou Subir de Credenciamento
ao atingir a média estabelecida recuperará sua classificação.
caso não atinja irá para uma categoria abaixo.