CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA
CBKI
DE KARATE INTERESTILOS
Orgulho de ser Brasileira!

Orgulho de ser Brasileira

CNKI
CONFEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE INTERESTILOS

REGRAS DE ARBITRAGEM 2014

ATUALIZADA EM 07 DE MARÇO DE 2014

COMISSÃO DE ARBITRAGEM CBKI

Prof.: Luis Ivan – Diretor Arbitragem WUKF

Prof.: Francisco Santiago – Diretor Arbitragem FPKI

Prof.: Marco A. Gazzoni – Diretor de Arbitragem FEKIP

Conteúdo

I - REGULAMENTO DO CONSELHO DE ARBITRAGEM DA CBKI 3

II - REGULAMENTO DE ARBITRAGEM DA CBKI 6

ARTIGO I - ÁREA DE COMPETIÇÃO (VER ANEXO 2) 6
ARTIGO II - UNIFORME OFICIAL 6
ARTIGO III - ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÃO 8
ARTIGO IV - QUADRO DE ÁRBITROS 12
ARTIGO V - DURAÇÃO DA LUTA 12
ARTIGO VI - CONTAGEM DE PONTOS 13
ARTIGO VII - CRITÉRIOS DE DECISÃO 16
ARTIGO VIII - COMPORTAMENTO PROIBIDO 18
ARTIGO IX - PENALIDADES 22
ARTIGO X - FERIMENTOS E ACIDENTES DURANTE A COMPETIÇÃO 27
ARTIGO XI - NORMAS QUE VERSAM SOBRE O PROTESTO 30
ARTIGO XII - PODERES E OBRIGAÇÕES DOS ÁRBITROS. 31
ARTIGO XIII - INÍCIO, SUSPENSÃO E FINAL DA LUTA 35

III - REGRAS PARA COMPETIÇÃO DE KATÁ 38

ARTIGO I - COMPETIÇÃO 38
ARTIGO II - UNIFORME OFICIAL 38
ARTIGO III - ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÃO 38
ARTIGO IV - QUADRO DE ÁRBITROS 41
ARTIGO V - PONTUAÇÃO 42
ARTIGO VI - CRITÉRIOS PARA DECISÃO 43
ARTIGO VII - OPERAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KATÁ 45

ANEXO 1 - REGULAMENTO DE ARBITRAGEM - CBKI 46

UNIFORMES 46

ANEXO 2 - ÁREA DE COMPETIÇÃO 49

KATA 49
KUMITÊ 50

ANEXO 3 – LISTA OFICIAL DE KATAS DA CBKI 51

ANEXO 3 – LISTA OFICIAL DE KATAS DA CBKI (CONT.) 52

ANEXO 4 - PALAVRAS COM GESTOS DO PRINCIPAL 53

ANEXO 5 - TERMINOLOGIA 58

ANEXO 6 - SÍMBOLOS UTILIZADOS 60

I - REGULAMENTO DO CONSELHO DE ARBITRAGEM DA CBKI

Seguindo as normas, regras e determinações do **CONSELHO DE ÁRBITROS** da **CBKI**, fica estabelecido este regulamento:

1. Na **CBKI** existem 3 (três) Categorias de Árbitros:

Nível A, B e C de Kata

a) Para ser **nível A** de Kata é necessário ser 4º Dan no mínimo
b) Para ser **nível B** de Kata é necessário ser 3º Dan no mínimo
c) Para ser **nível C** de Kata é necessário ser 1º Dan no mínimo

Nível A, B e C de Kumitê

a) Para ser **nível A** de Kumitê é necessário ser 2º Dan no mínimo
b) Para ser **nível B** de Kumitê é necessário ser 1º Dan no mínimo
c) Para ser **nível C** de Kumitê é necessário ser 1º Dan no mínimo

2. Todos os Árbitros da **CBKI**, mesmo tendo a classificação "Nível A Nacional", tanto em Kata quanto em Kumitê, deverão participar das clínicas de arbitragem que antecedem os eventos da **CBKI**, sob pena de não participar do evento.

a) O teste escrito deverá ser realizado por todos os Árbitros. Os Árbitros **Nível A Nacional** deverão fazê-lo para atualização, não influenciando sua classificação.

b) Estarão isentos do teste escrito, os Árbitros que atuarem como **Membros do Conselho de Árbitros**.

c) Estarão isentos das taxas dos cursos, somente os Árbitros que já estão no Nível A Nacional há cinco anos.

3. Os Árbitros que faltarem em 2 eventos consecutivos da **CBKI** ou 3 alternados, perderão sua credencial (classificação), devendo realizar novos exames. Estes eventos serão os que ocorrerem durante o ano todo. Quando houver zonais em sua região, é obrigatória a sua presença.

4. Nenhum Árbitro entrará no quadro **CBKI**, sem antes passar pelo **nível B**, ou seja, ninguém será **nível A** sem ter sido **nível B**.

5. Só poderão participar dos eventos **CBKI** os Árbitros convocados diretamente pela **CBKI**, ou aqueles que forem indicados pelas suas Federações respectivamente. Cada Federação deverá inscrever no **MÍNIMO 4 ÁRBITROS UNIFORMIZADOS** para os eventos **CBKI**, conforme o Regulamento.

6. Só poderão participar de torneios, campeonatos e credenciamentos internacionais, os Árbitros **Nível A** Nacional com a indicação do Conselho de Árbitros da **CBKI**.

7. Para representar a **CBKI** nos eventos acima, os Árbitros têm que estar atuando regularmente no Brasil a nível **CBKI**.

8. Os Árbitros **Nível A** Nacional atuarão como Árbitro Principal e também como Árbitro Auxiliar. Os Árbitros **Nível B** Nacional atuarão como Árbitro Auxiliar e esporadicamente como Árbitro Principal. Os Árbitros **Nível C** Nacional atuarão somente como Árbitro Auxiliar, dependendo da necessidade e indicação do Chefe de Quadra. Este chefe de Quadra será indicado em cada evento e **somente para aquele evento**.

9. Para ser aprovado Árbitro **CBKI**, haverá um teste escrito, que consiste numa prova de 50 questões de Kumitê, 30 questões de Kata e 20 de simbologia.

Até 20% de erros em cada modalidade será considerado aprovado o candidato no teste escrito, acima deste índice de erros, não será possível a aprovação, visto que a nível internacional este índice é 10%.

O tempo da prova é de 01h30m (uma hora e trinta minutos). A parte prática consistirá na arbitragem de algumas lutas, perguntas teóricas, comportamento como Árbitro e desempenho geral, o candidato atuará no torneio ou campeonato que deverá ser realizado na ocasião do exame.

Para o teste de Kata, é necessário o conhecimento de Kata de outro estilo, bem como o completo domínio de seu próprio estilo. Serão exigidas as execuções destes Kata, bem como as aplicações e explicações das técnicas constantes nos mesmos. Haverá um teste de como o candidato avalia uma competição de Kata.

10. A disciplina entre os Árbitros deverá ser a mais rigorosa possível. Os Árbitros deverão acatar as correções e instruções feitas pelos membros do Conselho de Árbitros durante os cursos e eventos. A Hierarquia dentro da Arbitragem deverá ser respeitada e os atos de indisciplina e falta de respeito entre os Árbitros e Conselho de Árbitros será julgado pelo Conselho de Árbitros e os casos mais graves serão encaminhados ao **TJD** da **CBKI** e **Conselho de ética**.

Observação*: Para ser Nível A em Kata e Nível A em Kumitê, além de preencher os requisitos ressaltados acima, o Árbitro deverá* ***participar somente como Arbitro****, pois, mesmo preenchendo todos os requisitos, e mesmo assim também atuar como Atleta, não receberá a qualificação A em Kata e Kumitê.*

O CONSELHO DE ÁRBITROS PODERÁ IMPOR:

a) Advertência verbal
b) Advertência escrita
c) Suspensão temporária
d) Cassação da Credencial
e) Tribunal de Justiça Desportiva

PARÁGRAFO ÚNICO:

Todas as determinações do Conselho de Árbitros serão comunicadas às Federações por escrito.

11. Os Árbitros que cometerem falhas graves de arbitragem serão rebaixados na sua credencial após avaliação do Conselho e poderão ser penalizados conforme o **CD - Código Disciplinar** CBKI.

12. Durante os cursos e eventos, os Árbitros deverão se posicionar em lugar pré-determinado, e não deverão se ausentar de sua quadra e/ou área sem comunicar ao Chefe de Quadra; o abandono é ato de indisciplina.

13. Os Árbitros terão todo o apoio do Conselho de Árbitros nos casos de indisciplina dos atletas, técnicos ou presidentes de Federações E DOS PRÓPRIOS ÁRBITROS que interferirem no bom andamento da luta. A regra deverá ser cumprida rigorosamente sem temor das pessoas acima mencionadas. O TJD punirá os atos de indisciplina e agressão, após julgamento do Conselho de Árbitros.

14. O quadro de Árbitros de uma luta tem o poder de impor penalidades, bem como um SHIKKAKU ao atleta; se algum Árbitro for molestado ou desrespeitado pelo atleta ou conforme **Artigo VIII, Letra J**, das regras Interestilos e adotados pela **CBKI**. O SHIKKAKU poderá ser imposto (depois de feito as devidas comunicações), ao atleta, se o técnico, delegado, presidente de Federação ou qualquer membro oficial a que o atleta esteja ligado infringir o **Artigo VIII**. Não importa se as pessoas acima estejam ou não dentro da área de competição, basta que sejam membros oficiais de uma Federação em que o atleta esteja competindo naquele evento. Dependendo da gravidade da indisciplina ou agressão aos membros da arbitragem, o caso será encaminhado ao TJD.

15. Os técnicos não poderão atuar dentro da área, salvo se houver lugar designado pelo Conselho de Árbitros.

16. Os protestos só serão aceitos conforme as regras Interestilos constantes no **Artigo XI,** e serão aceitas somente reclamações de **Delegados** ou **Técnicos** por escrito.

17. A mesa examinadora a Nível Nacional deverá ser composta de no mínimo 2 (dois) membros do Conselho de Árbitros da **CBKI**.

18. O credenciamento a Nível Nacional só será homologado em eventos nacionais da **CBKI**.

19. Para os Zonais **CBKI** poderá autorizar a participação como Árbitro os que obtiverem a classificação Nível C da **CBKI**.

II - REGULAMENTO DE ARBITRAGEM DA CBKI

REGRAS DE SHIAI- KUMITÊ

ARTIGO I - ÁREA DE COMPETIÇÃO (VER ANEXO 2)

1. A área de competição deverá ser realizada somente em TATAMIS.

2. A área de competição deve ser um quadrado 10.0 x 10.0 m ou de 8.0 por 8.0 m (medida por fora), em casos especiais para se obter maior número de áreas no Evento, poderá levar uma redução de até 1,00 metro ex: 7,0 x 7,0 m.

3. Duas linhas paralelas de 1 metro de comprimento cada uma, devem ser colocadas a 1,50 m do centro, uma de cada lado para o posicionamento dos competidores.

4. Duas linhas paralelas com 0,50 cm cada uma, devem ser colocadas a 2 metros do centro, uma de cada lado, para o posicionamento dos Árbitros (Principal e Auxiliar).

5. O Árbitro Fiscal deve estar posicionado por detrás do Árbitro Principal. O Placar (*Scorer*) deve estar colocado ao lado da mesa de controle e do Fiscal.

6. Uma linha de advertência em cor diferente deve ser colocada a 1 metro para dentro da área de competição, destinada a manter os competidores dentro da área.

EXPLICAÇÃO

As competições da CBKI deverão obrigatoriamente ser realizadas em TATAMIS especiais de borracha.

Na área de competição não deverão existir cartazes publicitários, paredes, pilares, etc., dentro de uma distância de 1 metro da linha de competição. A forração (TATAME) deverá ser antiderrapante no lado que fica em contato com o piso, e deverá ter um coeficiente baixo de fricção na parte em que os competidores pisam.

ARTIGO II - UNIFORME OFICIAL

1. Os competidores e seus técnicos deverão usar uniforme oficial como se indica no Anexo 1 e na explicação abaixo.

2. Os Árbitros Principal, Auxiliar e Fiscal, deverão usar uniforme Oficial como se indica no Anexo 1. O Chefe dos Árbitros pode excluir qualquer Árbitro que não obedeça este regulamento.

EXPLICAÇÃO

(Este comentário deverá ser considerado com Anexo 1).

Os competidores deverão usar capacete, protetor de tórax, protetor de boca, ***(sendo que todas as categorias que não usarem o capacete, o uso do PROTETOR BUCAL SERÁ OBRIGATÓRIO, as demais categorias que usarem capacete, o USO DO PROTETOR BUCAL SERÁ OPCIONAL, lembrando que serão somente permitido as cores branca ou transparente)*** *e de mãos (obrigatórios). Poderão usar caneleira,* ***as botas de pés (nas cores brancas ou vermelhas)*** *e inguinal masculino (opcionais). O protetor de tórax que será branco ou vermelho (SHIRO ou AKA) que definirá a cor do atleta, portando cada atleta deverá usar sua faixa normalmente.*

Os protetores de mãos que serão ***somente Branca ou Vermelha*** *(SHIRO ou AKA) deverão ser de material suave, que não causem lesão ao oponente e deverá ser de no mínimo 2 cm e no máximo de 3 cm de espessura.*

O competidor que estiver sem os protetores obrigatórios terá um (1) minuto para providenciá-los, sendo que após este tempo estará desclassificado do torneio.

As mangas do Kimono, bem como as barras das calças não podem ser enroladas. Também Kimonos sujos ou rasgados não serão permitidos. As mulheres deverão usar camiseta branca e limpa debaixo do Kimono ***NÃO PERMITINDO OUTRA COR****, porém os homens não poderão usá-la.*

O Kimono deverá ser totalmente branco e não deverá portar nenhuma figura ou decoração de outras cores. Somente poderá ser usado um discreto escudo (distintivo) do seu Estado ou Academia, e nas costas um espaço de 30 x 15 cm para eventuais patrocínios, não poderão apresentar nada escrito na calça do Kimono.

Se um (a) competidor (a) se apresentar na área de competição, vestido inadequadamente, ele ou ela, ***não será imediatamente desclassificado****, sendo que lhe será dado 1 (um) minuto para trocar-se.*

Se o Chefe dos Árbitros de um torneio os autorizar, os Árbitros do Torneio podem tirar o paletó. Os Técnicos deverão usar seu uniforme identificado mediante a palavra "Técnico" nas costas, e em seu lado esquerdo deverá constar o nome do seu Estado e o seu nome próprio para fácil identificação. Isso fará com que ele tenha autoridade para presidir qualquer assunto de que participe seu competidor (ou que envolva seu competidor). Sem a identificação, o Comitê de Arbitragem poderá impedi-lo de se aproximar das pessoas, quando houver algum assunto a ser tratado referente ao seu competidor.

ARTIGO III - ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÃO

Veja em anexo as Categorias dos **Eventos Zonais** e **Brasileiro** da **CBKI**.

- Existem 2 classes de Competições de **KUMITÊ**.

  a) **Individual**: Mirim, Infantil, Infanto-Juvenil, Juvenil, Adulto e Master (**Masculino** e **Feminino)**, sendo que em Nível Nacional essas Categorias são disputadas nas seguintes divisões:

  b) **Equipe ABSOLUTO DE REVEZAMENTO**: sem categoria de peso somente Masculino ou Feminino. Cada equipe deverá ser composta de 4 pessoas (3 Titulares e 1 Reserva). Haverá 6 (seis) Equipes Masculinas e 6 (seis) Equipes Femininas, sendo: Mirim, Infantil, Infanto-Juvenil, Juvenil, Adulto, Master.

  c) **O RESERVA:** ficará sempre **nas arquibancadas aguardando uma possível substituição em sua equipe, não deverá permanecer na área de competição**.

- Sendo assim as categorias **Masculino** e **Feminino** em **KUMITÊ EQUIPE** que disputam esta modalidade, estão divididas da seguinte forma:

EQUIPE KUMITÊ MASCULINO

EQUIPE KUMITE REVEZAMENTO - **MIRIM**	**7 a 10 anos**
EQUIPE KUMITE REVEZAMENTO - **INFANTIL**	**11 a 12 anos**
EQUIPE KUMITE REVEZAMENTO - **INFANTO JUVENIL**	**13 a 14 anos**
EQUIPE KUMITE REVEZAMENTO - **JUVENIL**	**15 a 17 anos**
EQUIPE KUMITE REVEZAMENTO - **ADULTO**	**18 a 35 anos**
EQUIPE KUMITE REVEZAMENTO - **MASTER**	**36 anos acima**

EQUIPE KUMITÊ FEMININO

EQUIPE KUMITE REVEZAMENTO - **MIRIM**	**7 a 10 anos**
EQUIPE KUMITE REVEZAMENTO - **INFANTIL**	**11 a 12 anos**
EQUIPE KUMITE REVEZAMENTO - **INFANTO JUVENIL**	**13 a 14 anos**
EQUIPE KUMITE REVEZAMENTO - **JUVENIL**	**15 a 17 anos**
EQUIPE KUMITE REVEZAMENTO - **ADULTO**	**18 a 35 anos**
EQUIPE KUMITE REVEZAMENTO - **MASTER**	**36 anos acima**

REGRAS DA COMPETIÇÃO

É como se fosse uma luta individual, porém com 3 competidores e 6 minutos de duração.

A competição terá a **duração de 6 minutos corridos**, parando-se o cronômetro somente quando o Árbitro solicitar. Serão obrigatoriamente **3 atletas para competir** (sempre da mesma categoria de idade e sexo).

Haverá **um único reserva para cada equipe**, que poderá substituir um atleta **que se machucar** (a substituição somente poderá ser feita no próximo round, portanto ele deverá permanecer fora da área de competição).

PONTUAÇÕES NA EQUIPE DE REVEZAMENTO

Não haverá **limite de pontos para que uma Equipe vença** a competição antes do tempo terminar (6 minutos) e a Equipe **poderá dentro dos 6 minutos marcar tantos pontos** quanto os seus atletas conseguirem, porém, a Equipe que abrir **uma vantagem de 6 pontos** sobre a outra, **será a vencedora** (Ippons ou Wazaris). Em caso de **empate após os 6 minutos** de luta a Equipe vencedora será aquela que obteve o maior número de Ippons, e se persistir o empate haverá 2 minutos de prorrogação (enchosen), vencendo a Equipe que marcar o primeiro ponto. (Ippon ou Wazari).

Os técnicos ou capitães escolherão **1 atleta** (entre os 3 atletas que estavam competindo) para iniciar a prorrogação (enchosen), podendo também haver revezamento entre estes atletas.

Observação: As penalidades impostas no tempo normal de luta somarão na prorrogação. Não haverá **Técnicos** nas Categorias, haverá o Capitão o qual será um dos atletas competidores da Equipe.

SUBSTITUIÇÕES

1. Os **Capitães** poderão realizar tantas substituições quanto desejarem entre os 3 atletas da Equipe, e o atleta que for substituir o que estiver lutando, deverá posicionar-se equipado com todos os protetores obrigatórios colocados, onde aguardará a ordem do Árbitro para adentrar a área. O capitão poderá ***a qualquer instante substituir o atleta que estiver lutando*** por outro que julgar melhor no momento. O *atleta que for substituído poderá inclusive voltar a lutar* posteriormente no mesmo round, caso o capitão ache conveniente. Poderá haver tantas **substituições quantas o capitão julgar necessário** (entre os três atletas de cada Equipe).

2. O Capitão quando quiser fazer substituição, deverá dizer bem forte TEMPO ao árbitro Fiscal, este então pedirá ao Principal a parada da luta para a respectiva substituição.

Observação: *O Árbitro principal parará a luta para a substituição, porém, se o atleta estiver prestes a conseguir um ponto, o árbitro aguardará o desenrolar do quadro, aí então parará a luta.*

3. Após a autorização do **Árbitro Principal,** a substituição deverá ser feita em **3 segundos** no máximo, portanto os 3 atletas deverão estar sempre equipados e prontos para lutar a qualquer instante.

Parágrafo Único: *Quando houver a substituição de um atleta de uma equipe, o atleta deverá permanecer lutando no mínimo 15 segundos para que haja outra substituição da própria equipe ou do adversário, ele jamais deverá ser trocado simultaneamente, pois poderá ser desclassificado.*

Observação: Os 3 atletas deverão lutar no round, pelo menos 15 segundos, caso contrário a equipe será desclassificada.

PENALIDADES

Todas as **PENALIDADES** ou **ADVERTÊNCIAS** sofridas por um atleta da Equipe serão automaticamente transferidas ao outro atleta que o substituir no round.

As penalidades serão aplicadas por **JOGAI, CONTATO EXCESSIVO, COMPORTAMENTO e MUBOBI.**

*Exemplo: Se um atleta for penalizado com um **HANSOKU CHUI** por contato excessivo, ao ser substituído por outro, o atleta que entrar para competir em seu lugar, automaticamente já terá um **HANSOKU CHUI** de penalidade contra si, e assim sucessivamente em todas as substituições. Portanto, **todas as penalidades sofridas por um atleta substituído serão transferidas ao outro que for substituí-lo.***

*Na **Categoria Kumitê Equipe de Revezamento,** o procedimento será o seguinte:*

Por JOGAI

a) *1º Jogai – Advertência (JOGAI ICHI)*
b) *2º Jogai – Advertência (JOGAI NI)*
c) *3º Jogai (Hansoku Chui)*
d) *4º Jogai (Hansoku para toda a Equipe)*

Observação: Não se outorga pontos ao adversário.

Por CONTATO, COMPORTAMENTO e MUBOBI

a) *1º vez (Advertência)*
b) *2º vez (Hansoku Chui)*
c) *3º vez (Hansoku para toda a Equipe)*
d) *Se necessário SHIKKAKU*

Observação:
- Não se outorga pontos ao adversário.
- Contato e Comportamento se somam.

Se houver **HANSOKU**, a Equipe será desclassificada, porém seus atletas poderão continuar no Evento em outras Categorias.

Se houver **SHIKKAKU** – A Equipe estará eliminada do Evento e o atleta que receber o SHIKKAKU receberá a punição correspondente, perdendo qualquer prêmio que já tenha conquistado no Evento.

1. Os competidores individuais ou as equipes que se inscreveram para a competição, que não chegarem ao local antes do torneio ser declarado aberto, **poderão ser desclassificados do mesmo**.

2. Os competidores individuais ou as equipes que se inscreveram, não atenderem à chamada para a Luta ou Kata, após **3 (três) chamadas** pelos mesários, ou não notificarem por antecipação às autoridades que dirigem o torneio, ou que abandonem o local sem avisar, o Conselho dos Árbitros, seguindo as recomendações do Chefe dos Árbitros, decidirá a penalidade que caberá nestes casos.

3. Um round é uma etapa numa competição, para identificar os eventuais finalistas. Numa eliminatória de Kumitê, um round elimina 50% dos competidores dentro desse round, contando as baias (cabeça de chave) como competidores.

4. **Não é permitido que um Atleta da categoria Adulto desça para Categoria Master e que nenhum Atleta da Categoria Master suba para Categoria Adulto, bem como em outras categorias, caso isso ocorra a EQUIPE será automaticamente desclassificado, *conforme mencionado no Artigo III, página 8*.**

OBSERVAÇÃO:

Na categoria **adulto faixa verde acima** (Masculino / Feminino), **não usará mais capacete e nem colete**, somente **luvas** e **protetor bucal (esse de uso OBRIGATÓRIO)**.

Será permitido um leve toque no rosto (adulto faixa verde acima, Masculino / Feminino). **NÃO SERÁ PERMITINDO CONTATO AGRESSIVO (ROSTO), E CASO OCORRA, A PUNIÇÃO AO ATLETA SERÁ DE ACORDO COM A GRAVIDADE DA FALTA**.

EXPLICAÇÃO

EQUIPE REVEZAMENTO *deverá alinhar com 3 atletas, caso contrário não poderá participar do Evento.*

Na ***EQUIPE REVEZAMENTO*** *não haverá Técnico Masculino e Feminino nestas categorias deverá haver um* ***Capitão*** *entre os competidores, o qual fará as substituições.*

Observação: *Outras explicações não se fazem necessárias, já que constam no* ***Artigo B acima.***

*Se por um erro (**Administrativo**) de chamada os competidores forem chamados equivocadamente, essa luta será anulada, sem importar o resultado já outorgado e se for necessário, toda a parte da chave que envolver o lutador será disputada novamente.*

Para reduzir tais erros, os vencedores de cada luta, deverão confirmar sua vitória com a mesa de controle antes de abandonar a área de competição.

ARTIGO IV - QUADRO DE ÁRBITROS

1. O quadro de Árbitros para cada luta constituirá em: Um Árbitro Fiscal (**KANSA**), um Árbitro Principal (**SUSHIN**) e um Árbitro Auxiliar (**FUKUSHIN**).

2. Para facilitar o controle e o andamento das lutas, haverá **mesários**, **anotadores** e **anunciadores**.

EXPLICAÇÃO

Não há necessidade de mais esclarecimentos, o anterior já foi o suficiente.

ARTIGO V - DURAÇÃO DA LUTA

1. A duração de uma Luta Individual será de 2 (dois) minutos, porém o tempo poderá estender-se em até 5 (cinco) minutos de acordo com o regulamento do torneio.

2. O tempo da luta começa quando o Árbitro Principal dá o sinal de início (**HAJIME**) e termina assim que soar o gongo.

3. Se houver ENCHOSEN (**prorrogação**), o tempo será de 2 (**dois minutos**). O ENCHOSEN se encerra assim que um dos competidores consiga marcar um WAZARI ou IPPON. Se ao final da prorrogação nenhum dos competidores tiver conseguido marcar um ponto, a decisão será dada por HANTEI no Kachi, não podendo haver outra prorrogação. Todas as penalidades ocorridas no tempo normal de luta serão computadas na prorrogação.

4. O cronometrista dará o sinal por meio de uma campainha e/ou apito anunciando 30 (trinta) segundos (**ATOSHIBARAKU**) para o final da luta. O sinal do final da luta feito pelo Gongo, indica que a luta está encerrada.

EXPLICAÇÃO

A duração de uma luta está definida como: 2 (dois) minutos para Kumitê masculino e feminino individual, e, de 6 (seis) minutos para as Equipes de Revezamento, o tempo é corrido, parando o cronômetro somente com ordem do Juiz Principal (JIKAN).

ARTIGO VI - CONTAGEM DE PONTOS

1. O resultado de uma luta Individual se determina, quando um competidor marcar 2 IPONS ou 4 WAZARIS, ou a combinação de ambos, totalizando SHOBU NIHON, ou pela decisão da maioria dos Árbitros (HANTEI), ou por HANSOKU, SHIKKAKU e KIKEN outorgados a um competidor.

2. O **Ippon** se outorga quando:

a) Um Jodan-Gueri foi aplicado com boa forma, atitude correta e força controlada na altura da cabeça, sem causar danos ao oponente, deverá haver contato controlado na área protegida pelo capacete com exceção da grade: na região da boca, nariz, olhos, garganta, pescoço e nuca, deverá haver controle total (sem toque), sem excesso nenhum.

b) Quando um atleta aplicar um Ashibarai ou o adversário se desequilibrar sozinho, se houver qualquer golpe; Tsuki ou Gueri será considerado **Ippon.**

c) Quando um atleta aplicar qualquer golpe nas costas ou nuca do adversário e este estiver de costas para o oponente, desde que haja controle no golpe, será considerado **Ippon.**

3. O **WAZARI** se outorga quando:

a) Qualquer ataque de **mão** atingir com contato controlado qualquer parte pontuável do corpo. Quando Jodan, deverá haver contato mais controlado, sem causar danos ao oponente. Chudan deverá ser bem definido, com força e velocidade sem causar danos ao oponente.

b) Um Gueri atingir a região CHUDAN com contato controlado, sem causar danos ao oponente.

Observação: Nas partes protegidas pelos protetores deverá haver um leve toque, senão o golpe será anulado. Nas partes sem protetores como: nuca, pescoço e garganta o controle deverá ser absoluto.

Porém, como ressaltado acima a categoria **adulto faixa verde acima** (Masculino / Feminino), **não usará mais capacete e nem colete**, somente **luvas** e **protetor bucal**, e, que será **permitido um leve toque no rosto** (adulto faixa verde acima, Masculino / Feminino).

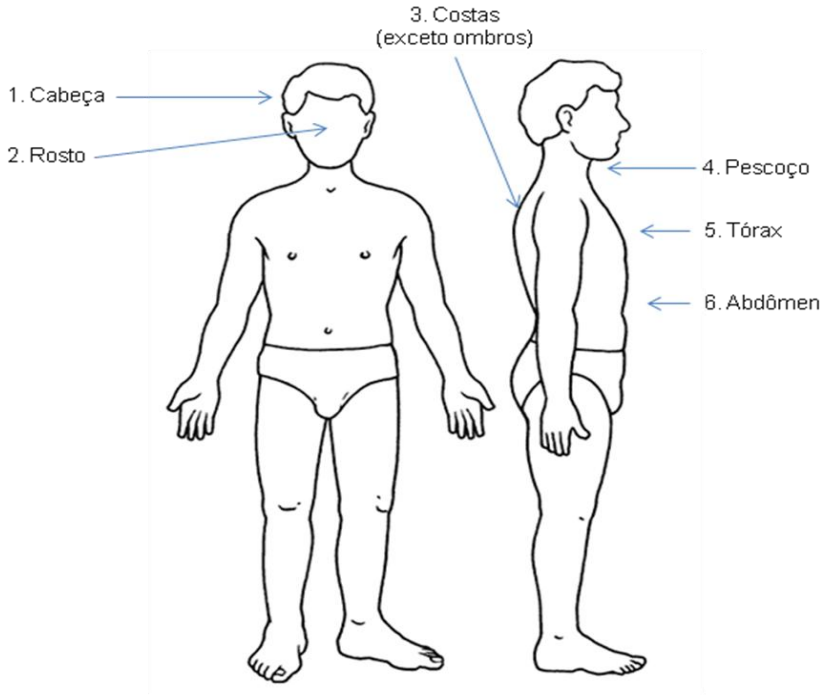
NÃO SERÁ PERMITIDO CONTATO AGRESSIVO (ROSTO), E CASO OCORRA, A PUNIÇÃO AO ATLETA SERÁ DE ACORDO COM A GRAVIDADE DA FALTA.

CRITÉRIOS GERAIS

a) Uma vitória sobre um oponente a quem foi outorgado um HANSOKU, KIKEN ou SHIKKAKU, valerá SHOBU NIHON completo.

b) Se um competidor está ausente, se retira ou é retirado (ver o motivo) lhe será outorgado um KIKEN e creditado Kachi ao outro competidor.

c) Os ataques são limitados às seguintes áreas do corpo:



d) Uma técnica eficaz aplicada exatamente ao mesmo tempo em que termina o tempo da luta será válida. Um ataque mesmo eficaz aplicado depois de um YAME, ou do Gongo indicando o final da luta, não será válido, e poderá inclusive ser penalizado o competidor que o executou. (O Gongo é soberano).

e) Nenhuma técnica mesmo sendo correta, será considerada válida se for aplicada quando os dois competidores estiverem fora da área de competição. No entanto se um competidor que ainda estiver dentro da área de competição, aplicar um golpe no oponente que estiver fora da área e o Árbitro ainda não anunciou YAME, será válido o ponto, e penalizado com JOGAI o competidor que saiu.

f) Não será outorgado ponto se os golpes (mesmo eficientes) forem simultâneos. (AIUCHI).

g) Se um competidor marca um ponto e ao mesmo tempo é atingido pelo oponente, ganha o ponto que marcou e o oponente será penalizado de acordo com o grau de gravidade, neste caso dá-se primeiramente a penalidade e depois o ponto.

EXPLICAÇÃO

A marcação de 2 IPPONS conseguidos diretamente, ou NIHON (4 WAZARIS) acumulativamente, determina uma luta. Portanto, se AKA tiver marcado 3 (TRÊS) WAZARIS e consegue marcar mais um IPON, sua pontuação máxima será SHOBU NIHON, pois não excederá a SHOBU NIHON a contagem total dos pontos.

Esta é uma regra básica que muitas vezes é ignorada quando uma luta de equipes termina empatada em número de vitórias, e ao somar os pontos obtidos, uma equipe incorre neste erro.

CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO

- **Uma técnica com boa forma:** é aquela que possui as características exigidas para uma provável eficiência, dentro da marcação do conceito tradicional do Karatê. Atitude correta é um componente de boa forma e se refere a uma atitude de grande concentração óbvia durante a execução de uma técnica pontuável.

- **Aplicação vigorosa:** define, a potência e velocidade de uma técnica e o desejo sensível de se obter êxito, não se cai para trás, Zanshin é um critério muitas vezes ignorado quando uma pontuação é avaliada. Isto é, o desejo de continuar ou de continuação do ataque perdura no competidor, depois de uma técnica executada.

- O competidor com Zanshin mantém uma concentração total e atenção ao potencial do oponente em contra atacar.

- **Tempo apropriado**: significa a aplicação de uma técnica quando esta tenha o maior efeito potencial. Assim, se uma técnica é aplicada sobre um oponente que se move rapidamente, o efeito potencial dessa técnica é reduzido.

- **Distância:** também significa o ponto no qual uma técnica completada alcança o alvo com controle. Para pontuar, a técnica deve ter o potencial para penetrar profundamente no alvo, então os golpes com o braço completamente estirado são considerados de baixa potência, e deve ser avaliado mais profundamente.

TÉCNICA SEM VALOR

- É uma técnica sem valor, sem importar como e onde foi aplicada, por exemplo, um GUERI JODAN que tem grande deficiência de boa forma não se pontuará nada, muito menos um IPPON. No entanto, visando promover técnicas de difícil execução, o Árbitro deve sempre inclinar-se a dar IPPON, mesmo quando existir deficiência de boa forma, desde que seja uma deficiência ligeira.

- Uma técnica de ASHIBARAI não requer que o competidor caia ao solo, para merecer IPPON, será suficiente se ele ou ela se desequilibrarem quando a técnica pontuável é executada. Os Árbitros não deverão parar a luta tão rapidamente ao notar o desequilíbrio ou queda. Antes deverão esperar mais ou menos 3 (três) segundos. Muitas técnicas de ASHIBARAI seguidas de um golpe, têm sido obstruídas porque os Árbitros dão o YAME muito rápido. Deverão deixar passar mais ou menos três (3) segundos após o ASHIBARAI ou projeção para que o atacante possa demonstrar sua continuidade de golpes.

- Técnicas que golpeiam abaixo da faixa, poderão pontuar, contanto que sejam acima dos ossos púbicos.

- Uma técnica executada com boa forma sobre a parte dos ombros, poderá pontuar. A parte pontuável dos ombros, é a união dos ossos, superior do braço com a clavícula e o osso do pescoço.

- O sinal de final da luta indica o fim de possível pontuação numa luta, e quando o Árbitro não parar a luta imediatamente após o sinal do gongo, se houver pontuação, não será válida. O sinal de final de luta indica que não poderá haver pontuação, porém não indica que não possa haver penalidade. As penalidades poderão ser impostas pelo quadro de Árbitros, enquanto os competidores não abandonarem a área de competição, após uma luta concluída. Podem-se impor penalidades após a luta, porém somente pelo Chefe de Arbitragem ou pelo Conselho de Árbitros.

- Os verdadeiros AIUCHIS são muito raros. Não só se requer que as técnicas cheguem simultaneamente, sendo que as duas técnicas deverão ser pontuáveis cada uma em boa forma, etc. Duas técnicas podem chegar simultaneamente, porém raramente são duas técnicas efetivas.

- O Árbitro não poderá chamar AIUCHI, uma situação na qual, somente uma das técnicas simultâneas é realmente pontuável. Isto não será AIUCHI.

ARTIGO VII - CRITÉRIOS DE DECISÃO

Luta Individual

1. Na ausência de 2 Ippons ou 4 Wazaris, ou por uma derrota motivada por KIKEN, HANSOKU ou SHIKKAKU durante a luta, se toma uma decisão nos seguintes casos:

a) Se houver sido outorgado WAZARIS.

b) Se houver penalidades.

c) Atitude, espírito de luta, força (energia) demonstrado pelos competidores, quem mais atacou chegando mais próximo de um ponto.

d) Superioridade técnica, tática e estratégica.

e) Caso a luta termine empatada, o Árbitro principal deverá apitar pedindo o Hantei ao Auxiliar e ao Fiscal, os quais decidirão através da gesticulação correspondente.

2. Quando o Árbitro dá uma decisão por HANTEI com base na opinião dada pelo Fiscal e Auxiliar, sua decisão será de acordo com as regras. Quando não houver superioridade de pontos o procedimento será o seguinte:

a) Se ao final da luta ambos os competidores não tiverem marcado pontos, a decisão para determinar o vencedor será dada por HANTEI.

b) Se ao final da luta ambos os competidores obtiverem o mesmo número de pontos, a decisão será dada por HANTEI.

c) Se ao final da luta, nenhum dos competidores tiver marcado pontos ou estabelecido superioridade técnica, a decisão deste combate será empate (HIKIWAKE).

d) Se no final de uma luta o AKA tiver 1 x 0, mas ele além de seu Wazari recebeu um **Hansoku Chui**, o Árbitro chamará **Hantei** e o Resultado será - **EMPATE OU VITÓRIA** de AKA, ***nunca do Shiro*** que não conseguiu ponto. Se um competidor fez 2 x 0 e recebeu Hansoku Chui ele vencerá a luta.

e) Qualquer "Penalidade ou Advertência" que aconteceu no tempo normal será transferido para a prorrogação (ENCHOSEN). No caso da competição individual, se o (ENCHOSEN) terminar empatado, a decisão final será dada também por (HANTEI KACHI).

EXPLICAÇÃO

Quando a pontuação dos competidores termina desigual, com um WAZARI na frente do oponente, deverá ser declarado vencedor aquele que obtiver maior número de pontos.

Muitos Árbitros evitam dar seu próprio julgamento na avaliação de uma luta em que os dois competidores estão empatados nos pontos. É perfeitamente correto dar a vitória a um dos competidores, quando a luta termina empatada.

Um Árbitro deve perguntar-se na hora de avaliar um resultado de uma luta, se algum competidor demonstrou mais habilidade técnica tática ou estratégica, determinação, potência, uso da distância e velocidade. Algum deles demonstrou melhor execução e variedade de técnicas? Se houver uma clara distinção nestas bases de julgamento, a luta pode ser outorgada ao competidor com superioridade.

Quando a luta terminar empatada haverá necessidade do HANTEI, então o Árbitro Principal apita e o Árbitro Principal, Auxiliar e o Fiscal fazem gesticulação indicando HIKIWAKE, AKA ou SHIRO, e então a decisão da maioria dos outros Árbitros vence.

"ENCHOSEN" é uma extensão de uma luta, não é uma luta separada. As penalidades aplicadas numa luta serão levadas para a prorrogação (ENCHOSEN). Deverá haver uma decisão depois de um ENCHOSEN, tomando em conta o desempenho de toda a luta, inclusive a luta que originou esta prorrogação.

Quando uma competição por equipes terminar empatada, e o número de vitórias e pontos empatados, se fará uma luta extra entre as pessoas escolhidas. Estas deverão ser chamadas dentro de um (1) minuto. As pessoas selecionadas para lutar, deverão ser aquelas que lutaram na rodada original, ou seja, a rodada que terminou empatada. Se a prorrogação (ENCHOSEN) terminar empatada, a luta será decidida por HANTEI.

ARTIGO VIII - COMPORTAMENTO PROIBIDO

1. É proibido:

a) Técnicas que façam contato nas áreas não protegidas pelo capacete/ protetor de tórax (nuca, pescoço, garganta e costas). O GOLPE DENOMINADO HAITO É EXPRESSAMENTE PROIBIDO SUA APLICAÇÃO E QUEM O FIZER, SERÁ PENALIZADO.

b) Técnicas que façam contatos excessivos, levando em consideração a área atingida (Se foi JODAN ou CHUDAN).

c) Ataques aos testículos, virilha e articulações.

d) Golpes perigosos que pela sua própria característica prejudique a habilidade do oponente em cair ao solo com segurança.

e) Golpes que pela própria característica não podem ser controlados para a segurança do oponente.

f) Ataques diretos repetidos contra os braços, mãos e pernas.

g) Golpes que passam JODAN sem controle (Tsuki ou Gueri).

h) Saídas repetidas da área de competição (JOGAI), e movimentos que façam perder tempo de luta.

i) Agarrar o adversário, empurrões violentos com as mãos e o corpo.

j) Qualquer comportamento descortês, tal como provocação e desobediência às regras.

k) Qualquer membro oficial de uma equipe que se comporte descortesmente para com qualquer dos membros do quadro de Árbitro, mediante gestos, palavras etc. pode ser expulso, como também **parte da equipe** ou **toda a equipe**, não importando se estes membros estejam ou não dentro da área de competição.

Observação: Esta recomendação é válida para os Presidentes de Entidades, Professores ou qualquer membro oficial da Equipe, mesmo que não estiverem dentro da área, basta que eles infrinjam este Artigo.

l) Fingir-se machucado com gestos, reclamações ou simulações (rolando no solo), para obter vantagens.

m) Nas áreas de pontuação, o contato deve ser razoável, sendo que o controle no nariz, olhos, boca e pescoço deve ser absoluto, podendo ser permitido sem penalidade apenas um toque com controle. Qualquer técnica com contato na cabeça, face ou pescoço que causar ferimento, deve ser penalizada, a não ser que tenha sido causado pelo próprio competidor ferido. No caso de técnicas de chutes, pode-se dar uma tolerância maior, desde que a técnica seja controlada e não cause ferimentos óbvios.

n) O atleta que jogar o capacete, protetor de tórax ao chão de maneira descortês receberá **SHIKKAKU**.

2. No controle dos golpes deve ser observado o seguinte:

a) As técnicas que tocam o oponente serão consideradas, mas aquelas que causarem ferimentos por falta de controle devem ser punidas.

b) Nos casos de técnicas com as pernas, uma maior tolerância será observada, desde que não causem dano físico ao oponente.

3. **JOGAI**: Se refere quando o pé ou parte do pé de um competidor sai da área, ou quando o competidor ou parte de seu corpo sai da área de competição.

a) Na primeira saída se dará uma advertência verbal (CHUIKOKU). **JOGAI ICHI**.

b) Na segunda saída se dará outra advertência verbal para o competidor que saiu (CHUIKOKU). **JOGAI NI**

c) Na terceira saída se aplicará um (HANSOKU - CHUI) para o competidor que saiu.

d) Na quarta saída se aplicará um HANSOKU para o competidor que saiu e outorga-se KACHI (vitória) ao oponente.

4. Como comportamento proibido, devemos também observar o comportamento do Técnico. Ele não deverá permanecer dentro da área de competição e não deve que seja por palavras, atos ou simulações, interromper o bom andamento da luta. No caso de um Técnico não cumprir esta cláusula, ele e seus competidores serão penalizados de acordo com o previsto no artigo IX, destas regras.

EXPLICAÇÃO

*A **garganta** é a região na frente do pescoço que inclui traquéia, artérias carótidas e veias jugulares. Qualquer contato nesta área deve ser penalizado, a menos que a vítima tenha ocasionado o acidente mediante um descuido ou situações agravantes.*

Na primeira avaliação do contato excessivo (ATENAI-YONI), não existe dúvida para um Árbitro experiente. Técnicas no rosto devem "tocar" significa com controle e eficiência. Tocar com violência sem controle não significa um contato válido. A região não protegida deverá ser intocável.

Ao avaliar a força usada no contato, o Árbitro deve tomar em conta todas as circunstâncias. Por exemplo, se a vítima foi de encontro a uma técnica controlada, mediante algum movimento ou "ginga". Esta é uma pontuação que poderá parecer com contato excessivo, mas isso não deve ser usado como uma justificativa para uma má avaliação.

O Árbitro deve considerar os efeitos de uma notável diferença no tamanho dos lutadores (estatura), o que pode ocorrer na competição Absoluto. O que pode ser golpe controlado para um lutador de 150 kg, pode ser um golpe muito danoso para um de 65 Kg.

O Árbitro deve observar constantemente o competidor lesionado. O comportamento dele pode ajudar o Árbitro na sua avaliação do contato recebido pelo competidor.

Um pequeno atraso de tempo em dar uma decisão, permitirá que os sintomas de uma lesão tal como um sangramento de nariz apareça. A observação também revelará qualquer esforço de um competidor em agravar uma lesão leve, para tirar vantagem tática. Exemplos destes são os sopros de nariz de modo violento, a fim de provocar sangramentos em competidores já com problemas crônicos deste mal, também em esfregar violentamente o rosto, provocando vermelhão o qual o Árbitro poderá analisar como área sofrida de impacto. As lesões pré-existentes podem produzir sintomas fora de toda proporção, e do grau de contato usado.

Um lutador bem treinado fisicamente, pode absorver muitos impactos nas áreas musculosas, tal como estômago, porém o esterno e as costelas são vulneráveis a lesões, por isso, deve exercer-se um controle razoável de golpes no corpo. O chute acidental na região "baixa" do corpo, pode reduzir sensivelmente o potencial de um competidor para vencer, assim como também o é no chute não acidental deliberado. É por isso que o Árbitro deve outorgar penalização em qualquer caso.

Os ASHIBARAI que golpeiam muito alto nas pernas podem causar lesões permanentes no joelho.

Todas as técnicas de mão aberta na altura Jodan são técnicas proibidas. Cada Karateka possui diferentes habilidades para controlar técnicas e por esta razão, não existe uma real classificação de "técnica" (exceto Jodan de mão aberta). Um competidor deve aplicar todas as técnicas com boa forma e controle. Se não puder fazê-lo então com compreensão da técnica que se está executando, deverá ser admoestado e penalizado.

No momento em que YAME for anunciado, é possível determinar se ocorreu JOGAI. Se AKA aplica uma técnica pontuável e depois sai da área, YAME deve ocorrer no instante da pontuação e então a saída ocorre fora do tempo de luta, e não pode ser penalizado. Se AKA tenta marcar um ponto, e não obtém êxito, saindo área, será considerado JOGAI. Se SHIRO sai simultaneamente ao golpe pontuável recebido de AKA, então o YAME ocorrerá imediatamente quando AKA pontua, e a saída de SHIRO será contada (JOGAI). Se SHIRO sai, ou tiver saído, e o AKA estiver dentro da área e pontuar, será ponto para AKA, e penalizará SHIRO com JOGAI.

Os movimentos que desperdiçam tempo incluem movimentos circulares sem motivos, onde o competidor não se envolve com a luta, isto é, não toma iniciativa, somente fica girando sem mostrar que o giro é estratégia, e sim perda de tempo. O Árbitro espera inicialmente que os competidores se estudem um ao outro, dentro de um curto período de tempo, devem ocorrer ataques e contra ataques. Se por alguma razão isto não se sucede depois de um intervalo, o Árbitro deve parar a luta e prevenir os lutadores. O competidor que constantemente recua (foge) sem contra ataques efetivos, impedindo assim a oportunidade do outro pontuar, deve ser penalizado. Isto sucede frequentemente durante os segundos finais de uma luta.

O fingir ou simular uma contusão é uma séria infração ao regulamento. O exagerar e simular uma lesão que já existe é menos grave, mas merece advertência. Se o competidor finge, rodopia, salta e cai no chão simulando contusão grave, pode se impor um SHIKKAKU. O médico deverá ser neutro e relatará ao Árbitro a intensidade ou não da simulação. O Árbitro deverá sempre penalizar qualquer exagero ou simulação.

Para que a credibilidade do esporte seja mantida, os competidores que fingem ferimentos, estarão sujeitos às penalidades mais fortes, até e inclusive suspensão perpétua no caso de fingimentos repetidos. Competidores que recebem SHIKKAKU por fingir ferimentos serão retirados da área de competição e colocados diretamente à frente da Comissão Médica, a qual fará um exame imediato no competidor. A Comissão Médica entregará o seu parecer antes do final do torneio para a consideração do Conselho de Árbitros.

ARTIGO IX - PENALIDADES

1. Todo competidor que não obedecer às regras será advertido ou penalizado. O tipo de penalidade será anunciado pelo Árbitro Principal, logo após consultar o Quadro de Árbitros.

2. As advertências podem ser impostas em primeira instância por infrações menores. Qualquer outro tipo de infração menor poderá levar CHUIKOKU, isto é, poderá haver CHUIKOKU por JOGAI, outro por ATENAI-YONI e outro por MUBOBI numa mesma luta. (**contato e comportamento se somam**, porém, **Mubobi NÃO se soma com contato e comportamento**).

Observação: Nenhuma penalidade se outorga pontos ao oponente, ***exceto*** HANSOKU, KIKEN ou SHIKKAKU.

3. Se utilizará a seguinte penalidade:

   - **CHUIKOKU:** É uma advertência verbal.

   - **HANSOKU CHUI:** é uma advertência que se impõe por infrações maiores ou infrações menores acumuladas para as quais já se tenha dado um CHUIKOKU durante a luta. (Exceto no JOGAI que tem 2 (dois) CHUIKOKUS.

   - **HANSOKU:** Se impõe a uma infração muito séria. Os pontos do oponente se elevam a NIHON. O HANSOKU também se utilizará quando já houver 1 HANSOKU CHUI do mesmo tipo de penalidade, fazendo com que os pontos do oponente se elevem a NIHON.

   - **SHIKKAKU:** Esta penalidade equivale à expulsão do competidor do Torneio. Os pontos do oponente totalizam NIHON. O quadro de Árbitros pode determinar o SHIKKAKU, que deverá ser anunciado em público, bem como seu motivo. Para definir o limite do SHIKKAKU deve ser consultado o Chefe dos Árbitros e dependendo da gravidade do ato, ele pode transferir o caso para o Conselho de Árbitros presente ao torneio. O SHIKKAKU pode se impor nos seguintes casos:

     a) Quando um competidor comete um ato que prejudique a honra e o prestígio do KARATÊ DO.

     b) Quando um competidor não obedece às ordens do Árbitro Principal.

     c) Quando um competidor ficar exaltado de modo a oferecer perigo e desarmonia no desenrolar da luta.

     d) Quando os atos de um competidor são considerados perigosos para com ele mesmo ou para com seu oponente, ou quando violarem as regras deliberadamente.

     e) Quando um competidor insiste em voltar à área de competição não respeitando as recomendações do médico.

f) Quando o competidor ficar exaltado e atirar os protetores capacete e tórax ao chão.

g) Quando se considerar que outros atos violem as regras do torneio.

Deve ser enfatizado que a penalidade SHIKKAKU carrega consigo não apenas uma proibição pelo resto da competição, mas também a possibilidade de penalidades mais severas, impostas pelo Conselho de Árbitros ou TJD.

- **ATENAI-YONI:** Sempre que houver contato em lugar não protegido, ou contato excessivo nos pontos protegidos, agarramento do adversário, o Árbitro Principal, após consultar o Auxiliar, fará o gesto característico (ATENAI-YONI) em direção ao ofensor e o penalizará. Na primeira vez que ocorrer esta penalidade, o Árbitro diz AKA/SHIRO ATENAI-YONI e penaliza. Na segunda vez e nas seguintes, somente mostra o gesto em direção ao atleta e penaliza.

- **MUBOBI:** É quando implica em risco tanto para o atleta quanto seu adversário (dar a costa, virar o rosto na hora de golpear, jogar a cabeça na hora do soco e se expor de maneira irresponsável durante a luta).

EXPLICAÇÃO

Uma penalidade pode ser imposta diretamente por uma infração às regras, mas uma vez dado um tipo de penalidade, e este tornar a se repetir, deverá ser dada outra penalidade com mais severidade.

As penalidades não se acumulam em forma cruzada. Ao decidir uma pontuação em primeira instância de ATENAI-YONI, não poderá ser seguido de um HANSOKU CHUI automático por JOGAI.

*A penalidade JOGAI é progressiva e gradativa (CHUIKOKU ICHI, CHUIKOKU NI, HANSOKU CHUI e HANSOKU). As penalidades em geral impostas são as acima e não é necessário seguir as escaladas nos casos de Contato e MUBOBI, ESSAS PENALIDADES **NÃO** SE SOMAM, quando ocorrerem na mesma luta.*

Quando as penalidades impostas durante uma luta a um competidor totalizarem NIHON (4 WAZARIS) a luta é encerrada, dá-se automaticamente um HANSOKU ao competidor e vitória (AKA ou SHIRO NO KACHI) ao oponente.

Existem dois tipos de penalidades:

EXEMPLOS

1. Por **JOGAI**

1º Saída - **AKA JOGAI ICHI**
2º Saída - **AKA JOGAI NI**
3º Saída - **AKA JOGAI - HANSOKU CHUI**
4º Saída - **AKA JOGAI - HANSOKU**

2. Por **ATENAI-YONI (contato e comportamento) e Mubobi**

1º ATENAI - Advertência
2º ATENAI - Hansoku Chui
3º ATENAI - Hansoku

1º MUBOBI - Advertência
2º MUBOBI - Hansoku Chui
3º MUBOBI - Hansoku

IMPORTANTE: Contato Excessivo e MUBOBI **NÃO SERÃO JUNTADOS** (**NÃO SE SOMAM**), isto é se houver um Atenai de Contato e logo depois um de MUBOBI, não se somam as penalidades.

Observação: Nenhuma penalidade se outorga pontos ao adversário.

A penalidade por JOGAI sempre deverá ser gradativa. As penalidades por ATENAI-YONI e MUBOBI são diretas devendo ser avaliadas de acordo com a gravidade e elas não se somam.

ASHIBARAI alto, golpes nos braços e pernas e projeções perigosas ao solo são considerados ATENAI-YONI, devendo ser avaliadas de acordo com a gravidade. Agarramentos por mais de três segundos e golpes JODAN que passam sem controle também são considerados ATENAI-YONI, porém devem ser punidos gradativamente se ainda não aconteceu nenhum ATENAI-YONI.

Todas as infrações por ATENAI-YONI numa mesma luta, não importa se por agarramento, projeção, ASHI-BARAI alto, etc., devem sempre ser somadas. Por exemplo, no caso de um ATENAI-YONI leve por ASHIBARAI alto, se não houver sido penalizada outra infração por ATENAI-YONI anteriormente, deverá ser punida com CHUIKOKU (admoestação).

Porém, se já houver sido penalizada uma infração por ATENAI-YONI, por exemplo, um HANSOKU CHUI, a nova infração se somará a esta, resultando num HANSOKU.

Contudo, isto não impede que uma infração por ATENAI-YONI de maior grau seja punida diretamente, podendo resultar num HANSOKU-CHUI, HANSOKU ou SHIKKAKU.

MUBOBI: É uma penalidade no qual implica em riscos para o atleta e/ou adversário durante uma luta (dar a costa, virar o rosto na hora de golpear, jogar a cabeça na hora do soco e se expor de maneira irresponsável durante a luta). Esta penalidade pode ser gradativa ou direta, dependendo da gravidade do fato.

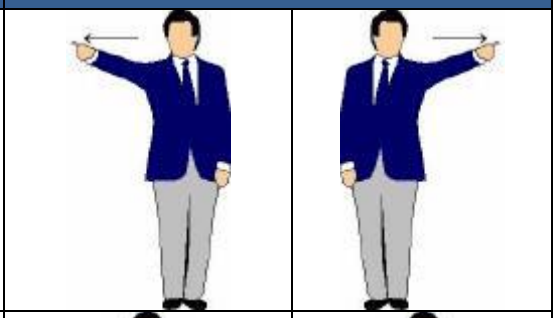
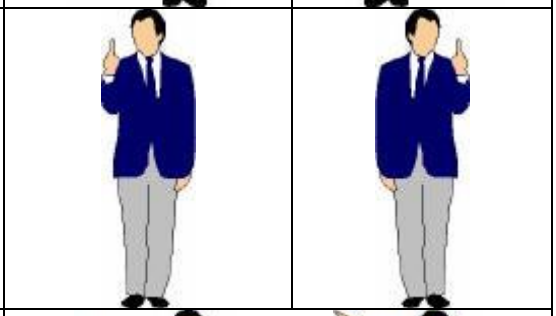
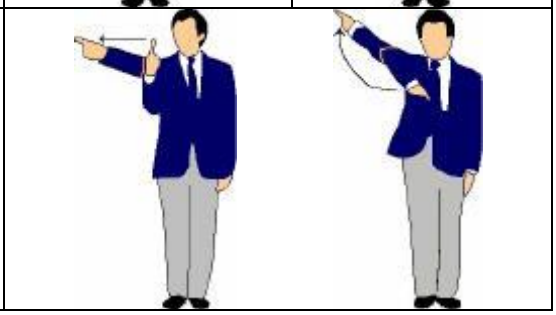
Quando o Árbitro Principal for anunciar a penalidade ou a pontuação deve seguir a seguinte ordem:

a) Cor da faixa (AKA ou SHIRO).
b) Altura do golpe (JODAN, CHUDAN ou GUEDAN).
c) Tipo do golpe (GUERI, TZUKI ou UCHI).
d) Qualidade do ponto (IPPON ou WAZARI).

PENALIDADE:

O Árbitro deverá mostrar o gesto característico e anunciar o grau da infração, apontando o dedo indicador à altura correspondente à penalidade que está sendo imposta.

DESCRIÇÃO	GESTICULAÇÕES	
• **CHUIKOKU JOGAI** O Árbitro somente olha para o atleta indica a lateral com o dedo indicador e diz: “AKA ou SHIRO JOGAI ICHI ou JOGAI NI”.		
• **CHUIKOKU ATENAI** O Árbitro olha para o atleta mostra o gesto correspondente e diz “AKA ou SHIRO ATENAI”.		
• **ATENAI HANSOKU CHUI** O Árbitro mostra o dedo indicador à altura do peito do atleta infrator e diz “AKA ou SHIRO ATENAI, HANSOKU CHI”.		

DESCRIÇÃO	GESTICULAÇÕES
• **ATENAI HANSOKU** O Árbitro mostra o dedo indicador à altura do rosto do atleta infrator e diz "AKA ou SHIRO ATENAI, HANSOKU".	
• **CHUIKOKU MUBOBI** O Árbitro olha para o atleta mostra o gesto correspondente e diz: AKA ou SHIRO MUBOBI.	
• **SHIKKAKU** O Árbitro mostra o dedo indicador à altura do rosto do atleta infrator e indica sua saída (expulsão) para fora da competição.	

No caso de **HANSOKU ou SHIKKAKU** deverá anunciar a vitória do outro atleta:

Exemplo: Contato de AKA:

AKA	**ATENAI-YONI**	**HANSOKU**	**SHIRO NO KACHI**
(a)	(b)	(c)	(d)

Observação: A advertência CHUIKOKU deverá ser anunciada ao atleta, usando a gesticulação indicando a irregularidade que ele cometeu não deverá apontar o dedo indicando a advertência, exceto no JOGAI quando ele mostra a lateral com o dedo.

Dar-se-á admoestação quando um competidor comete uma falta leve, sem reduzir, contudo, o potencial de vitória de seu oponente. Dar-se-á penalidade por faltas leves, quando se percebe que um competidor na sua falta leve, tirou o potencial de vitória do oponente, isto é, se através de um contato mesmo leve, machucou o oponente, atrapalhando-o na execução de alguns golpes. Por exemplo, um ASHIBARAI mal aplicado, pode podar a condição de se executar chutes a partir daquele momento. Isto se dará segundo as opiniões do quadro de Árbitros.

Um **HANSOKU** se impõe em consequência de penalidades acumulativas, mas também se pode impor diretamente, por infrações às normas e regras. Ele é utilizado quando, segundo a opinião do quadro de Árbitros deste combate, o potencial de vitória do adversário foi virtualmente reduzido à zero, por falta do oponente.

Um **SHIKKAKU** se pode impor diretamente sem advertência de nenhum tipo. Não é necessária nenhuma atitude por parte do competidor, para que esta penalidade seja imposta, basta que o treinador, membros da equipe, ou delegados se comportem de maneira a desprestigiar a honra do Karatê, dentro ou fora da área de competição.

Se o Quadro de Árbitros considera que um competidor está agindo maliciosamente, intencionalmente, sem levar em conta que houve ou não lesão física real, a penalidade correta é SHIKKAKU e não HANSOKU.

Deve-se avaliar muito bem o alcance deste SHIKKAKU. O ofensor pode ser expulso somente deste campeonato, bem como pode sofrer uma punição ainda maior, depois do julgamento do Conselho de Árbitros, que pode determinar uma suspensão por tempo determinado, ou até mesmo uma suspensão perpétua.

O anúncio do SHIKKAKU deve ser feito em público.

ARTIGO X - FERIMENTOS E ACIDENTES DURANTE A COMPETIÇÃO

1. **KIKEN**: É uma decisão que se toma quando um competidor ou competidores estão ausentes, se negam a continuar lutando, abandonam a luta, também quando são excluídos do torneio anteriormente pelo Árbitro. As causas para abandonar o combate podem incluir lesões não atribuídas às ações do oponente. O KIKEN deverá ser anotado no seu CRACHÁ.

   a) **O KIKEN será outorgado ao(s) atleta(s):** por **Ausência**, **Desistência** ou **Ordem Médica.**

   b) **O KIKEN por AUSÊNCIA:** desclassifica o atleta da categoria sem direito a nenhuma classificação;

   c) **O KIKEN por DESISTÊNCIA:** desclassifica o atleta daquela categoria sem direito a nenhuma classificação; e

   d) **O KIKEN por ORDEM MÉDICA:** quando **o Médico Oficial** do evento diz ao Chefe de Árbitros ou Chefe de Tatame que o atleta não tem mais condições de lutar, se o oponente que causou a lesão não for desclassificado na opinião dos Árbitros, mesmo que esse insista em continuar a luta, ele receberá **KIKEN,** e a vitória será dada ao seu oponente, se ele estiver em uma **final** ou **semi-final**, receberá classificação ou premiação correspondente.

2. Se dois competidores se machucam mutuamente ao mesmo tempo, ou estão sofrendo os efeitos de lesões ocasionadas anteriormente, e se o médico do torneio declara que os dois competidores não podem continuar, a decisão será a favor do competidor que tiver maior número de pontos até aquele momento. Se os dois competidores estiverem empatados a decisão será por HANTEI.

3. Aquele competidor lesionado que for declarado incapaz de lutar pelo médico do evento, não poderá lutar novamente nessa competição. O médico deverá fazer a anotação no verso do CRACHÁ do competidor.

4. O competidor lesionado que ganhar a luta por desclassificação do oponente, não poderá lutar novamente sem a permissão do médico. No caso em que ele se encontre lesionado, poderá ganhar um segundo combate por desclassificação do oponente, mas será excluído imediatamente de qualquer outra luta do torneio.

5. Quando um competidor estiver machucado, o Árbitro suspenderá o combate e chamará o médico do evento imediatamente. Caso o médico demore ou estiver ausente, o Árbitro caso seja preparado, deverá dar a ajuda necessária ao competidor, até a chegada do médico.

O Árbitro não está autorizado a tratar do competidor ferido, porém em algumas circunstâncias presta-lhe os primeiros socorros. Se o competidor cair e desmaiar, o Árbitro deve tirar o protetor bucal e chamar o médico imediatamente. O médico está autorizado a diagnosticar, tratar e atender a lesão provocada no combate, também pode fazer recomendações para a segurança do competidor ferido.

6. Qualquer competidor que cair, for jogado ou for nocauteado, e não ficar em pé em 10 (dez) segundos, será julgado incapaz de continuar lutando e será automaticamente retirado do torneio. O tempo será marcado pelo cronometrista previamente designado para isto; uma campainha será soada como aviso aos 7 (sete) segundos, seguida por um gongo aos 10 (dez) segundos, encerrando a luta. O quadro de Árbitros decidirá por KIKEN, HANSOKU ou SHIKKAKU, de acordo com o caso e o parecer médico. A contagem dos 10 (dez) segundos será aberta sempre que:

a) O atleta cair ao solo e não puder ficar em pé, em função de golpes provocados pelo oponente, ou por acidentes provocados por ele mesmo.

b) O atleta se abaixar, ajoelhar, curvar ou estiver impossibilitado de voltar espontaneamente à posição original de luta, devido a golpes recebidos naquela luta ou a mal-estar provocado por doença ou por lesões ocorridas em lutas anteriores, ou por simulações e fingimentos.

EXPLICAÇÃO

As lesões ocasionadas a si mesmo e aquelas que surgem por problemas tais como deslize do piso, por exemplo, se for TATAME ele pode se abrir e o competidor tropeçar ou torcer o pé, isto é fácil para se abordar e analisar. Quando se trata de lesão provocada pelo oponente, por falta de controle e técnica, os Árbitros devem decidir se este tipo de golpe aplicado é válido, se foi aplicado na área adequada com grau de controle correto, e se foi no tempo correto. Considerações deste tipo ajudarão o quadro de Árbitros a decidir se o competidor lesionado tem que ser declarado perdedor por KIKKEN ou se o oponente deve ou não ser penalizado pela sua falta.

Quando o Árbitro Principal for reiniciar uma luta, após haver pontuado um dos competidores e, antes de anunciar o TSUZUKETE HAJIME perceber que o atleta que recebeu o golpe pontuado está sangrando ou lesionado devido ao golpe recebido, deverá:

a) *Chamar o médico;*

b) *Consultar o Auxiliar, e se necessário o Fiscal, para verificar se a lesão é realmente devida ao golpe pontuado; e*

c) *Caso haja consenso de que a lesão é devida ao golpe pontuado, o Árbitro Principal deverá anular o ponto, punindo o atleta que provocou o acidente, de acordo com a gravidade.*

Caso o Árbitro Principal já tenha anunciado o TSUZUKETE HAJIME na situação acima descrita, deverá:

a) *Parar a luta*
b) *Chamar o médico*

Neste caso, o Árbitro principal não poderá anular o ponto, muito menos penalizar o atleta que provocou o acidente, visto que o fato não foi percebido pelo Quadro de Árbitros.

Quando o médico declara que o competidor está sem condições para continuar o combate, uma anotação clara deve ser feita na ficha de identificação do atleta, para futuras participações em lutas. O grau de inaptidão deve ser conhecido dos demais Árbitros que participam do torneio.

Um competidor pode ganhar por desclassificação do oponente, bem como por acumulação de infrações menores do oponente. É possível que o ganhador não tenha sofrido nenhuma lesão significativa. Porém, se houver uma segunda vitória nas mesmas condições, ele não poderá participar da competição em outra rodada, mesmo que ele se encontre em boas condições físicas para continuar. O médico está obrigado a fazer recomendações de segurança, somente quando se refere a um tratamento médico apropriado àquela pessoa lesionada em particular.

KIKEN

a) ***<u>O KIKEN por AUSÊNCIA:</u>*** *quando um atleta se inscreve e não comparece na sua área de competição, ele será desclassificado sem direito a nenhuma classificação ou recebimento das taxas pagas;*

b) ***<u>O KIKEN por DESISTÊNCIA:</u>*** *quando um atleta estiver lesionado ou sentindo-se mal,* ***sem determinação medica para parar****, mas por* ***LIVRE E EXPONTÂNEA VONTADE*** *ele desiste, será desclassificado outorgando-se a vitória ao oponente e o atleta que desistiu não* ***terá direito a nenhuma classificação ou premiação nesta categoria****.*

c) ***<u>O KIKEN por ORDEM MÉDICA:</u>*** *se o atleta estiver na final ou semi final, ele receberá a classificação ou a premiação adequada.*

<u>ARTIGO XI - NORMAS QUE VERSAM SOBRE O PROTESTO</u>

1. Todo protesto que tenha relação com a arbitragem, à aplicação do regulamento etc., deve ser apresentado por escrito e assinado pelo Presidente da Federação (ou em sua ausência, seu legado oficial já anteriormente nomeado).

2. A pessoa que desejar fazer um protesto, deve depositar de maneira temporária, uma quantia em dinheiro combinada com a Diretoria da **CBKI** em nome do Tesoureiro para obter um recibo.

3. A queixa mais uma cópia do recibo deve ser remetida ao Presidente do Conselho de Árbitros.

4. Provar que o que se está questionado no protesto, corresponde à pessoa que realiza o protesto.

5. O Conselho de Árbitros analisará o protesto no final do torneio. Como parte desta análise o Conselho estudará a evidência apresentada, examinará os vídeos correspondentes e interrogará a Comissão de Controle etc.

6. O protesto deve incluir os nomes dos competidores, o quadro de Árbitros e a natureza precisa do protesto. Não se aceitarão como protestos legítimos aqueles que se realizem sobre normas gerais. O Conselho de Árbitros estudará a evidência sobre uma base objetiva.

7. Se o Conselho de Árbitros considerarem que o protesto é valido tomar-se-á todas as medidas necessárias para evitar que isto não se volte a repetir em competições futuras. O depósito pago será reembolsado pelo Tesoureiro. Se o Conselho de Árbitros considera que o protesto não é valido, o mesmo será rechaçado e o dinheiro confiscado em favor da **CBKI**.

8. Sem ter em conta o resultado do protesto, o resultado de uma luta não pode ser mudado retrospectivamente.

EXPLICAÇÃO

*Todo protesto concernente à aplicação das normas, deve ser apresentado em um formulário aprovado, e deve ser assinado pelo representante legal da equipe, ou do competidor. Quem realiza a queixa deve depositar uma quantia em dinheiro, já acertada pela Comissão Diretora da **CBKI**, a favor da tesouraria e deve ser feito um recibo em duas vias. O protesto juntamente com o recibo deve ser remetido ao presidente do Conselho de Árbitros.*

No protesto deve incluir os nomes dos competidores, do quadro de Árbitros participante, e o detalhe preciso do protesto. Não aceitarão como protesto legítimo, as queixas sobre normas gerais. O dever de provar a validez do protesto recai sobre quem o realiza.

O protesto será analisado pela Comissão de Árbitros no final do Torneio. Como parte desta análise, a comissão estudará a evidência apresentada a favor do protesto. A Comissão também estudará os vídeos oficiais e interrogará os membros da Comissão de Controle para examinar objetivamente a validade do protesto.

*Se a Comissão de Árbitros considerarem válido o protesto, tomar-se-ão medidas necessárias, para que o erro não venha acontecer em futuras competições. Neste caso a tesouraria devolverá o dinheiro depositado. Se o protesto for indeferido, ele será rechaçado e o depósito confiscado pela tesouraria da **CBKI**.*

ARTIGO XII - PODERES E OBRIGAÇÕES DOS ÁRBITROS.

a) Chefe dos Árbitros:

1. Assegurar a correta preparação de cada torneio, conjuntamente com o COMITÊ ORGANIZADOR, considerando o arranjo das áreas de competição, a provisão de todos os equipamentos necessários, operação e supervisão, precauções de segurança, etc.

2. Decidir antecipadamente a escalação e nomeação dos Árbitros: Chefe de Quadra, Fiscal, Principal e Auxiliar para cada combate, constituir uma Comissão de Árbitros para inspecionarem os Árbitros que irão atuar, observar as falhas e performance geral da arbitragem.

3. Nomear Árbitros suplentes e pessoas oficiais que tomarão parte na competição. A composição do quadro de Árbitros não pode ser mudada pela vontade do Árbitro Fiscal, Chefe de Quadra, Principal e Auxiliar, somente pelo Chefe dos Árbitros.

4. Dar veredicto (decisão) final sobre assuntos de natureza técnica que podem aparecer durante o torneio e para os assuntos que não existem regras estipuladas.

b) Os poderes do Chefe de Quadra:

1. O Árbitro Chefe de Quadra é designado pela Comissão de Arbitragem da CBKI. Será designado um Chefe de Quadra para cada área Competição.

2. O Árbitro Chefe de Quadra designará antes ou no momento de cada luta os Árbitro Principal, Auxiliar e Mesários.

3. O Árbitro Chefe de Quadra supervisiona a luta e garante que o regulamento está sendo aplicado. O Chefe de Quadra não poderá parar uma luta; somente através do Principal.

4. Ele inspecionará o andamento da luta, as ações e atitudes dos Árbitros (Principal e Auxiliar), e quando julgar necessário fará correções necessárias ou substituir os Árbitros que estiver cometendo muitos erros, solicitando paracer da Comissão de Árbitros.

c) Os poderes do Árbitro Fiscal:

1. Nomear-se-á um Árbitro Fiscal para cada luta, ele inspecionará o andamento da luta, as ações e atitudes dos Árbitros (Principal e Auxiliar), e quando for solicitado, pode dar ao Principal sua opinião ao que for solicitado.

2. O Árbitro Fiscal só poderá votar por uma decisão, quando tomar parte de uma consulta convocada pelo Árbitro Principal, ou quando for solicitado sua opinião.

3. Quando o Árbitro Principal e o Auxiliar consultam o Fiscal, ele poderá pronunciar-se. Quando o Árbitro Fiscal tem opinião para expressar, deverá fazê-la através do Árbitro Principal, que pode consequentemente informá-la ao Auxiliar. Este procedimento, contudo pode ser omitido quando o Principal consulta o Fiscal somente para uma opinião.

4. O poder do Fiscal inclui: supervisão e direção dos Anotadores e Cronometristas.

5. As anotações (súmulas) feitas pelo Fiscal podem converter-se em documento Oficial do torneio após assinado pelo mesmo.

d) Os poderes do Árbitro Principal são os seguintes:

1. O Árbitro Principal tem o poder de conduzir as lutas, (dar o início, suspensão e final das lutas) e tem os poderes de:

   a) Outorgar um IPPON ou WAZARI.

   b) Explicar se necessário, a razão de sua decisão (nunca explicar aos atletas, técnicos ou delegados).

   c) Impor penalidades e advertências (antes, durante e depois de uma luta).

d) Impor penalidades e advertências após obter a opinião dos Árbitros Fiscal e Auxiliar se necessárias.

e) Anunciar prorrogação de lutas.

2. A autoridade do Principal não está limitada à área de competição, também inclui a periferia da mesma.

3. O Principal é quem deve dar as ordens e fazer os anúncios.

4. Quando o Auxiliar assinalar por meio de um gesto uma técnica eficaz, o Principal deve considerar o sinal e fazer um julgamento, sem necessidade de concordar com o Auxiliar, para isto ele (Principal) é de graduação maior na Hierarquia de Arbitragem, em relação ao Auxiliar.

5. Sempre que o Árbitro Principal parar uma luta, antes de reiniciá-la deverá mostrar através de gesto e voz porque parou.

e) Os poderes do Árbitro Auxiliar são os seguintes:

O Árbitro Auxiliar deve:

a) Ajudar o Principal.

b) Tomar parte em consultas com o Árbitro Principal e Fiscal quando for solicitado a fazê-lo.

c) Emitir uma opinião através de gestos DISCRETOS;

d) Exercer o direito de votos em uma decisão a ser tomada.

1. O Auxiliar deve falar somente quando for solicitado pelo Principal

2. O Auxiliar deve observar cuidadosamente as ações dos competidores e dar sua opinião ao principal nos seguintes casos:

a. Se detectar um IPPON ou WAZARI.
b. Se o competidor está prestes a cometer um ato ou se cometeu um ato proibido.
c. Se perceber que um competidor está ferido ou doente.
d. Se um ou ambos os competidores saírem área de Competição.
e. Em outros casos, quando for necessário chamar a atenção do Principal.

f) Outras considerações:

1. Os Árbitros Fiscal, Chefe de Quadra, Principal e Auxiliar designados para o torneio não poderão ocupar outros cargos durante a competição.

2. Todas as consultas entre o quadro de Árbitros deverão ser o mais breve possível. Sempre que possível, discussões deverão ser evitadas, deverão usar ao máximo os gestos e sinalizações prescritos no Anexo 2 e 3, para comunicar seus pontos de vista, impondo assim toda confiança aos atletas quanto à sua performance.

3. O Árbitro Principal e o Auxiliar deverão trabalhar usando o sistema de espelho, posicionando-se de modo a ter visão tanto de ambos os competidores como um do outro (os Árbitros). Deverão deslocar-se harmoniosamente, usando meia quadra, de modo a sempre ter um ângulo de visão tal que permita ver o peito e o abdômen dos dois competidores, acompanhando-lhes os movimentos. Deverão manter-se a uma distância de no mínimo 2 (dois) metros e no máximo 3 (três) metros dos lutadores, de modo a poder intervir prontamente numa situação de emergência, e para que os comandos de voz do Principal sejam sempre ouvidos pelos competidores. O comando do giro será feito pelo Principal por meio de sinais discretos ao Auxiliar.

EXPLICAÇÃO

O Chefe dos Árbitros é responsável pela colocação de uma comissão de Árbitros, após prévia discussão e acordo com o Comitê de Arbitragem.

O Árbitro Chefe de Quadra supervisiona a luta e garante que o regulamento está sendo aplicado, fará correções necessárias. O Chefe de Quadra não poderá parar uma luta; somente através do Principal.

O Árbitro Fiscal (KANSA) supervisiona a luta e garante que o regulamento está sendo aplicado. O Fiscal não poderá parar uma luta; somente através do Principal.

O Árbitro Fiscal deverá sempre estar com o apito na boca, uma caneta e um bloco de anotação na mão. Ele deverá apitar para chamar a atenção do Árbitro Principal quando:

a) *O tempo de luta tiver terminado e o Principal não ouvir o gongo.*

b) *A pontuação de um atleta já houver somado NIHON (4 WAZARIS) ou 2 IPPONS diretos e o Principal não perceber;*

c) *Houver saída de um atleta da área de competição (JOGAI) e os Árbitros não perceberem;*

d) *Inversão de pontos;*

e) *Erro administrativo ou outras irregularidades que possam comprometer o bom andamento da luta.*

No HANTEI, o Principal pode consultar o Fiscal e o Auxiliar, e a maioria simples decidirá um resultado.

Quando for necessário explicar as bases de uma decisão, o Principal pode falar com o Fiscal, Auxiliar, com o Chefe de Quadra, Chefe dos Árbitros ou com a Comissão de Arbitragem. O Principal não dará explicações a ninguém mais.

O bom Árbitro Principal não detém o suave desenrolar de uma luta, a menos que seja necessário fazê-lo. Todas as intenções de parar a luta, como YAME para anunciar "TORIMASSEM" deverão ser evitadas.

Não é necessário que o Árbitro Principal pare uma luta quando o Auxiliar faz algum sinal, se o Principal está convencido de que o sinal está incorreto ou não foi ponto.

A decisão do principal neste momento se faz em movimento, anulando a marcação do Auxiliar. Antes de anunciar o sinal do Auxiliar, o Principal deve assinalar só o que realmente vê. Quando marcar alguma pontuação, o Auxiliar deverá usar sinais que podem ser claramente visíveis, mas não deve ser exagerado nos gestos, têm que ser bem discretos. O dever do Auxiliar, é informar ao principal e não impor sua opinião.

Observação: *Em todas as situações em que houver troca de golpes entre os competidores, o Auxiliar deverá informar ao Principal a sua opinião, através de gestos rápidos e discretos.*

ARTIGO XIII - INÍCIO, SUSPENSÃO E FINAL DA LUTA

1. Os gestos e termos usados pelos Árbitros durante a luta, estão especificados nos Anexos 2 e 3.

2. O Principal e o Auxiliar tomarão suas posições e farão os cumprimentos iniciais (frente, entre os atletas e entre os Árbitros). Após esses cumprimentos, eles ocuparão suas posições fora da área de Competição e entrarão juntamente com os atletas (NAKAE). O Principal anunciará SHOBU NIHON HAJIME, e começará a luta.

3. Ao iniciar a luta Equipe de Revezamento o Árbitro principal anunciará: SHOBU HAJIME.

4. O Principal pára uma luta anunciando firmemente o YAME quando ocorrer uma técnica efetiva para marcação de ponto. O Principal ordenará aos competidores para voltarem às suas posições iniciais (MOTO NO ICHI).

5. O Principal e o Auxiliar voltam às suas posições e o Auxiliar expressa mediante os gestos prescritos sua opinião relativa ao momento (golpe ou acontecimento). O Principal identifica a técnica aplicada e se for válida, outorga IPPON ou WAZARI com o anúncio e gestos prescritos. O Principal deverá prosseguir a luta dizendo TSUZUKETE HAJIME.

6. Quando um competidor já tiver marcado NIHON ou conseguir 2 IPPONS durante a luta, o Principal anunciará YAME e ordenará aos competidores voltarem aos seus lugares, ao mesmo tempo em que retorna ao seu. Logo se declara o ganhador, levantando o braço em direção do mesmo, declarando SHIRO ou AKA NO KACHI. Aqui termina a luta.

7. Quando termina o tempo e os pontos estão empatados, o Principal anunciará YAME e voltará à sua linha. Então solicita o HANTEI do Auxiliar e do Fiscal os quais após o apito, indicarão por gesticulação suas decisões, o Principal também deverá dar sua opinião simultaneamente e tomando decisão pela maioria dos votos, dará o resultado.

8. O Principal dará a decisão e anunciará quem é o vencedor, ou dará empate (HIKIWAKE) nenhum gesto deve ser feito pelo auxiliar.

9. No caso de um empate em luta individual, o Principal anunciará ENCHOSEN e começará a prorrogação com o anúncio SHOBU HAJIME.

10. Quando acontecer as seguintes situações, o Principal anunciará um YAME e suspenderá a luta temporariamente. A luta recomeçará subsequentemente à interrupção.

a) Quando um ou ambos os lutadores estão fora da área, ou quando o Auxiliar anuncia a saída (JOGAI). O Principal ordenará aos competidores para voltarem às suas posições iniciais (MOTO NO ICHI).

b) Quando o Principal ordenar um competidor ajustar seu Kimono ou protetores (capacete, colete, genital, pés, mãos).

c) Quando o Principal observar que o competidor está prestes a cometer um ato que viole as regras, ou quando perceber um sinal do Auxiliar referente ao acontecido.

d) Quando o Principal percebe que um competidor violou alguma regra, ou quando percebe um sinal do Auxiliar referente ao mesmo. O Principal consultará o Auxiliar e o Fiscal para determinar se as regras foram ou não violadas.

e) Quando o Principal considerar que um ou ambos os competidores não podem continuar a luta devido aos ferimentos, doenças ou algum motivo imprevisto. Atendendo a opinião do médico do torneio, o Principal decidirá se ele deve ou não continuar a luta.

f) Quando um competidor agarrar seu oponente e não aplicar uma técnica imediatamente, o Principal os separará.

g) Quando um ou ambos os competidores caem ou são jogados, e nenhuma técnica efetiva for aplicada imediatamente.

h) Se surgir qualquer situação não constante nestas regras, ou se houver alguma dúvida a respeito da aplicação em um determinado caso, o Principal imediatamente suspenderá a luta, e consultará o Fiscal, o Auxiliar e o Chefe dos Árbitros, para obter um consenso de opiniões.

EXPLICAÇÃO

Para começar a luta, o Principal chamará os competidores, para que se coloquem em suas posições respectivas, ao mesmo tempo o Principal e o Auxiliar irão aos seus respectivos lugares. Se o competidor avança antes do Árbitro, deverá ser impedido.

Os competidores devem cumprimentar-se apropriadamente entre si, porém um só movimento de cabeça é descortês e insuficiente.

O Árbitro Principal pode pedir aos competidores que se saúdem, quando estes não estão com vontade de fazê-lo.

Quando o principal parar uma luta, não dirá somente YAME, como também fará o gesto correspondente, com vigor e autoridade.

O Principal deverá primeiro identificar o competidor (AKA ou SHIRO), depois a área de pontuação marcada (GUEDAN, CHUDAN ou JODAN).

A isso seguirá uma descrição geral da técnica pontuada (TSUKI, UCHI ou GUERI) e finalmente a pontuação outorga (WAZARI ou IPON).

Quando a luta for recomeçar, o Principal deve checar se os competidores estão em suas linhas respectivas e na posição e forma apropriada. Os competidores que estão saltando, brincando ou movimentando-se deliberadamente deverão ser serenados pelo Principal, antes de recomeçar a luta. O Principal deve recomeçar a luta com o mínimo de atraso, não perder tempo, mas, não se apavorar.

Nunca o Principal chama o Fiscal para uma consulta. O Principal é quem vai até o Fiscal, saúda-o e consulta-o, visto que na hierarquia da Arbitragem ele é a maior autoridade.

Em ocasiões necessárias de consulta entre o quadro de Árbitros, o Auxiliar deve estar próximo do Principal e o Fiscal.

É permitido agarrar o oponente, sempre que se realize uma técnica pontuável imediatamente após se agarrar (3 segundos).

Uma luta pode continuar brevemente quando ambos os competidores estão no solo. É possível pontuar numa posição como esta, mas é muito raro, visto que a pessoa no chão tem muito pouco potencial real para pontuar.

III - REGRAS PARA COMPETIÇÃO DE KATÁ

ARTIGO I - COMPETIÇÃO

O piso deverá ser o mesmo do Kumitê, ou seja Tatami de borracha.

ARTIGO II - UNIFORME OFICIAL

1. Os competidores e Árbitros deverão usar o uniforme definido no Anexo 1 das regras de Kumitê.

2. Se alguma pessoa não estiver adequadamente uniformizada pode ser impedida de participar.

EXPLICAÇÃO

Deve ser considerado o mesmo para o Kumitê, os competidores deverão usar uniforme branco, limpo e em boa condição. É permitido usar um distintivo da Associação ou Estado. Os competidores que se apresentarem vestidos incorretamente, terão 1 (um) minuto para acertarem a situação.

ARTIGO III - ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÃO

Kata Equipe

1. **Equipe de KATÁ**: consiste da competição entre 3 homens exclusivamente ou de 3 mulheres exclusivamente. A competição de KATÁ individual, será também dividida entre homens e mulheres, competindo em áreas diferentes.

2. Na competição por **Equipe**, a equipe poderá ser formada com atletas de qualquer categoria de faixa, sendo sempre respeitada as suas divisões.

- Sendo assim as categorias **Masculino** e **Feminino** em **KATA EQUIPE** que disputam esta modalidade, estão divididas da seguinte forma:

KATÁ EQUIPE MASCULINO

EQUIPE KATA - **MIRIM**	**6 a 10 anos**
EQUIPE KATA - **INFANTIL e INFANTO JUVENIL**	**11 a 14 anos**
EQUIPE KATA - **JUVENIL**	**15 a 17 anos**
EQUIPE KATA - **ADULTO**	**18 a 35 anos**
EQUIPE KATA - **MASTER**	**36 anos acima**

KATÁ EQUIPE FEMININO

EQUIPE KATA - **MIRIM**	**06 a 10 anos**
EQUIPE KATA - **INFANTIL e INFANTO JUVENIL**	**11 a 14 anos**
EQUIPE KATA - **JUVENIL**	**15 a 17 anos**
EQUIPE KATA - **ADULTO**	**18 a 35 anos**
EQUIPE KATA - **MASTER**	**36 anos acima**

EXPLICAÇÃO

Durante a execução do KATÁ, os membros da equipe podem alinhar-se como quiserem, porém é necessária que iniciem a execução olhando na mesma direção e de frente para o Árbitro principal. Os KATÁS devem ser executados segundo as escolas de Karatê-Do reconhecidas no Japão, nenhuma variação será permitida.

OBSERVAÇÃO:

1. **Não é permitido que um Atleta da categoria Adulto desça para Categoria Master e que nenhum Atleta da Categoria Master suba para Categoria Adulto, bem como em outras categorias, caso isso ocorra a EQUIPE será automaticamente desclassificado, *conforme mencionado no Artigo III, página 38*.**

2. Tanto na competição Individual quanto por Equipes os atletas deverão executar os **Katas** conforme abaixo relacionados:

VEJA QUADROS ABAIXO AS DIVISÕES DE CATEGORIAS PARA OS KATÁS:

MIRIM A (5 e 6 ANOS) e MIRIM B (7 e 8 ANOS)

TODAS AS FAIXAS COMPETEM JUNTAS

- 1º rodada - **SHITEI KATÁ (somente da lista SHITEI-KATA)** - Saem 6 atletas
- 2º rodada - **SHITEI KATA ou SENTEI KATA** - 1º a 4º lugares

OBSERVAÇÃO:
- Pode repetir Kata
- Somam-se as Notas da 1ª e 2ª Rodada

MIRIM C até INFANTO-JUVENIL (9 e 10, 11 e 12, 13 e 14 ANOS)

BRANCA (7º Kyu) até LARANJA (4º Kyu)

- Haverá somente 1 rodada - **SHITEI KATÁ**

OBSERVAÇÃO:
- Pode repetir Kata

VERDE (3º Kyu) a PRETA

- 1º rodada - **SHITEI KATÁ (somente da lista SHITEI-KATA)** - Saem 6 atletas
- 2º rodada - **SHITEI KATA ou SENTEI KATÁ ou TOKUI KATA** - 1º a 4º lugares

OBSERVAÇÃO:
- Somam-se as Notas da 1ª e 2ª Rodada
- Não repete Kata

JUVENIL, ADULTO e MASTER (15 a 17, 18 a 35 e 36 ANOS ACIMA)

BRANCA (7º Kyu) até LARANJA (4º Kyu)

- Haverá somente uma rodada - **SHITEI KATÁ**

OBSERVAÇÃO:
- Pode repetir Kata

VERDE (3º Kyu) e ROXA (2º Kyu)

- 1º rodada - **SHITEI KATÁ (somente da lista SHITEI-KATA)** - Saem 6 atletas
- 2º rodada - **SHITEI KATA ou SENTEI KATÁ ou TOKUI KATA** - 1º a 4º lugares

OBSERVAÇÃO:
- Somam-se as Notas da 1ª e 2ª Rodada
- Não repete Kata

MARROM (1º Kyu) e PRETA

- 1º rodada - **SHITEI KATÁ (somente da lista SHITEI-KATA)** - Saem 12 atletas
- 2º rodada - **SHITEI KATA ou SENTEI KATÁ ou TOKUI KATA** - Saem 6 atletas
- 3º rodada - **SHITEI KATA ou SENTEI KATA ou TOKUI KATÁ** - 1º a 4º lugares

OBSERVAÇÃO:
- Somam-se as Notas da 2ª e 3ª Rodada
- Não repete Kata

Observação: Serão respeitadas as Linhas de cada Estilo, porém cada Linha deverá manter suas raízes. Em caso de dúvida deverá ser consultado o Conselho de Árbitros.

OBEDIÊNCIA À LISTA OFICIAL DE KATÁ

Nas competições de Kata Equipe ou Individual para atletas até 14 anos (Infantil e Infanto-Juvenil) e todas as outras Categorias que **envolvam** ***Faixas Pretas***, deverá ser observado o seguinte:

a) Quando houver 1 Rodada o atleta deverá executar **SHITEI KATA ou SENTEI KATA ou TOKUI KATA**.

b) Quando houver 2 Rodadas, o atleta deverá executar **SHITEI KATA na 1ª FASE** e **SHITEI KATA ou SENTEI KATA ou TOKUI KATA na 2ª FASE**, porém, deverá executar outro **KATÁ** diferente daquele que já executou, obedecendo sempre o Kata que sua Categoria de faixa lhe permite ser feito.

Os atletas das Categorias ***Marrom e Preta*** de **15 anos acima**, deverão executar obrigatoriamente os Kata de cada fase, veja abaixo:

- Acima de 12 Atletas = 3 Rodadas
- De 12 Atletas abaixo = 2 Rodadas

a) Quando houver 3 Rodadas, o atleta deverá seguir a seguinte ordem:

Na 1ª Fase: **Shitei Kata** (classificam 12 atletas)

Na 2ª Fase: **Shitei Kata ou Sentei Kata ou Tokui Kata** (classificam 6 atletas)

Na 3ª Fase: **Shitei Kata ou Sentei Kata ou Tokui Kata** (1º ao 4º lugares)

Observação:
Todos os Katas deverão seguir a Lista Oficial da CBKI, e, havendo 2 ou 3 Rodadas, o atleta tem por obrigação executar primeiro **Shitei Kata**.

Se o Atleta começar um Kata de outro Estilo que não seja de seu próprio Estilo, o mesmo deverá manter a Linhagem do Estilo na SEGUNDA ou TERCEIRA rodada; caso há mistura de Estilos, o atleta será automaticamente desclassificado.

ARTIGO IV - QUADRO DE ÁRBITROS

1. Um quadro de 5 Árbitros para cada competição deverá ser designado pelo Conselho de Árbitros antes do torneio. (Em casos especiais poderão ser 3 (três) ou 7 (sete) Árbitros.

2. Em adição, para facilitar a operação do Torneio de KATÁ, anotadores, anunciadores e placas para anotação devem ser providenciados.

EXPLICAÇÃO

Os Árbitros de KATÁ ficam sentados nos cantos da área de execução, já que isto permite melhor ângulo de visão. O Quadro de Árbitros deverá enquanto for permitido, misturar (incluir) Árbitros de estados, países e estilos diferentes.

ARTIGO V - PONTUAÇÃO

1. Cada Árbitro de KATÁ mostra sua avaliação por meio de pontos. O cartão com os pontos deve ser levantado com a mão direita.

O novo sistema de notas será inclusos as casas decimais, pois, isso reduzirá em 80% dos empates nas competições de Katá.

A nova regra já foi aprovada pela **WUKF - World Union of Karate-Do Federations**.

REGRA ANTIGA				NOVA REGRA			
5,0	6,0	7,0	8,0	**5,00**	**6,00**	**7,00**	**8,00**
5,1	6,1	7,1	8,1	**5,10**	**6,10**	**7,10**	**8,10**
5,2	6,2	7,2	8,2	**5,15**	**6,15**	**7,15**	**8,15**
5,3	6,3	7,3	8,3	**5,20**	**6,20**	**7,20**	**8,20**
5,4	6,4	7,4	8,4	**5,25**	**6,25**	**7,25**	**8,25**
5,5	6,5	7,5	8,5	**5,30**	**6,30**	**7,30**	**8,30**
5,6	6,6	7,6	8,6	**5,35**	**6,35**	**7,35**	**8,35**
5,7	6,7	7,7	8,7	**5,40**	**6,40**	**7,40**	**8,40**
5,8	6,8	7,8	8,8	**5,45**	**6,45**	**7,45**	**8,45**
5,9	6,9	7,9	8,9	**5,50**	**6,50**	**7,50**	**8,50**
			9,0	**5,55**	**6,55**	**7,55**	**8,55**
				5,60	**6,60**	**7,60**	**8,60**
				5,65	**6,65**	**7,65**	**8,65**
				5,70	**6,70**	**7,70**	**8,70**
				5,75	**6,75**	**7,75**	**8,75**
				5,80	**6,80**	**7,80**	**8,80**
				5,85	**6,85**	**7,85**	**8,85**
				5,90	**6,90**	**7,90**	**8,90**
				5,95	**6,95**	**7,95**	**8,95**
							9,00

2. Quando o anotador somar os pontos, ele deve **Eliminar a Nota Máxima** e **Mínima**.

3. Na categoria que houver somente 1 Rodada, e acontecer empate, devemos então **Considerar a Maior Nota Mínima Viva**, e, se persistir o empate **Considerar a Maior Nota Máxima Viva**. Se mesmo assim persistir o empate, os competidores deverão executar outro KATÁ de sua escolha, que correspondam à Lista Oficial.

Observação: As notas **cortadas** (**mortas**) jamais serão utilizadas para desempate.

EXPLICAÇÃO

Para diminuir geralmente os empates, uma avaliação mais ampla na marcação deve ser adotada:

- *Na Primeira Rodada as notas deverão estar entre 5,00 e 7,00*
- *Na Segunda Rodada as notas deverão estar entre 6,00 e 8,00*
- *Na Terceira Rodada as notas deverão estar entre 7,00 e 9,00*

*Para reduzir os empates quando **houver mais de uma Rodada**, o Novo Sistema CBKI, somará **o Total da Segunda Rodada** com o **Total da Terceira Rodada**, Se mesmo assim persistir o empate, os competidores deverão **executar outro Kata de sua escolha, que correspondam à Lista Oficial**.*

*As somas do **total da segunda rodada** com o **total da terceira rodada** ressaltada no parágrafo acima, se aplica nas categorias Juvenil, Adulto e Master, porém, nas Categorias Mirim A, B e C, Infantil, Infanto-juvenil que envolve Faixas Pretas e Categorias de Faixa Verde a Roxa **somam o total da primeira rodada com o total da segunda rodada**.*

Numa grande competição de KATÁ para uma mesma Categoria, poderá ser adotado o uso de 2, 4 ou 8 áreas para a Primeira Rodada, somente, aí serão escolhidos os melhores de cada área para o total de 12 QUE PARTICIPARÃO DA SEGUNDA RODADA.

Naturalmente, não se adicionaria as notas deste primeiro round aos outros round no caso de empate, visto que o uso de 2 quadros de Árbitros, poderá causar desníveis das notas obtidas pelos competidores.

Se houver até 12 competidores na Primeira Rodada, este round pode ser eliminado, tornando a competição com APENAS 2 RODADAS.

O Chefe dos Árbitros decidirá qual sistema será usado para a competição, após consulta ao Comitê Organizador da competição. Os empates são decididos através da execução de outro KATÁ. Se persistir o empate após a execução de outro KATÁ, para eliminar o empate, a decisão será a da maioria do quadro de Árbitros através do HANTEI.

ARTIGO VI - CRITÉRIOS PARA DECISÃO

1. Para uma avaliação correta da competição Individual ou Equipe, o seguinte critério deve ser anotado:

a) O KATÁ deve ser executado com competência, demonstrando claro entendimento dos princípios que o KATÁ contém.

b) O KATÁ executado deve ter demonstração correta do foco de atenção (CHAKUGAN), o uso da força, respiração correta, equilíbrio e direção dos olhos.

c) A boa avaliação deve também discernir outros pontos.

2. O competidor é desclassificado se ele/ela interrompe, varia ou muda o KATÁ que está executando. Será desclassificado se executar outro KATÁ que não seja o que foi anunciado.

EXPLICAÇÃO

Para calcular quantos pontos devem ser deduzidos por uma falta cometida, os critérios seguintes são recomendados:

a) *Por uma hesitação momentânea na suave execução do KATÁ, que for rapidamente corrigido, deve ser deduzido 0,1 da nota final.*

b) *Para uma pausa momentânea mais prolongada, devem ser tirados 0,2 pontos da nota final.*

c) *Para uma parada distinta, desclassificação.*

d) *Para balançada momentânea, com apenas desequilíbrio suave rapidamente corrigida, deverá tirar entre 0,1 e 0,3 pontos.*

e) *Instabilidade onde há uma distinta mas recuperável perda do equilíbrio, haverá uma dedução de 0,2 a 0,4 pontos.*

f) *Se o competidor perde completamente o equilíbrio ou cai, deverá ser desclassificado.*

g) *Se o competidor da categoria* ***MIRIM A (SOMENTE MIRIM A)*** *errar o Kata, deverá ter outra chance.*

h) *Se atletas da categoria Infantil acima deixar de executar algum movimento* ***serão desclassificados****.*

ARTIGO VII - OPERAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KATÁ

1. O competidor ou Chefe da equipe (Capitão) responde à chamada, indo diretamente para a área de competição, na linha determinada, onde farão o cumprimento aos Árbitros. Ele ou ela deverão anunciar claramente o nome do KATÁ a ser executado, aí então inicia a execução. No final do KATÁ, o competidor (a) retorna ao seu lugar designado e aguarda a decisão dos Árbitros.

2. O Árbitro Principal solicitará a decisão (HANTEI) com um apito de forma longa e aguda. Os Árbitros deverão em conjunto levantar as notas com a mão direita juntamente com o Principal. As notas deverão ser escritas de forma visível, claras e levantadas corretamente para a compreensão dos anotadores e público.

3. O anunciador anunciará as notas decididas em voz alta e clara, começando pelo Árbitro Principal, no sentido horário, e quando terminar, o Principal apitará de forma aguda para os demais Árbitros baixarem suas mãos.

4. No primeiro round o competidor deverá apresentar um SHITEI KATÁ. O KATÁ deve ser anunciado pelo competidor, para ser incluído na súmula para aquele round. No segundo round deve ser anunciado e executado outro KATÁ igualmente notificado diferente daquele já executado. No terceiro round, o competidor deverá executar outro KATÁ constante da lista de TOKUI KATÁ. O nome do KATÁ deve ser incluído no formulário antes de iniciar o terceiro round.

EXPLICAÇÃO

A linha marcando o ponto inicial do KATÁ, estará dentro da área de execução do KATÁ.

ANEXO 1 - REGULAMENTO DE ARBITRAGEM - CBKI

UNIFORMES

A) ÁRBITROS

1. Os Árbitros devem vestir o uniforme oficial designado pelo Conselho de Árbitros. Este uniforme deverá ser usado em todos os Torneios e Cursos.

Paletó: Azul marinho com dois botões prateados na frente e nos punhos e Gravata: Vermelha com o logo CBKI ou WUKF

Camisa: Branca, preferencialmente de mangas curtas e com o logotipo da CBKI no bolso esquerdo

Sapatos: Pretos com sola de borracha clara ou sapatilhas pretas (para que não risque a quadra), e Meias pretas

Calça: Cinza

Cinto: Preto com fivela prateada

Caneta

Apito: (de uso pessoal) com cordão preferencialmente de cor branca

B) COMPETIDORES

1. Os competidores devem em princípio, usar um KIMONO branco, nas costas haverá um espaço de 30 cm x 20 cm para eventuais patrocinadores e no braço esquerdo ou no peito lado esquerdo o distintivo da Entidade que ele está defendendo. O atleta AKA deverá usar um protetor de tórax vermelho e o atleta SHIRO um protetor de tórax branco.

2. A camisa do KIMONO quando já estiver com a faixa, deve cobrir os quadris. As mulheres devem usar uma camiseta branca debaixo da camisa do KIMONO.

3. As mangas da camisa do KIMONO devem chegar pelo menos até a metade dos antebraços e não podem ser arregaçadas.

4. As calças devem ser suficientemente compridas para cobrir pelo menos 2/3 da canela (tíbia) e não poderão ter nenhuma propaganda ou escritas.

5. Cada competidor deve ter seus cabelos limpos e cortados, têm que ter comprimento suficiente que não atrapalhe o desenrolar do combate. Se o Árbitro Principal considera que o cabelo do competidor (a) está muito desajeitado, ou muito comprido poderá desclassificá-lo da luta com aprovação do Árbitro Chefe. Estão proibidas as presilhas de cabelo e grampos. (HACHIMAKI) fita na cabeça não será permitida.

6. Os competidores devem ter as unhas cortadas e não deve usar objetos metálicos ou de material duro que possam causar ferimentos aos seus oponentes.

7. Os protetores aprovados pela **CBKI** são obrigatórios (capacete, tórax, mãos e boca, **lembrando que esse último, protetor bucal será opcional para as categorias que usam capacetes, já nas categorias que não usam capacetes o protetor bucal será OBRIGATÓRIO**). As lentes de contato do tipo gelatinosas (SOFT) podem ser usadas sob a responsabilidade do próprio competidor, desde que previamente comunicado ao médico do evento, que deverá fazer uma anotação no verso do CRACHÁ do competidor. O uso de roupas e equipamentos não autorizados estão proibidos. Os homens podem usar protetor de testículos e as mulheres podem usar o equipamento de proteção adicional aprovado pela **CBKI** (protetor de seios), desde que não seja de material rijo. **Também está autorizado o uso da bota de pé, desde que o mesmo seja de cor Branca ou Vermelha e seu uso é opcional).**

Observação: Devido ao pequeno tamanho da arcada dentária e da boca das crianças até 10 anos de idade causarem mal estar com protetor bucal, o Mirim até 10 anos não é obrigado usá-lo, é optativo.

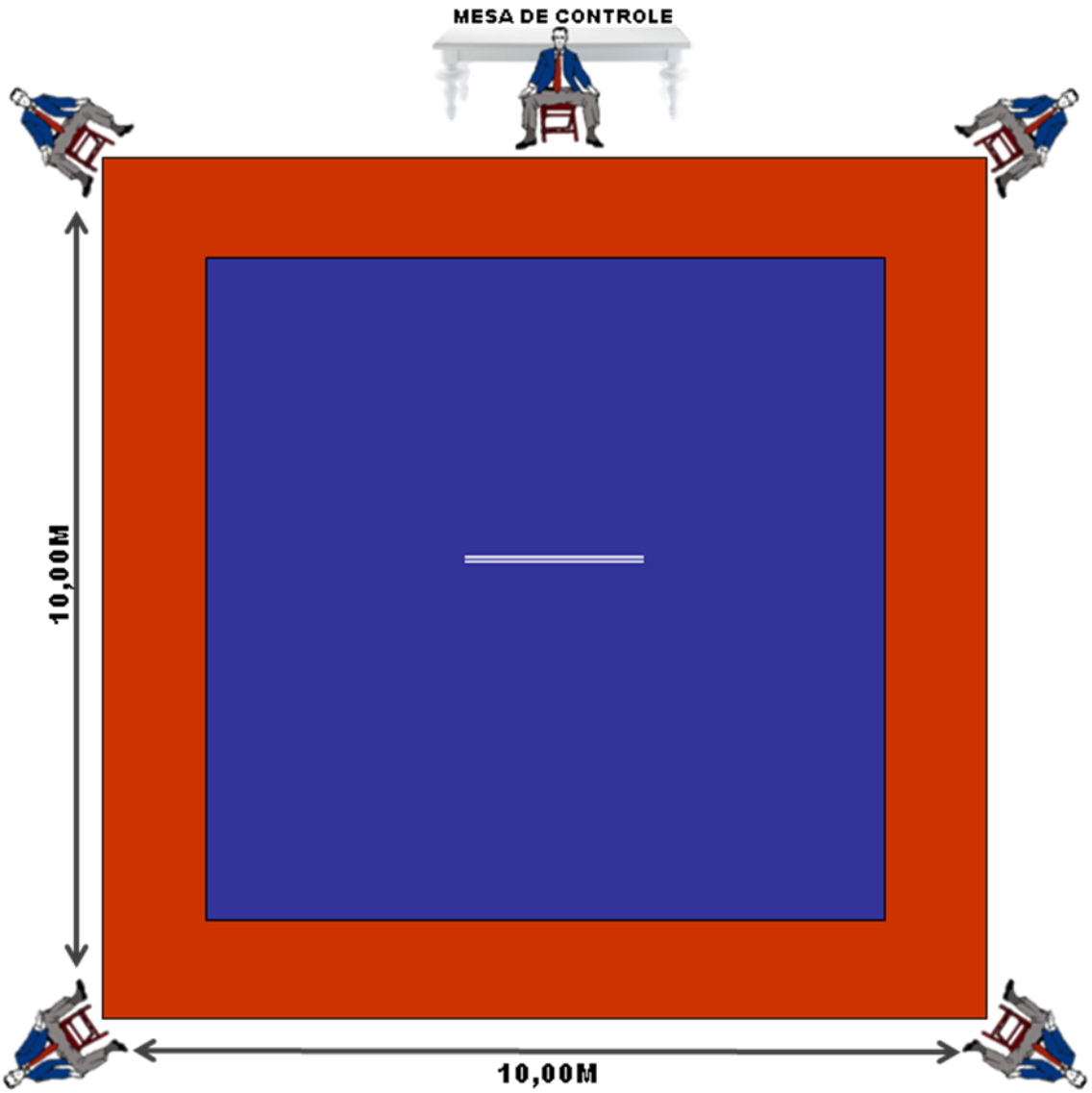
C) TREINADORES (TÉCNICOS)

1. O Técnico não terá acesso aos seus atletas não devendo permanecer na área de combate, sob pena de sua expulsão e de sua equipe.

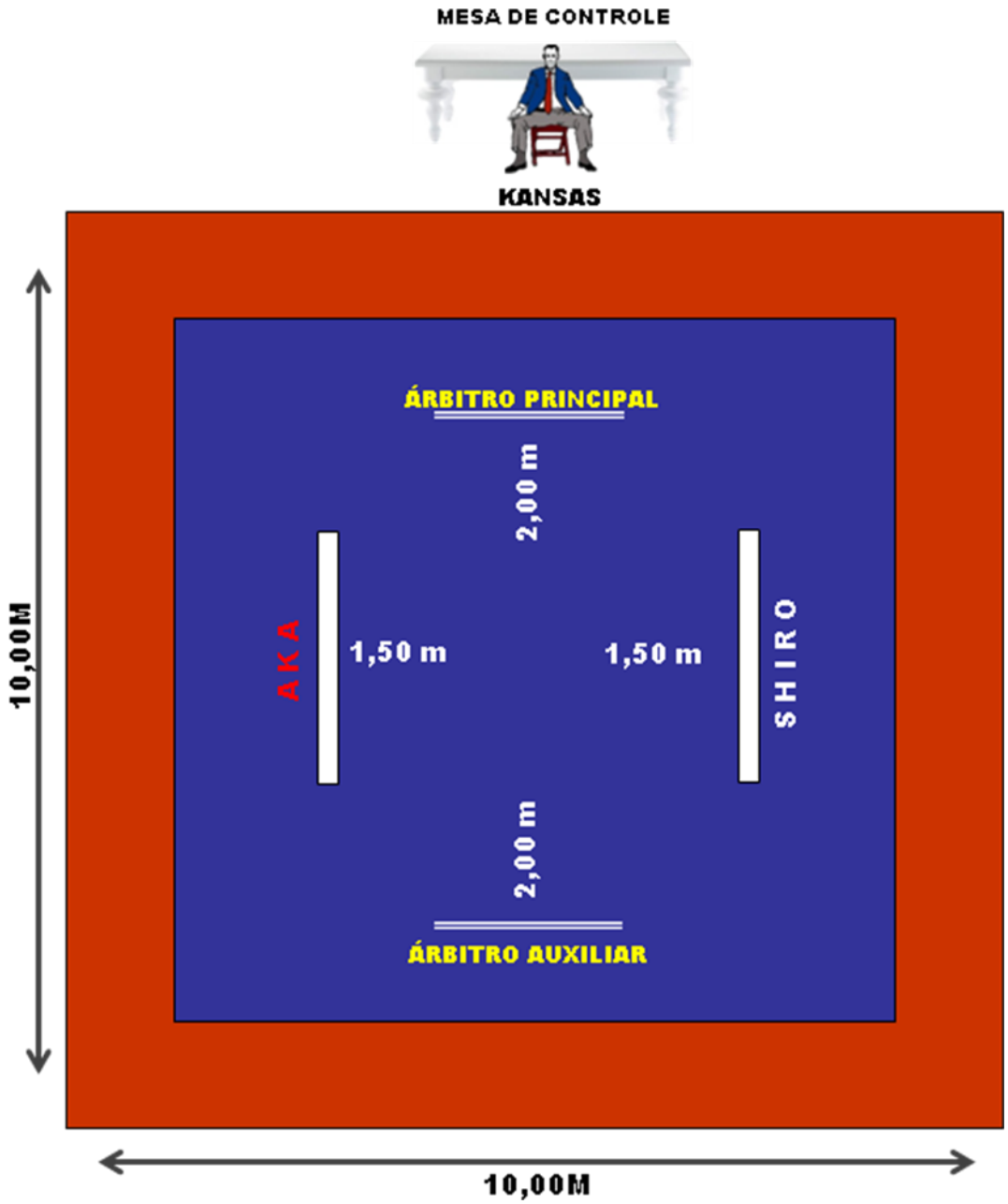
2. O Técnico deverá usar uniforme (agasalho e tênis) com o nome de sua Entidade e a identificação de “Técnico”

ANEXO 2 - ÁREA DE COMPETIÇÃO

KATA



KUMITÊ


MESA DE CONTROLE
KANSAS
ÁRBITRO PRINCIPAL
2,00 m
AKA
1,50 m
1,50 m
SHIRO
2,00 m
ÁRBITRO AUXILIAR
10,00M
10,00M

ANEXO 3 – LISTA OFICIAL DE KATAS DA CBKI

Shitei Kata (1ª Rodada - Obrigatório)

GOJU RYU	SHITO RYU	SHOTOKAN	WADO RYU	SHORYN RYU
Gekisai Ichi	Pinan Shodan	Heian Shodan	Pinan Shodan	Naihanchi Shodan
Gekisai Ni	Pinan Nidan	Heian Nidan	Pinan Nidan	Naihanchi Nidan
Saifa	Pinan Sandan	Heian Sandan	Pinan Sandan	Naihanchi Sandan
Seienchin	Pinan Yondan	Heian Yondan	Pinan Yondan	Fukyu-Kata Dai-Ichi
-	Pinan Godan	Heian Godan	Pinan Godan	Fukyu-Kata Dai-Ni
-	Naifanchin-Shodan	Tekki Shodan	-	Pinan Shodan
-	Saifa	-	-	Pinan Nidan
-	Aoyagi	-	-	Pinan Sandan
-	Miojio	-	-	Pinan Yondan
-	-	-	-	Pinan Godan

Sentei Kata (2ª Rodada – Obrigatório)

GOJU RYU	SHITO RYU	SHOTOKAN	WADO RYU	SHORYN RYU
Seisan	Matsumura no Rohai	Bassai Dai	Kushanku	Itosu-No-Passai (Passai Sho)
Seipai	Jiuroku	Empi	Niseishi	Kussanku Sho
Shisoshin	Bassai Dai	Kanku Daí	Jion	Matsumura-No-Passai (Passai-Dai)
-	Kosokun Dai	Jion	Passai	Jion
-	Tomari No Wanshu	Hangetsu	Jitte	-
-	Jiin	-	-	-
-	Seienchin	-	-	-
-	Wanshu	-	-	-

Tokui Kata (3 ª Rodada – Obrigatório)

GOJU RYU	SHITO RYU	SHOTOKAN	WADO RYU	SHORYN RYU
Kururunfa	Kosokun Sho	Jiin	Chinto	Kussanku Dai
Superimpei	Bassai Sho	Tekki Nidan	Naihanchi	Chinto
Sanseru	Sochin Aragaki-há	Tekki Sandan	Rohai	Gojushiho
-	Jitte	Gankaku	Wanshu	Teesho
-	Matsumura no Bassai	Bassai Sho	Seishan	Koryu Passai
-	Tomari Bassai	Kanku Sho	Anan	Unshu
-	Sanseiru	Sochin	-	Ryuko
-	Shisochin	Nijushiho	-	Chinti
-	Chinto	Gojushiho-Dai	-	Jitte
-	Gojushiho	Gojushiro-Sho	-	Soochin
-	Unshu	Chinte	-	Seisan
-	Nipaipo	Unsu	-	-
-	Matsukaze	Meikyo	-	-
-	Anan	Wankan	-	-
-	Suparimpei	Jitte	-	-
-	Kururunfa	-	-	-
-	Jion	-	-	-
-	Seipai	-	-	-
-	Seisan	-	-	-
-	Niseishi	-	-	-
-	Chinte	-	-	-
-	Ciantanyara no Kushanku	-	-	-

ANEXO 3 – LISTA OFICIAL DE KATAS DA CBKI (cont.)

Shitei Kata (1ª Rodada - Obrigatório)

UECHI RYU	KYOKUSHINKAI	BUDOKAN	SHORINJI RYU
Kanshiva	Pinan Shodan	Taikyo-Ku-Shodan	Nai Hanti Dai Iti Kei (1ª Forma)
Kanshu	Pinan Nidan	Taikyo-Ku-Sandan	Nai Hanti Dai Ni Kei (2ª Forma)
Sechin	Pinan Sandan	Heian Sandan	Seito
Seryu	Pinan Yondan	Heian Godan	Nai Hanti Gueri
-	Pinan Godan	Tekki Shodan	Nai Hanti Jhodan
-	-	-	Nai Hanti Nidan
-	-	-	Dai Kioku Jhodan
-	-	-	Dai Kioku Nidan
-	-	-	Kiba Dachi Jhodan
-	-	-	-

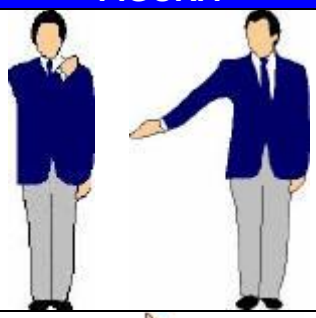
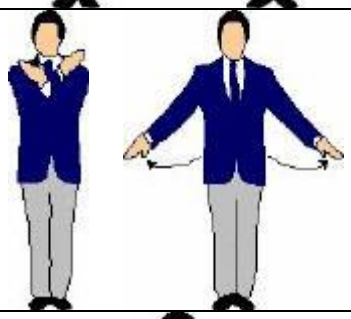
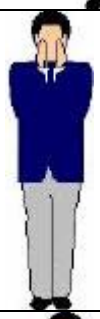
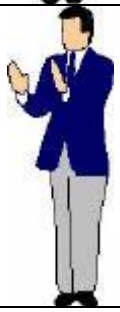
Sentei Kata (2ª Rodada – Obrigatório)

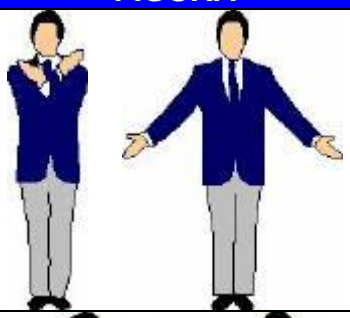
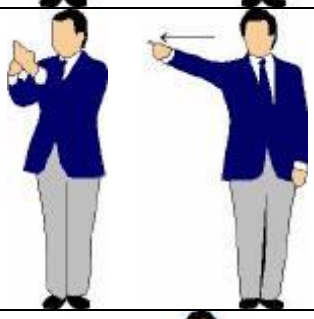
UECHI RYU	KYOKUSHINKAI	BUDOKAN	SHORINJI RYU
Sesan	Geksai-Dai	Heian Shodan	Kiba Dachi Nidan
Kanchin	Tsuki-no-Kata	Heian Nidan	Nai Hanti Dai San Kei (3ª Forma)
Sanseryu	Yantsu	Tekki Nidan	Kiba Dachi Sandan
-	Tensho	Dassai Dai	Sagi Ashi Jhodan
-	Sanchin-no-Kata	Kanku Dai	Empi Jhodan
-	Saifa	Empi	-
-	-	Jion	-
-	-	Hangetsu	-
-	-	Jiin	-
-	-	-	-

Tokui Kata (3 ª Rodada – Obrigatório)

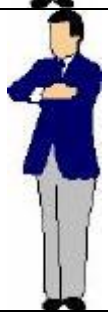
UECHI RYU	KYOKUSHINKAI	BUDOKAN	SHORINJI RYU
Kanshiva	Seienchin	Heian Yondan	Sagi Ashi Nidan
Kanshu	Kanku Dai	Tekki Sandan	Nai Hanti Daí Yon Kei (4ª Forma)
Sechin	Geksai Sho	Bassai Sho	Sagi Ashi Sandan
Sesan	Sushi-Ho	Kanku Sho	Empi Nidan
Seryu	Garyu	Jitte	Empi Sandan
Kanchin	Seipai	Sochin	-
Sanseryu	-	Unsu	-
-	-	Gankaku	-
-	-	Ninjushiho	-
-	-	Gojushiho Dai	-
-	-	Gojushiho Sho	-
-	-	Chinte	-
-	-	Wankan	-
-	-	Meikyo	-
-	-	-	-
-	-	-	-

ANEXO 4 - PALAVRAS COM GESTOS DO PRINCIPAL

TERMO	SIGNIFICADO	FIGURA
WAZARI	1/2 PONTO	
IPPON	1 PONTO	
TORIMASSEN	NÃO HOUVE NADA	
MIENAI	NÃO VI	
TOY	DISTÂNCIA INSUFICIENTE	

TERMO	SIGNIFICADO	FIGURA
HIKIWAKE	EMPATE	
HANSOKU CHUI	ADVERTÊNCIA VERBAL	
HANSOKU	DESCLASSIFICADO	
JOGAI	SAÍDA DO KOTO	
AIUCHI	TÉCNICAS SIMULTÂNEAS	

TERMO	SIGNIFICADO	FIGURA
ATENAI-YONI	CONTATO EXCESSIVO	
NUKETA	GOLPE RESVALADO	
SHIKKAKU	EXPULSÃO DA COMPETIÇÃO	
SHOBU HAJIME	COMEÇO DA LUTA	
TSUZUKETE HAJIME	REINICIO DA LUTA	

TERMO	SIGNIFICADO	FIGURA
YAME	INTERRUPÇÃO OU FINAL DO COMBATE	
SHUGO	CHAMADA DE JUÍZES	
YOWA	TÉCNICA MUITO BAIXA	
AHAI	CONSIDERAR AKA (marcou primeiro)	
UKE	TÉCNICA BLOQUEADA	

TERMO	SIGNIFICADO	FIGURA
AKA NO KACHI	AKA DECLARADO VENCEDOR	
MUBOBI	RISCO PARA SUA PRÓPRIA SEGURANÇA	
KIKEN	RENÚNCIA E/OU DESISTENCIA DO ATLETA	

ANEXO 5 - TERMINOLOGIA

TERMO	SIGNIFICADO	AÇÃO
Shobu Nihon Hajime	Comece a luta de 2 IPONS ou 4 WAZARIS	Os Árbitros estão em suas linhas
Shobu Hajime	Inicia a luta (usado na prorrogação e na equipe de revezamento)	Os Árbitros estão em suas linhas
Atoshibaraku	Faltam 30 segundos para o término da luta	Dar-se-á um sinal sonoro pelo cronometrista quando faltam 30 segundos para o final
Yame	Pare o combate	O Principal baixa o braço cortando a ação de lutar
Jikan	Tempo	O Árbitro abre a mão esquerda e coloca a mão direita aberta com as pontas dos dedos em perpendicular a esquerda, solicitando tempo ao cronometrista. O cronometrista pára o cronômetro.
Moto No Ichi	Voltem à posição original	Os competidores e os Árbitros voltam às suas posições originais
Tsuzukete	Continuar, não parar a luta	O Principal manda os lutadores continuarem a luta, ninguém mandou parar
Tsuzukete Hajime	Recomeçar a luta	Os Árbitros voltam às suas linhas e o Principal em ZENKUTSU DACHI, traz as suas mãos abertas com as palmas voltadas para fora, dos lutadores para o centro.
Shugo	O Auxiliar é chamado	O Principal chama o Auxiliar com gestos de braço
Hantei	Decisão	O Principal chama o Auxiliar para a decisão
Hikiwake	Empate	O Principal cruza os braços sobre seu peito, depois descruza e sustenta-os estirados fora do corpo com as palmas das mãos para cima.
Torimassem	Técnica não aceitável, não foi nada	Como na anterior, mas com as palmas das mãos para baixo.
Enchosen	Prorrogação	O Principal começa a luta dizendo SHOBU HAJIME
Aiuchi	Técnicas simultâneas	Não se outorga pontos a nenhum lutador, o Principal traz os punhos fechados à sua frente e anuncia AIUCHI
Aka ou Shiro No Kachi	Vitória do vermelho ou do branco	O Principal levanta o braço esticado no sentido oblíquo em direção ao vencedor.
Aka ou Shiro Ippon	1 ponto para o vermelho ou branco	Como no anterior, porém com o cotovelo um pouco dobrado.
Aka ou Shiro Wazari	1/2 ponto para vermelho ou branco	O Principal baixa o braço estendido do ombro até a altura da cintura do atleta que fez o ponto.

TERMO	SIGNIFICADO	AÇÃO
Hansoku Chui	Advertência	O Principal indica com o dedo indicador o abdômen do ofensor.
Hansoku	Falta grave, perda da luta	O Principal indica seu dedo no rosto do ofensor e anuncia HANSOKU, depois dá vitória ao oponente.
Jogai	Saída da área	O Principal mostra com o dedo indicador a saída da área no lado do atleta que saiu
Shikkaku	Expulsão	O Principal usa 2 sinais com a mão, anuncia AKA ou SHIRO SHIKKAKU, primeiro com o indicador mostra o rosto do ofensor, e logo obliquamente indica a retirada do ofensor, expulsando-o da competição
Kiken	Abandono, ausência ou desistência	O Principal mostra com o dedo indicador, a linha do competidor que desistiu ou está ausente, dizendo "AKA/SHIRO KIKEN" e depois anuncia "AKA/SHIRO NO KACHI"
Atenai-Yoni	Contato	O Principal fecha a mão do lado do ofensor e com a outra mão aberta uma encostada na outra mostra ao ofensor e anuncia "AKA/SHIRO ATENAI-YONI"
Golpe Abaixo da Cintura	Não é válido	O Árbitro movimenta a mão, com a palma voltada para baixo a partir da cintura, do lado do competidor que aplicou o golpe abaixo da cintura (pode ser no corpo ou nas pernas)

ANEXO 6 - SÍMBOLOS UTILIZADOS

KACHI	□	- Vencedor	JC - JOGAI CHUI
IPON	●	- Ponto	C - COMPORTAMENTO
WAZARI	○	- Meio ponto	CT - CONTATO
HIKIWAKE	△	- Empate	HC - HANSOKU CHUI
MAKE	**X**	- Derrota	H - HANSOKU
JOGAI	**J**	- Saída	MC - MUBOBI CHUI
MUBOBI	**M**	- Advertência	AC - ATENAI CHUI
ATENAI	**A**	- Advertência (contato)	AH - ATENAI HANSOKU