



REGRAS DE KUMITE

Artigo 1º. Área de competição Kumite:

- a) A área de competição deve ser plana e livre de perigo;
- b) A área de competição será um quadrado com lados de oito metros (medidos a partir do exterior) com um adicional de dois metros em todos os lados, como uma área de segurança, se possível. A área pode ser elevada a uma altura de até um metro acima do nível do chão. A plataforma elevada deve medir, pelo menos, doze metros de um lado a outro, a fim de incluir tanto a área de competição quanto as áreas de segurança.
- c) Uma linha de meio metro de comprimento deve ser traçada a dois metros do centro da área de competição para posicionamento do árbitro.
- d) Duas linhas paralelas, cada uma de um metro de comprimento e perpendicular à linha do árbitro devem ser fixadas a uma distância de um metro e meio do centro da área de competição para o posicionamento dos atletas.
- e) Duas linhas cruzadas, com um metro cada, marcarão o centro.
- f) Os juízes serão posicionados na área da segurança.
- g) O Kansa estará sentado fora da área de segurança, atrás e à direita ou à esquerda do árbitro.
- h) O supervisor de pontuação ficará sentado na mesa de pontuação oficial, entre o secretário e o cronometrista.

Artigo 2º. Não deverá haver propagandas nas áreas de competição, de embarque, paredes, pilares, etc., até um metro da área de segurança. Salvo quando estritamente necessário, em caso de exigência dos patrocinadores, por exemplo.

Artigo 3º. Se forem utilizados Tatames, estes devem ser antiderrapantes, com baixo coeficiente de atrito na superfície superior. Eles não devem ser tão grosso como os de Judô, já que estes impedem movimentação do competidor.

Artigo 4º. O árbitro deve assegurar que os módulos do Tatame não se separem durante a competição, uma vez que as lacunas causam lesões e constituem um perigo para o competidor.



UNIFORME OFICIAL

Artigo 5º. Os competidores e seus treinadores devem vestir o uniforme oficial conforme definidos neste documento.

Artigo 6º. O Conselho de árbitros ou o Diretor de arbitragem pode expulsar qualquer árbitro ou competidor que não cumprir este regulamento.

- ÁRBITROS

Artigo 7º. 1. Árbitros e Juízes devem usar o uniforme oficial designado pelo Conselho de Arbitragem. Este uniforme deve ser usado em todos os torneios e cursos.

Artigo 8º. 2. O uniforme oficial será o seguinte:

- a) Um blazer azul marinho;
- b) Uma camisa branca com mangas curtas ou longas;
- c) Uma gravata oficial da SKIF BRASIL, sem detalhes;
- d) Calça social cinza;
- e) Árbitros e juízes do sexo feminino podem usar um prendedor de cabelo.

- ATLETAS

Artigo 9º. Os competidores devem vestir Karate-GI branco, sem detalhes ou listras. Somente os emblemas da SKIF e/ou emblema nacional da bandeira do país podem ser usados e deverão ser afixados no lado esquerdo da jaqueta. Etiquetas somente do fabricante original poderão ser exibida no GI. Eles devem estar nos locais normalmente aceitos, isto é, no canto inferior direito da jaqueta e na cintura da calça. Além disso, um número de identificação emitido pela Comissão Organizadora do evento poderá ser usado nas costas.

Artigo 10º. Um dos competidores deverá utilizar uma faixa vermelha (ou cordas vermelhas) na sua faixa enquanto estiver em competição, para melhor identificação dos juízes na marcação de pontos.



Parágrafo único. Não obstante ao artigo acima, o Comitê Executivo do evento poderá autorizar a exibição de rótulos ou marcas de patrocinadores aprovados.

Artigo 11 º. A jaqueta do Karate-Gi, quando em uso com a faixa, deve ter um comprimento mínimo que cubra os quadris, mas não deve ser superior a três quartos do comprimento do quadril para os joelhos. As competidoras femininas podem usar uma simples camiseta branca por baixo da jaqueta do Karate-Gi.

Artigo 12 º. O comprimento mínimo das mangas jaqueta não deverá passar dos pulsos e deverá ser longo o suficiente para cobrir pelo menos dois terços do antebraço. Mangas não poderão ser enroladas.

Artigo 13 º. As calças devem ser longas o suficiente para cobrir pelo menos dois terços da canela e não pode ser enroladas.

Artigo 14 º. Os competidores devem manter os cabelos limpos e cortados em um comprimento que não obstrua a condução da luta.

Artigo 15 º. Hachimaki (faixa na cabeça), não será permitido. Se o árbitro considerar que o cabelo de qualquer dos competidores está muito longo e/ou impuros, o Conselho de Arbitragem poderá eliminar o competidor da luta. Em KUMITE arcos de cabelo são proibidos, assim como as presilhas de metal. Em KATA, um grampo de cabelo discreto é permitido.

Artigo 16 º. Os competidores devem ter unhas curtas e não devem usar objetos metálicos ou outros, que possam ferir seus oponentes. O uso de grampos metálicos nos dentes (aparelhos ortodônticos) deve ser aprovado pelo Árbitro oficial e pelo Médico responsável pelo evento e os competidores assumem total responsabilidade por qualquer dano sofrido.

Artigo 17 º. Atletas Juniores, Femininos e Veteranos deverão vestir as luvas aprovadas pela SKIF BRASIL.

Artigo 18 º. Protetores bucais são obrigatórios.

Artigo 19 º. Protetores de virilha são permitidos.



- Artigo 20 º.** Caneleiras de qualquer espécie são proibidas.
- Artigo 21 º.** Óculos são proibidos. Lentes de contato gelatinosas podem ser usadas por conta e risco do competidor.
- Artigo 22 º.** As mulheres podem usar equipamentos de proteção adicionais autorizados, tais como protetores de tórax.
- Artigo 23 º.** Todos os equipamentos de proteção devem ser aprovados pela SKIF BRASIL.
- Artigo 24 º.** O árbitro, a conselho do médico oficial, deve aprovar o uso de curativos e/ou suportes, devido a lesões.

- DELEGAÇÕES

- Artigo 25 º.** O uniforme da delegação brasileira deve seguir os padrões instituídos pela SKIF BRASIL.
- Artigo 26 º.** Esclarecimentos: Se um competidor entrar na área vestido inapropriadamente, ele ou ela não será imediatamente desqualificado, ao lutador será dado um minuto para resolver o problema.

ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÕES DE KUMITE

- Artigo 27 º.** Um torneio de Karate pode envolver competições de Kumite e/ou competições de KATA. A Competição de Kumite pode ser dividida em competições de equipe (Shobu Ippon) e individuais (Shobu Ippon-Han Ou Shobu Ippon). Competições individuais podem ser divididas por peso ou não. Divisões por peso são divididas em várias categorias. As competições de equipes serão feitas em turnos, onde os atletas concorrentes se enfrentam em pares.
- Artigo 28 º.** Nenhum competidor pode ser substituído por outro em uma competição individual.
- Artigo 29 º.** O competidor, individual ou parte de equipe, que não se apresentar quando convocado receberá KIKEN, renunciando o direito de competir naquela categoria.



Artigo 30 º. Em competições de equipes, cada equipe deve ter um número ímpar de participantes. Equipes masculinas são compostas por sete membros, com cinco concorrentes em cada rodada. Equipes femininas são compostas de quatro membros com três concorrentes em cada rodada. Equipes masculinas devem ter um mínimo de cinco membros para iniciar a primeira rodada, eles podem continuar em turnos subseqüentes com quatro ou três membros, se os membros da equipe não forem capazes de continuar a competir. Equipes femininas devem ter três membros para iniciar a primeira rodada, elas podem continuar com os turnos subseqüentes com dois membros, se um membro da equipe não for capaz de continuar a competir.

Artigo 31 º. Os competidores são todos membros da equipe. Não há reservas fixas.

Artigo 32 º. Antes do início de cada competição, um representante da equipe deverá entregar na mesa oficial um documento que define o nome e a ordem dos membros da equipe. Os participantes selecionados da equipe de sete, ou quatro membros, e sua ordem de combate podem ser alterados para cada rodada, desde que a nova ordem de combate seja notificada em primeiro lugar. Uma vez notificados, não podem ser alterados até que a rodada seja concluída.

Artigo 33 º. A equipe será desclassificada se um dos seus membros ou seu treinador alterarem a composição da equipe ou a ordem, sem prévia notificação por escrito.

QUADRO DE ÁRBITROS

Artigo 34 º. O quadro de arbitragem para cada categoria é composto por um Árbitro (SHUSHIN), quatro juízes (FUKUSHIN), e um arbitrador (KANSA).

Parágrafo único. Para facilitar a operação dos jogos, alguns mesários e supervisores de pontuação serão nomeados.

Artigo 35 º. Esclarecimentos:

- a) No início de uma competição de Kumite, o árbitro está no lado de fora da área de competição. A sua esquerda e direita estão os juízes. A sua esquerda o juízes 1 e 2, e a sua direita o arbitrador e os juízes 3 e 4.
- b) Após os cumprimentos formais entre os competidores e quadro de arbitragem, o árbitro dá um passo para trás e o quadro de árbitros se cumprimenta. Todos então tomam as suas posições.



c) Ao mudar todo o quadro de árbitros, os que saem dão um passo em frente, viram-se e cumprimentam o quadro de árbitros que entra. Eles cumprimentam uns aos outros no comando do árbitro central que está entrando em linha (de frente na mesma direção) ao deixar a área de competição. Quando há a mudança juízes individuais, o juiz que está entrando vira-se para o juiz de saída, eles se curvam e mudam de posições.

DURAÇÃO DA LUTA

Artigo 36 º. A Duração da luta (KUMITE) é definida em: dois minutos para as categorias acima de 16 anos e um minuto e meio para Juniores (15 anos e abaixo). No entanto, somente para a final de KUMITE MASCULINO o tempo de luta **poderá** ser de 5 minutos, sob o esquema SHOBU-SANBON (6 Waza-ari), a critério da comissão organizadora do evento.

Artigo 37 º. O tempo do combate começa quando o árbitro dá o sinal para começar e para a cada vez que o árbitro diga YAME.

Artigo 38 º. O Cronometrista dará sinais sonoros, claramente audíveis, indicando os 30 segundos para o fim da luta.

PONTUAÇÃO

Artigo 39 º. As pontuações são as seguintes:

- a) IPPON (2 WAZA-ARI)
- b) WAZA-ARI

Artigo 40 º. Um IPPON é marcado quando a técnica é realizada de acordo com os seguintes critérios:

- a) Boa forma;
- b) Atitude esportiva;
- c) Aplicação vigorosa;
- d) Consciência (ZANSHIN);
- e) Tempo;
- f) Distância correta;
- g) Ângulo correto.



Artigo 41 º. Um IPPON se aplica nos seguintes casos, uma vez que a execução da técnica, não pode ser aplicada ao máximo de sua eficácia:

- a) Um contra-ataque executado em DEAI;
- b) Um ataque simultâneo a ponto de fazer o oponente perder o equilíbrio;
- c) Execução de técnicas combinadas como: TSUKI e TSUKI, KERI e TSUKI, projeção (NAGE) seguido de TSUKI ou KERI, etc.
- d) Um ataque executado ao adversário, que está em um estado de perda de espírito de luta (MUBOBI).

Artigo 42 º. Os ataques são limitados às seguintes áreas:

- a) Cabeça;
- b) Rosto;
- c) Pescoço;
- d) Peito;
- e) Abdome;
- f) Costas.

Artigo 43 º. Uma técnica eficaz aplicada ao mesmo em tempo em que o fim da luta é sinalizado é considerada válida. Uma técnica aplicada após a ordem de suspender ou interromper a luta, mesmo que eficaz, não será válida e ainda poderá resultar em penalidade imposta ao ofensor.

Artigo 44 º. Nenhuma técnica, mesmo que correta, será pontuada se aplicada quando dois concorrentes estão fora da área de competição. No entanto, se um dos competidores proporciona uma técnica eficaz quando ainda estiver dentro da área de competição e antes do árbitro dar o YAME, a técnica será pontuada.

Artigo 45 º. Técnicas simultâneas passíveis de pontuação de ambos os competidores (AIUCHI) não serão pontuadas.

Artigo 46 º. Projeções só deverão ser consideradas se forem em seqüência a uma técnica genuína de KARATE-DO ou se for um contra-ataque ou defesa de “Clinche” (Agarro).



Parágrafo único. Por razões de segurança, ao projetar o oponente o atleta deverá cuidar para que este não caia de forma perigosa. Nas projeções, o ofensor deverá segurar o atleta para que este não sofra lesões desnecessárias. A utilização do quadril como alavanca é considerada técnica perigosa e proibida. O não cumprimento desta regra resultará em punição. As exceções são as técnicas convencionais de varredura de perna (DEASHI-BARAI, KOUCHI GARI, KANI-BASAMI, ETC.), que não exigem que o adversário seja aparado em sua queda. Após uma projeção ser executada, os competidores terão até três segundos para tentar aplicar uma técnica passível de pontuação.

Artigo 47 º. Uma técnica considerada como “BOA FORMA” deverá ter características fundamentais e respeitar os conceitos tradicionais do KARATE-DO.

Artigo 48 º. Atitude esportiva significa que o atleta aplica suas técnicas de forma eficaz e concentrada, mas não mal-intencionadas.

Artigo 49 º. Aplicação Vigorosa se define pela potência e velocidade da técnica e da evidente intenção de sucesso na aplicação da técnica.

Artigo 50 º. Espírito de luta (ZANSHIN) é o critério mais freqüentemente perdido após a aplicação de uma técnica. É o estado de compromisso contínuo no qual o competidor mantém total concentração, observação e consciência da potencialidade de sofrer um contra-ataque. Ele não vira seu rosto durante a aplicação da técnica, e continua encarando o oponente.

Artigo 51 º. Tempo significa realizar uma técnica quando ela terá o maior efeito potencial.

Artigo 52 º. Distância correta significa aplicar uma técnica na distância exata em que terá o maior efeito potencial. Se a técnica é aplicada em um adversário que está se movendo para fora da distância, o efeito potencial do golpe é reduzido.

Artigo 53 º. Técnicas aplicadas abaixo da linha de cintura poderão ser pontuadas, desde que aplicadas acima da pélvis. O pescoço é um alvo, assim como a garganta, mas o contato com a garganta não é permitido, porém a pontuação pode ser aplicada para uma técnica devidamente controlada, ou seja, sem toque.



Artigo 54 º. A técnica que atinge as omoplatas poderá ser pontuada. Não deverão ser pontuadas as técnicas aplicadas na junção do osso superior do braço com as omoplatas e clavículas.

Artigo 55 º. O aviso sonoro que indica o término da luta define o fim da possibilidade de pontuação, mesmo que o árbitro, inadvertidamente, não pare a luta de imediato. Isto não significa, contudo, que penalidades não possam ser aplicadas. As penalidades poderão ser aplicadas pelo quadro de árbitros até que os atletas deixem a área de competição. Após isto, as penalidades só poderão ser aplicadas pelo Conselho de arbitragem.

Artigo 56 º. AIUCHIS verdadeiros são raros. As duas técnicas aplicadas simultaneamente deverão ser técnicas válidas e passíveis de pontuação, cada uma com boa forma, etc. Duas técnicas podem muito bem ser aplicadas simultaneamente, mas raramente são **realmente pontuáveis**. O árbitro não deve considerar como AIUCHI uma situação em que apenas uma das duas técnicas simultâneas é realmente passível de pontuação. **Isto não é AIUCHI.**

DOS CRITÉRIOS PARA A DECISÃO

Artigo 57 º. O resultado de uma luta é determinado por um competidor que obtém um IPPON-HAN (dois IPPONS, um IPPON e um WAZA-ARI ou três WAZA-ARIS), IPPON (um IPPON ou dois WAZA-ARIS) para KUMITE individuais, ou para KUMITE por equipe. Quando o tempo de luta terminar sem que um IPPON-HAN/IPPON seja atingido, o vencedor será determinado pelo maior número de pontos, ou por decisão dos árbitros (HANTEI).

Artigo 58 º. Em lutas individuais, se houver um empate, não poderá haver prorrogação superior a dois minutos (ENCHOSEN). Um ENCHOSEN é uma extensão da luta e todos os pontos, penalidades e advertências emitidas no tempo normal são consideradas. Não há morte súbita (o que significa que o árbitro não pode declarar vencedor o primeiro a marcar um ponto).

Artigo 59 º. Ao final da prorrogação (ENCHOSEN), o vencedor pode ser determinado pelo maior número de pontos. Se houver um novo empate, os atletas deverão iniciar uma luta completamente nova (SAI-SHIAI). Nenhuma característica da luta anterior transita para o novo turno. Se houver empate neste turno (SAI-SHIAI), a decisão será tomada através de votação final pelo quadro de árbitros (HANTEI). A decisão a favor de um dos atletas é obrigatória.



Artigo 60 º. A decisão deverá ser tomada com base nas seguintes características:

- a) A atitude, o espírito de luta e a força demonstrada pelos competidores.
- b) A superioridade das técnicas.
- c) O competidor que mostrou a maior iniciativa de combate.

Artigo 61 º. Na competição por equipes, não haverá prorrogação (ENCHOSEN) em caso de empates.

Artigo 62 º. A equipe vencedora é aquela que venceu mais lutas. Caso as duas equipes tenham o mesmo Número de vitórias:

- a) A equipe vencedora será a que tiver maior número de IPPONS. Todos os pontos ganhos por meio de HANSOKU-MAKE ou SHIKKAKU-MAKE serão contabilizados como IPPON KACHI. Um IPPON KACHI terá prioridade sobre um IPPON-KACHI proveniente de dois WAZA-ARI KACHI.
- b) Caso as duas equipes tenham o mesmo número de pontos IPPON:
 - a. A equipe vencedora será a equipe com maior número de WAZA-ARIS em lutas ganhas. As lutas perdidas não serão contabilizadas.
 - b. Se ainda assim o empate persistir, cada equipe deverá escolher um lutador (1) para lutar novamente. A equipe vencedora será decidida pelo lutador que vencer a luta.
 - c. Se essa luta terminar empatada, então eles devem seguir para a prorrogação seguindo as regras de KUMITE Individual.

Parágrafo primeiro. Ao decidir o resultado de uma luta por voto (HANTEI), o árbitro deverá se deslocar para a área de competição e anunciar o “HANTEI”, seguido de dois tons de apito. Os juízes indicarão suas opiniões por meio de suas bandeiras e o árbitro dará um breve sopro do seu apito, retornará a sua posição original e anunciará a decisão.

Parágrafo segundo. No caso em que houver empate, o Árbitro anunciará um empate (HIKIWAKE) e iniciar o ENCHO-SEN, se aplicável.

Artigo 63 º. Comportamentos Proibidos:

- a) Técnicas com contato excessivo, considerando a área atacada.
- b) Técnicas que fazem contato com a garganta.
- c) Ataques aos braços ou pernas, virilha, articulações ou peito do pé.



- d) Ataques ao rosto com técnicas de mão aberta.
- e) Técnicas de projeções proibidas, que poderiam causar ferimentos.
- f) Saídas repetidas da área de competição (JOGAI).
- g) Evitar o combate com intuito de impedir que o adversário marque pontos.
- h) Agarrar e tentar jogar ou derrubar o oponente, sem primeiro fazer um ataque real, exceto quando resultar de um contra-ataque. Técnicas de arremesso, onde o ponto central estiver acima do nível do quadril.
- i) Agarramentos e imobilizações desnecessários, sem a clara intenção de aplicar uma técnica válida.
- j) Técnicas que, pela sua natureza, não podem ser controladas e sejam perigosas à segurança do adversário, mesmo que não concluídas.
- k) Ataques com a cabeça, joelhos ou cotovelos.
- l) Fingir ou exagerar uma lesão.
- m) Falar ou provocar o oponente, não obedecer às ordens do árbitro, ter um comportamento descortês para com os oficiais de arbitragem, ou outras faltas de etiqueta.

Parágrafo único. No caso de equipes, se um concorrente está enquadrado em qualquer uma das situações acima, resultará em SHIKKAKU e toda a equipe será desclassificada.

Artigo 64 º. SANÇÕES

- a) **ATENÇÃO: (CHUKOKU)** - Usado somente em SHOBU SANBON. Deverá ser aplicada para infrações menores ou à primeira instância de infração menor.
- b) **KEIKOKU:** Em SHOBU SANBON para infrações menores, onde CHUKOKU já tenha sido previamente aplicado naquela luta, embora possa ser aplicado diretamente em caso de infrações graves, que não merecem HANSOKU CHUI ou HANSOKU. Em SHOBU IPPON e SHOBU IPPON-HAN para infrações menores, que não merecem HANSOKU-CHUI ou HANSOKU.
- c) **HANSOKU-CHUI:** Este é geralmente aplicado para infrações as quais já tenha sido aplicado um KEIKOKU, embora possa ser aplicado diretamente para as infrações graves que não merecem HANSOKU.
- d) **HANSOKU:** Este é aplicado na seqüência a uma infração muito grave ou quando um HANSOKU CHUI já tenha sido aplicado. Isso resulta na desclassificação do competidor. O competidor ferido recebe um IPPON-GASHI adicional.



e) SHIKKAKU: A aplicação deste desclassifica o competidor do torneio, da competição ou somente da luta. Os limites desta aplicação deverão ser decididos pelo Conselho de Arbitragem, que deverá ser consultado. SHIKKAKU pode ser aplicado quando um competidor não obedecer às ordens do árbitro, agir de forma maliciosa, cometer um ato que prejudique o prestígio e/ou a honra do Karate-Do ou quando suas ações são consideradas violações das regras e ao espírito do torneio. Se um membro da equipe receber SHIKKAKU, o adversário receberá um IPPON-GASHI adicional.

Parágrafo único. A pena deverá ser aplicada por violação das regras uma única vez, a repetição dessa categoria de infração deve ser acompanhada por um aumento na gravidade da pena imposta. Não é, por exemplo, possível dar uma advertência ou penalidade para o contato excessivo, e dar outro alerta para uma segunda infração por contato excessivo.

Artigo 65 º. SHIKKAKU pode ser imposto diretamente, sem aviso prévio de qualquer tipo. O competidor não precisa ter feito nada para merecê-la, é suficiente se seu treinador ou algum membro, mesmo não combatente, da delegação comportar-se de forma a prejudicar o prestígio e/ou a honra do Karate-Do. Se o Árbitro julgar que um competidor tenha agido de forma maliciosa, independentemente de haver ou não dano físico ao oponente, SHIKKAKU é a pena correta e não HANSOKU. Um anúncio público de SHIKKAKU deverá ser feito.

Artigo 66 º. LESÕES E ACIDENTES EM COMPETIÇÃO

a) KIKEN ou ausência de oponente (W.O.) é a decisão aplicada quando um competidor não se apresentar quando chamado, quando for incapaz de continuar, abandonando o combate, ou for retirado por ordem do árbitro. Os motivos para o abandono do combate pode incluir lesão atribuídas às ações do oponente.

b) Se dois competidores lesionam um ao outro, ou estão sofrendo os efeitos da lesão anteriormente sofrida e forem declarados pelo médico do torneio incapazes de continuar, a vitória é atribuída ao competidor que acumulou mais pontos. Se a pontuação é igual, então o voto (HANTEI) decidirá o resultado da luta.

c) Um competidor lesionado que tenha sido declarado incapaz de lutar pelo médico do torneio não poderá lutar novamente na competição.



- d) Um competidor lesionado que ganhar uma luta por desqualificação devido a uma lesão não poderá lutar novamente na competição sem a autorização do médico. Se ele está ferido, ele pode ganhar uma segunda luta pela desqualificação, mas é imediatamente retirado da competição de KUMITE.
- e) Quando um competidor é lesionado, o árbitro deverá imediatamente parar a luta e chamar o médico. Apenas o médico é autorizado a diagnosticar e tratar a lesão.

Parágrafo primeiro. Quando o médico declara o competidor incapaz de continuar uma luta, o registro desta decisão deverá ser feita na ficha de controle da categoria. A decisão do médico deverá ficar clara para todo o Quadro de Arbitragem.

Parágrafo segundo. O árbitro só deve chamar o médico quando um competidor está lesionado e precisa de tratamento médico.

Parágrafo terceiro. Nas partidas por equipe, se um membro da equipe receber KIKEN, o oponente receberá um IPPON-GASHI adicional.

Artigo 67 º. PROTESTO OFICIAL

- a) Ninguém pode protestar um julgamento feito aos membros do quadro de Arbitragem.
- b) Se um procedimento da arbitragem parece infringir as regras, o representante de um competidor ou da equipe é a única pessoa autorizada a fazer um protesto ao Árbitro. O Conselho de Arbitragem fará a revisão das circunstâncias que levaram à decisão protestada.

DIREITOS E DEVERES

Artigo 68 º. CONSELHO DE ARBITRAGEM

- a) Os poderes e deveres do Conselho de Arbitragem são os seguintes:
- I. Garantir a correta preparação de cada torneio, em consulta ao Organizador do evento, no que diz respeito às áreas de competição, o fornecimento e emprego de todos os equipamentos e instalações necessárias, operação e supervisão, as precauções de segurança, etc.



- II. Nomear e distribuir os chefes de KOTOS às suas respectivas áreas e tomar as devidas providencias sobre as exigências feitas por estes em relatórios de controle da área de competição.
- III. Supervisionar e coordenar o desempenho global dos oficiais de arbitragem.
- IV. Nomear os substitutos onde se fizerem necessários.
- V. Dar o veredicto final sobre assuntos de natureza técnica que possam surgir durante o torneio e para os quais não há estipulação das regras.

Artigo 69 º. CHEFES DE KOTOS

- a) Os direitos e deveres dos chefes de KOTOS são os seguintes:
 - I. Delegar, nomear e supervisionar os árbitros e juízes, em todas as partidas em áreas sob seu controle.
 - II. Supervisionar o desempenho dos árbitros e juízes em suas áreas e garantir que os nomeados são capazes de realizar tarefas a eles atribuídas.
 - III. Solicitar ao árbitro suspender a luta quando houver violação das regras.

Artigo 70 º. ÁRBITROS

- a) Os direitos e deveres do Árbitro (SHUSHIN) são os seguintes:
 - I. O árbitro (SHUSHIN) tem o poder de conduzir as partidas, incluindo o anúncio de início, suspensão e final da partida, bem como a atribuição de pontos.
 - II. Dar explicações sobre os critérios de julgamento de uma decisão ao chefe de KOTO e ao Conselho de arbitragem.
 - III. Impor sanções e advertências, antes, durante ou após um ataque.
 - IV. Agir de acordo com o parecer(s) dos juízes.
 - V. Anunciar prorrogações.
 - VI. Conduzir a votação do quadro de Arbitragem (HANTEI) e anunciar o resultado.
 - VII. Anunciar o vencedor.
 - VIII. A autoridade do árbitro não se limita apenas à área de competição, mas também a todos os seus perímetros.
 - IX. O árbitro deve dar todos os comandos e fazer todos os anúncios.

Artigo 71 º. JUÍZES

- a) Os direitos e deveres dos juízes (FUKUSHIN) são os seguintes:



- I. Auxiliar o árbitro com sinais de bandeiras e apitos.
- II. Exercer o direito de votar em uma decisão.

Parágrafo único. Os juízes devem observar cuidadosamente as ações dos competidores e sinalizar ao árbitro os seguintes casos:

- a) Quando uma pontuação é observada;
- b) Quando um competidor tenha cometido um ato e/ou técnicas proibidas;
- c) Quando uma lesão de um competidor é percebida;
- d) Quando ambos ou um dos competidores sair da área de competição (JOGAI);
- e) Em outros casos, quando for necessário, chamar a atenção do árbitro.

Artigo 72 º. ARBITRADORES: O arbitrador (KANSA) assistirá à partida da área do chefe de Koto e supervisionará a luta em andamento. Se as decisões do árbitro e/ou juízes não estiverem em conformidade com as regras de competição, o arbitrador irá instruir o árbitro a interromper o combate ou luta e corrigir a irregularidade. Os registros do combate estão sujeitos à aprovação do arbitrador.

Artigo 73 º. MESÁRIOS: O mesário mantém um registro separado da pontuação atribuída pelo árbitro e, ao mesmo tempo, fiscaliza os atos do cronometrista e marcadores designados.

Parágrafo primeiro. No HANTEI o árbitro e os juízes têm um voto cada.

Parágrafo segundo. Os juízes só devem pontuar o que eles realmente viram. Se não tiver certeza de que uma técnica realmente atingiu uma área de pontuação, eles devem sinalizar que não viram (MIENAI).

INÍCIO, SUSPENSÃO E FINAL DOS JOGOS

Artigo 74 º. Os termos e gestos para a serem utilizados pelo árbitro e juízes na operação de uma partida deve ser como especificado nos APÊNDICES I, II e III.



Artigo 75 º. O árbitro e os juízes devem assumir suas posições e, após a troca de cumprimentos entre os competidores, o Árbitro anunciará "SHOBU IPPON, HAJIME!", por exemplo, iniciando a luta.

Artigo 76 º. O árbitro parará o combate anunciando "YAME". Se necessário, o árbitro ordenará aos competidores que assumam suas posições iniciais (MOTO NO ICHI).

Artigo 77 º. O árbitro volta à sua posição e os juízes indicam sua opinião por meio de um sinal. No caso de pontuação atribuída, o árbitro identifica o competidor (AKA ou SHIRO), a área atacada (CHUDAN ou JODAN), a técnica de pontuação (TSUKI, UCHI ou KERI) e, em seguida, a pontuação utilizando o gesto prescrito. O árbitro reinicia o ataque, chamando "TSUZUKETE, HAJIME ".

Artigo 78 º. Quando um competidor faz um IPPON (em equipe ou individual) ou IPPON HAN (na partida individual) durante um combate, o Árbitro deve anunciar "YAME" e ordenar que os competidores retornem às suas posições iniciais. O vencedor é declarado e, em seguida, indicado pelo árbitro levantando a mão do lado do vencedor e declarando "SHIRO (AKA) NO KACHI". A luta é encerrada neste momento.

Artigo 79 º. Quando o tempo acaba e nenhum dos concorrentes tem IPPON (em equipe ou individual) ou IPPON HAN (individual), as pontuações forem iguais, ou não houver pontuação atribuída, o árbitro deverá advertir "YAME" e retornar à sua posição. Movendo-se para o perímetro da área de competição, o árbitro irá proceder com a decisão. Em caso de empate, o Árbitro anunciará "HIKIWAKE" e o início da ENCHO-SEN, quando aplicável.

Artigo 80 º. Quando confrontados com as seguintes situações, o árbitro chamará "YAME!" e parar a luta temporariamente:

- a) Quando um ou ambos os competidores estão fora da área de competição.
- b) Quando o árbitro mandar o competidor ajustar o KARATE-GI ou protetores.
- c) Quando um competidor infringir as regras.
- d) Quando o árbitro considerar que um ou ambos os competidores não podem continuar com a luta devido aos ferimentos ou outras causas. Atendendo ao parecer do médico do torneio, o árbitro decidirá se a luta deve continuar.
- e) Quando um competidor agarra o adversário e não executa uma técnica de imediato, ou o projeta instantaneamente.



- f) Quando um ou ambos os competidores caem ou são projetados sem que apliquem em seguida uma técnica eficaz.
- g) Quando ambos os competidores estão com os pés suspensos na seqüência de uma queda ou tentativa de projeção e começar a lutar (no chão).
- h) Quando três juízes dão o mesmo sinal, ou indicam pontuação para o mesmo competidor.

Parágrafo primeiro. Quando do início de uma luta, o árbitro chama os competidores à suas linhas de partida. Se um competidor entrar prematuramente na área, deverá ser advertido a sair. Os competidores devem cumprimentar-se adequadamente, um aceno rápido é descortês e insuficiente.

Parágrafo segundo. Ao recomençar o combate, o árbitro deve verificar que ambos os competidores estão atrás de suas linhas iniciais. Competidor pulando para cima e para baixo ou se remexendo deve ser advertido a parar imediatamente para que o combate possa recomençar. O Árbitro deve recomençar o combate com o mínimo de atraso possível.

Artigo 81 º. ALTERAÇÕES: Apenas o Diretor Técnico, com a aprovação do Presidente da SKIF BRASIL, pode alterar ou modificar essas regras.

Artigo 82 º. REGRAS DE YAKUSOKU KUMITE

- a) Competições de YAKUSOKU KUMITE consistem em KIHON IPPON KUMITE e JIYU IPPON KUMITE. GOHON KUMITE e SANBON KUMITE são realizados somente em eliminatórias.
- b) Competições de YAKUSOKU KUMITE podem ser feitas no sistema KO-HAKU ou no sistema de ponto.

Artigo 83 º. KIHON IPPON KUMITE

- a) KIHON IPPON KUMITE deve ser realizado com duas equipes (AKA e SHIRO) com dois competidores em cada equipe.
- b) No início da competição, duas equipes, uma vestindo AKA e outra SHIRO, vão adentrar a área de competição e, simultaneamente, cumprimentar-se-ão e, em seguida, cumprimentarão o árbitro.
- c) Após o cumprimento de equipes, os competidores iniciarão a seqüência de técnicas de ataque e defesa, conforme definição prévia dos árbitros. Os ataques deverão começar com os competidores que se encontrarem do lado direito do árbitro. Ao término, os competidores do lado esquerdo darão início à seqüência de ataques. No entanto, neste momento, a equipe defensora deverá utilizar técnicas de defesa que não tenham sido utilizados anteriormente.
- d) Após a conclusão do KUMITE KATA por ambas as equipes, os competidores alinhar-se-ão na área de competição de frente para o árbitro.



- e) O árbitro exigirá uma decisão (HANTEI), que é exatamente o mesmo procedimento das regras KO-HAKU da competição de KATA.
- f) Os competidores cumprimentar-se-ão e, em seguida, cumprimentarão o árbitro e sairão da área de competição.

Artigo 84 º. JIYU IPPON KUMITE

- a) JIYU IPPON KUMITE deve ser realizado com duas equipes (AKA e SHIRO), com dois competidores em cada equipe.
- b) No início da competição, duas equipes, uma vestindo AKA e outra SHIRO, vão adentrar a área de competição e, simultaneamente, cumprimentar-se-ão e, em seguida, cumprimentarão o árbitro. Após o cumprimento aos árbitros, SHIRO dará passo para trás para fora da área de competição.
- c) A equipe AKA será a primeira a chegar para o meio da área de competição, após o cumprimento, o competidor no lado direito vai começar a realizar várias técnicas de ataque conforme definição prévia dos árbitros. Após o término das aplicações pelo competidor do lado direito, o competidor do lado esquerdo, por sua vez, executará as técnicas de ataque, no entanto, neste momento a equipe defensora deve utilizar técnicas de defesa que não tenham sido utilizados anteriormente pelos seus companheiros de equipe.
- d) Depois que a equipe AKA deixar a área de competição, a equipe SHIRO entrará e executará sua seqüência.
- e) Após a conclusão por ambas as equipes, os competidores alinhar-se-ão na área de competição de frente para o árbitro.
- f) O árbitro exigirá uma decisão (HANTEI), que é exatamente o mesmo procedimento das regras KO-HAKU da competição de KATA.
- g) Os competidores cumprimentar-se-ão e, em seguida, cumprimentarão o árbitro e sairão da área de competição.

Parágrafo primeiro. O árbitro-chefe ou o conselho de árbitros deve anunciar aos participantes, antes de iniciar a competição, os tipos de técnicas (TSUKI, KERI, ETC.) e o número de ataques (uma vez, duas vezes, etc.) que serão realizados.

Parágrafo segundo. A defesa pode usar todas as técnicas de defesa (UKE) que achar necessária. No entanto, uma vez que a SKIF tem um programa bem definido de YAKUSOKU KUMITE, aqueles que utilizam técnicas dentro do sistema da SKIF com precisão e com força adequada receberão uma maior quantidade de pontos.

Parágrafo terceiro. A comissão julgadora deverá avaliar tanto as técnicas de ataque e defesa dos competidores.



REGRAS PARA KATA

Artigo 85 º. ARTIGO 1: ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KATA

- a) A área de competição deve ser plana e livre de perigo.
- b) A área de competição deve ser de tamanho suficiente para permitir a execução ininterrupta do KATA.

Parágrafo único. Para o bom desempenho do KATA uma superfície lisa e estável é necessária. Para KUMITE, normalmente, as áreas com Tatame serão adequadas.

Artigo 86 º. UNIFORME OFICIAL: Os competidores e os Juízes devem usar o uniforme oficial, tal como definido no regulamento KUMITE.

Parágrafo primeiro. Qualquer pessoa que não esteja em conformidade com este regulamento pode ser expulso.

Parágrafo segundo. A jaqueta do KARATE-GI não pode ser removida durante a execução do KATA. Aos competidores que se apresentem uniformizados incorretamente será dado um minuto para sanar a questão.

Artigo 87 º. ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÃO DE KATA

- a) Competições de KATA poderão ser individuais ou por equipe. As competições por equipe são formadas por equipes compostas de três atletas. Cada equipe é exclusivamente masculina, ou exclusivamente feminina, mas poderão ser misturados, se aprovado pela comissão organizadora do evento. A competição individual consiste em avaliação do desempenho individual em categorias separadas em masculinas e femininas, mas poderão ser misturados, se aprovado pela comissão organizadora do evento.
- b) Os competidores deverão realizar os seguintes KATAS: o obrigatório (SHITEI) e o livre (TOKUI). Os KATAS deverão estar de acordo com os KATAS indicados pela SKIF (Apêndice IV).

Artigo 88 º. O JÚRI

- a) O júri designado pelo Conselho de Arbitragem ou pelo chefe de KOTO é constituído por cinco ou sete juízes e pode incluir também um árbitro para cada partida.
- b) Além disso, mesários serão nomeados.



Parágrafo único. O árbitro-chefe vai sentar-se no perímetro da área de competição de frente para os competidores(s). Os outros quatro juízes sentar-se-ão nos cantos da área. Na competição de KATA, o árbitro (SHUSHIN) desempenhará também o papel do arbitrador (KANSA).

JULGAMENTO

Artigo 89 º. A competição de KATA é realizada no sistema KO-HAKU e/ou no sistema de pontos. Dos competidores de KATA serão selecionados oito (ou dezesseis) competidores para a final do concurso. As eliminatórias podem ser realizadas com KATAS obrigatórios no sistema KO-HAKU.

Artigo 90 º. CRITÉRIOS PARA A DECISÃO: O KATA deve ser executado com competência e deve demonstrar uma clara compreensão dos princípios tradicionais que ele contém. Ao avaliar o desempenho de um atleta ou a equipe os Juízes devem procurar:

- a) Uma demonstração realística do significado do KATA;
- b) Compreensão das técnicas utilizadas (BUNKAI);
- c) Bom tempo, ritmo, velocidade, equilíbrio, foco e potência (KIME);
- d) Uso correto e adequado da respiração;
- e) Correto foco da atenção (CHAKUGAN) e concentração;
- f) Correta postura com adequada tensão nas pernas e pés apoiados no chão;
- g) Tensão adequada no abdômen (HARA) e não subindo e descendo o quadril durante o movimento;
- h) Forma correta (KIHON) do que está sendo demonstrado;
- i) O desempenho também deve ser avaliado tendo em vista outros pontos;
- j) Na equipe, o sincronismo do KATA sem estímulos externos é um fator adicional;
- k) Um competidor que variar o KATA, que parar durante sua execução, ou que executar um KATA diferente do anunciado será desclassificado.



Artigo 91 º. Esclarecimentos ao KATA:

- a) KATA não é dança ou encenação teatral. É preciso seguir os valores e princípios tradicionais do KARATE-DO. Deve ser realista em termos de combate e concentração na exibição, observando-se o poder e potencial de impacto das suas técnicas. É preciso demonstrar força, potência e velocidade, assim como graça, ritmo e equilíbrio.
- b) No KATA por equipe, os três membros da equipe devem iniciar o KATA na mesma direção e sentido do árbitro-Chefe.
- c) Os membros da equipe devem demonstrar competência em todos os aspectos da execução do KATA, bem como na sincronização.
- d) Comandos para iniciar e parar o KATA, como por exemplo: bater os pés, bater no peito, braços ou KARATE-GI, e exagerada respiração, devem ser levados em conta pelos Juízes quando da decisão.

REALIZAÇÃO DAS COMPETIÇÕES

Artigo 92 º. A competição de KATA é realizada no sistema KO-HAKU e/ou no sistema de pontos. As eliminatórias podem usar o sistema KO-HAKU e os 8, ou 16, melhores competidores disputam as Semifinais e Finais utilizando o sistema de pontos.

Artigo 93 º. KO-HAKU

- a) No começo de cada rodada, os dois competidores, um com a faixa vermelha, vão alinhar no perímetro da área de competição de frente para o árbitro. O árbitro irá selecionar um KATA obrigatório e anunciar o nome do KATA aos competidores.
- b) Após a conclusão da execução do KATA obrigatório pelos dois competidores, o árbitro pedirá uma decisão (HANTEI) e soará dois tons com o seu apito e todos os juízes levantarão suas bandeiras ao mesmo tempo, anunciando as suas decisões.
- c) O árbitro soará seu apito num tom mais curto, quando então as bandeiras serão recolhidas.
- d) O árbitro tomará a decisão com base nos votos unitários o os juízes.
- e) Em caso de empate, os competidores irão competir novamente com outro KATA obrigatório.



- f) O árbitro chamará os juízes para anunciar quando um competidor variar, parar a execução ou executar um KATA diferente do anunciado. O participante poderá ser desclassificado.

Artigo 94 º. SISTEMA DE PONTOS

- a) O competidor que for chamado irá até o local designado na área de competição imediatamente e anunciará o nome do KATA a ser executado. O árbitro repetirá o nome do KATA. O competidor, em seguida, começa a realizar seu KATA. Após a conclusão do KATA, o competidor voltará ao local designado e aguardará a decisão.
- b) O árbitro exigirá uma decisão (HANTEI) e soará dois tons com o apito e todos os juízes levantarão o seu cartão de pontos com a mão direita mostrando o seu ponto para a mesa de pontuação.
- c) Depois que os pontos são registrados e anunciados, o árbitro soará seu apito num tom mais curto, quando então os cartões de ponto serão recolhidos.
- d) Depois de ouvir o total de pontos da mesa de pontuação, o árbitro poderá anunciar a pontuação final para o competidor.
- e) O árbitro pode chamar os juízes, quando perceber que um competidor se desvia significativamente durante a execução do KATA, ou realiza um KATA diferente do anunciado, o que o levará a uma desqualificação. Um juiz pode também sinalizar ao árbitro quando ele perceber a mesma situação.

Artigo 95 º. ESCLARECIMENTOS AOS PONTOS

- a) A maior e a menor pontuação são eliminadas e o total será a soma dos pontos restantes.
- b) No caso de empate, o vencedor será aquele que, entre as notas válidas mais baixas, possuir a maior nota. Se seus pontos mais baixos são os mesmos, verificar o ponto mais alto de dois competidores, o competidor com maior ponto vencerá. No caso destes pontos mais altos serem iguais, os competidores deverão executar um novo KATA para avaliação.
- c) Para uma revanche (SAI-SHIAI) os competidores são obrigados a realizar um KATA diferente do executado anteriormente.

Parágrafo único. Todos os KATA deverão ser executados dentro da área de competição.



APÊNDICE I – TEMINOLOGIA

SHOBU HAJIME – “Comece a luta ou competição”. Após o anúncio, o árbitro dá um passo para trás.

ATOSHIBARAKU – “Resta ainda um pouco mais de tempo”. Um sinal sonoro será dado pelo cronometrista de 30 segundos antes do término da luta e o Árbitro anunciará "ATOSHIBARAKU".

YAME – “Parar”. Interrupção ou término da luta. O Árbitro faz um movimento de corte descendente com a mão.

MOTO NO ICHI – “Posição original”. Os competidores e o Árbitro retornam às suas posições iniciais.

TSUZUKETE – “Combater”. A retomada dos combates ordenada quando ocorre uma interrupção não autorizada.

TSUZUKETE HAJIME – “Reiniciar a luta” - O árbitro se coloca em base avançada (ZEN KUTSU). Ao dizer "TSUZUKETE" ele estende os braços com as palmas das mãos voltadas para os competidores. Ao dizer "HAJIME" ele vira as palmas para o centro e junta às mãos rapidamente, deslocando-se para trás.

SHUGO – “Chamar Juizes”. O Árbitro chama os juizes para discussão, qualificação, encerrar o combate, ou para recomendar SHIKKAKU.

HANTEI – “Decisão”. O Árbitro pede uma decisão. Depois de um breve sopro do apito, os juizes anunciam sua votação pelo sinal de bandeira e o árbitro indica seu voto, ao mesmo tempo, usando o(s) braço(s).

HIKIWAKE – “Empate”. No caso de empate em HANTEI, o árbitro cruza os braços, em seguida, estende-os com as palmas das mãos voltadas para frente.

TORIMASEN – “Inaceitável como uma técnica de pontuação”. O Árbitro cruza os braços depois faz um movimento de corte, com as palmas para baixo.

ENCHO-SEN – “Prorrogação da luta”. O árbitro reinicia o combate com o comando "SHOBU HAJIME".



AIUCHI – “Técnicas de pontuação simultâneas”. Nenhum ponto é concedido. O Árbitro junta os punhos à frente do peito.

AKA (SHIRO) NO KACHI – “Vermelho (Branco) vence”. O Árbitro ergue o braço obliquamente ao lado do vencedor.

AKA (SHIRO) IPPON – “Vermelho (Branco) marca um ponto”. O Árbitro ergue o braço em 45 graus para o lado do competidor que fez o ponto.

WAZAARI – “Vermelho (Branco) marca metade de um ponto”. Árbitro estende o braço para baixo a 45 graus do lado do competidor que fez o ponto.

CHUKOKU – “Primeira advertência sem penalidade”. Somente aplicável em SHOBU-SANBON.

KEIKOKU – “Atenção com ou sem penalização”. O árbitro aponta o indicador para baixo a 45 graus na direção do ofensor, e marca um WAZAARI (em SHOBU-SANBON), para o adversário.

HANSOKU-CHUI – “Atenção com penalização”. O Árbitro aponta o indicador horizontalmente na direção do ofensor e marca WAZAARI (em SHOBU IPPON OU SHOBU IPPON HAN) ou IPPON (em SHOBU-SANBON) para o adversário.

HANSOKU – “Falta”. O árbitro ergue o indicador em 45 graus na direção do ofensor, e anuncia a vitória do adversário.

JOGAI – “Saída da área de competição”. O Árbitro o indicador do lado do infrator e indica que o competidor saiu da área.

SHIKKAKU – “Desclassificação – Deixar a área”. O Árbitro aponta primeiro para cima em 45 graus na direção do ofensor, depois aponta para fora e para trás da área de competição anunciando “AKA (SHIRO) SHIKKAKU”. Ele então anuncia a vitória para o adversário.

KIKEN – “Renúncia”. O Árbitro aponta para baixo a 45 graus na direção da linha inicial do desistente.

MUBOBI – “Auto-comprometimento”.

APÊNDICE II – GESTOS DO ÁRBITRO (SHUSHIN)

- a. **IPPON** - Braço apontando para cima do ombro, em um ângulo de 135 graus com o corpo.
- b. **WAZA ARI** - Estique o braço do ombro, para baixo, num ângulo de 45 graus com o corpo.
- c. **HIKI WAKE** – Braço apontado para baixo em um ângulo de 45 graus, com as palmas das mãos abertas e voltadas para cima.
- d. **TORIMASEN** – Braços apontados para baixo em um ângulo de 45 graus, com as palmas das mãos abertas e voltadas para baixo.
- e. **HANSOKU CHUI** – Apontar para o peito do infrator, com o dedo indicador, o braço esticado. HANSOKU aponta para o rosto do agressor.
- f. **FUKUSHIN SHUGO** – Braços apontados para cima de cotovelos, palmas das mãos para dentro.
- g. **SHOBU HAJIME** - pés juntos e braços ao lado, com as mãos abertas.
- h. **YAME** – Braços para frente e mão varrendo para baixo, na vertical.
- i. **JOGAI** - Aponte para o limite da área de luta.
- j. **AIUCHI** - Punhos juntos, na frente da parte inferior do tórax.

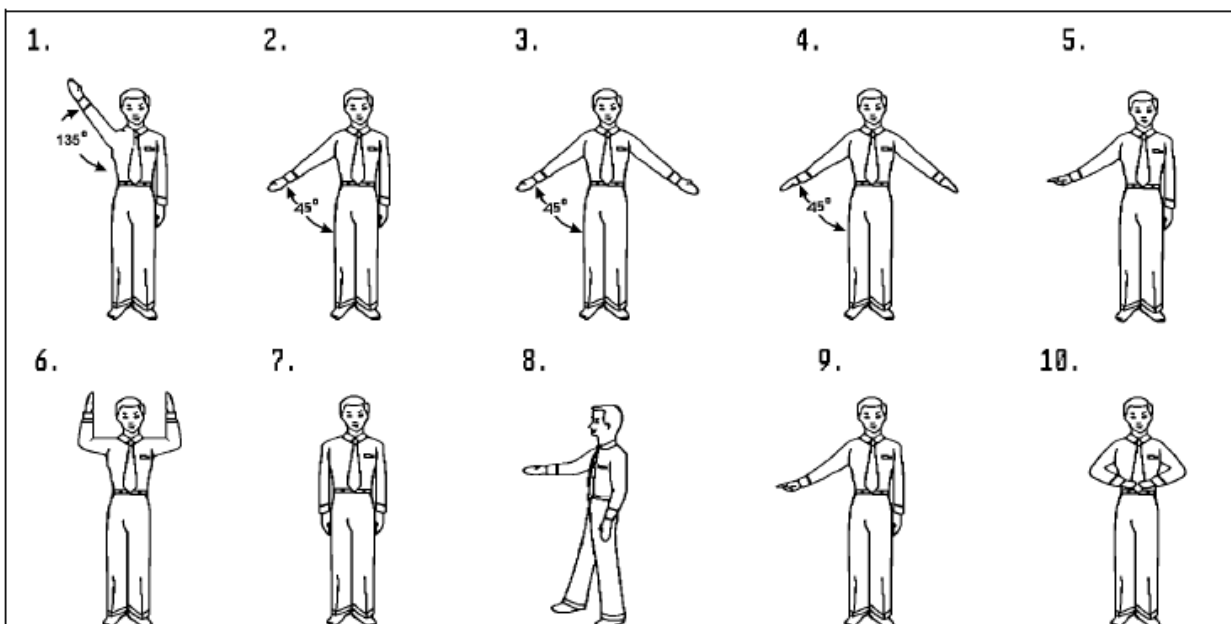


Figura: Gestos do árbitro

APÊNDICE III – GESTOS DOS JUÍZES (FUKUSHIN)

1. **IPPON** - Estique o braço apontando para cima do cotovelo, com o cotovelo na altura do ombro.
2. **WAZAARI** - Estique o braço do ombro direto para o lado paralelo ao chão.
3. **HIKI WAKE** - Bandeiras cruzadas sobre a cabeça.
4. **TORIMASEN** – Bandeiras oscilando de um lado a outro cruzando a frente dos joelhos.
5. **HANSOKU** - Um braço esticado acima do ombro e fazendo grandes círculos.
6. **HANSOKU CHUI** – Idem ao item acima, só que fazendo pequenos círculos.
7. **AIUCHI** - Traga os topos das duas bandeiras juntas, na horizontal, em frente ao peito.
8. **MIE NAI** - Traga os topos das duas bandeiras juntas, em 45 graus, um pouco abaixo dos olhos.
9. **JOGAI** - Bandeira apontando na linha, acompanhando apitos curtos.
10. **MUBOBI CHUI** - Bandeira apontada para o chão, com o punho na vertical e fazendo pequenos círculos.

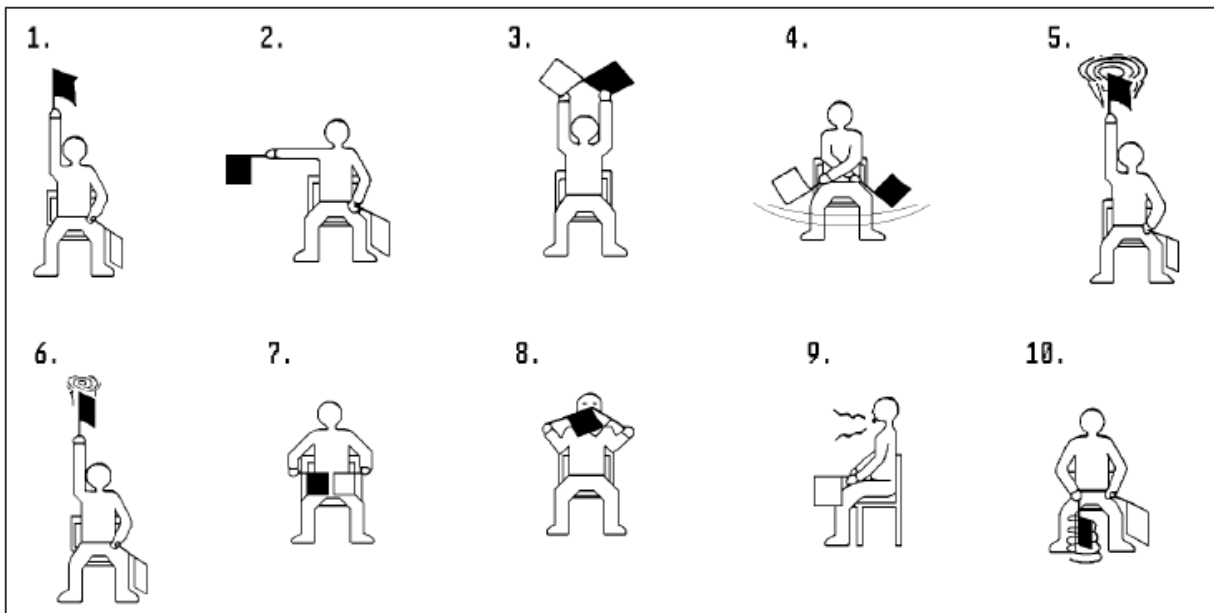


Figura: Gestos do árbitro



APÊNDICE IV – KATAS

KATAS OBRIGATÓRIOS

HEIAN SHODAN	HEIAN NIDAN	HEIAN SANDAN
HEIAN YONDAN	HEIAN GODAN	TEKKI SHODAN

KATAS LIVRES

BASSAI DAI	KANKU DAI	ENPI	JION
------------	-----------	------	------

OUTROS KATAS

TEKKI NIDAN	TEKKI SANDAN	JITTE	BASSAI SHO	KANKU SHO
CHINTE	JIIN	UNSU	MEIKYO	HANGETSU
GANKAKU	SOCHIN	NIJUSHIHO	WANKAN	GOJUSHIHO DAI
GOJUSHIHO SHO	SEIENCHIN	SEIPAI	GANKAKU SHO	NIJUHACHIHO



ANEXI V - HANSOKU, JYOGAI, MUBOBI

HANSOKU		
IPPON SHOBU	IPPON-HAN SHOBU	SANBON SHOBU
1 st time Aka (Shiro) Keikoku	1 st time Aka (Shiro) Keikoku	1 st time Aka (Shiro) Chukoku
2 nd time Aka (Shiro) Hansoku Chui Shiro (Aka) Wazaari	2 nd time Aka (Shiro) Hansoku Chui Shiro (Aka) Wazaari	2 nd time Aka (Shiro) Keikoku Shiro (Aka) Wazaari
3 rd time Aka (Shiro) Hansoku Shiro (Aka) No Kachi	3 rd time Aka (Shiro) Hansoku Shiro (Aka) No Kachi	3 rd time Aka (Shiro) Hansoku Chui Shiro (Aka) Ippon
		4 th time Aka (Shiro) Hansoku Shiro (Aka) No Kachi
JOGAI		
IPPON SHOBU	IPPON-HAN SHOBU	SANBON SHOBU
1 st time Aka (Shiro) Jogai Ikkai	1 st time Aka (Shiro) Jogai Ikkai	1 st time Aka (Shiro) Jogai Ikkai
2 nd time Aka (Shiro) Jogai Nikai Shiro (Aka) Wazaari	2 nd time Aka (Shiro) Jogai Nikai Shiro (Aka) Wazaari	2 nd time Aka (Shiro) Jogai Nikai Shiro (Aka) Wazaari
3 rd time Aka (Shiro) Jogai Sankai Shiro (Aka) No Kachi	3 rd time Aka (Shiro) Jogai Sankai Shiro (Aka) No Kachi	3 rd time Aka (Shiro) Jogai Sankai Shiro (Aka) Ippon
		4 th time Aka (Shiro) Jogai Yonkai Shiro (Aka) No Kachi
MUBOBI		
IPPON SHOBU	IPPON-HAN SHOBU	SANBON SHOBU
1 st time Aka (Shiro) Mubobi Ikkai	1 st time Aka (Shiro) Mubobi Ikkai	1 st time Aka (Shiro) Mubobi Ikkai
2 nd time Aka (Shiro) Mubobi Nikai Shiro (Aka) Wazaari	2 nd time Aka (Shiro) Mubobi Nikai Shiro (Aka) Wazaari	2 nd time Aka (Shiro) Mubobi Nikai Shiro (Aka) Wazaari
3 rd time Aka (Shiro) Mubobi Sankai Shiro (Aka) No Kachi	3 rd time Aka (Shiro) Mubobi Sankai Shiro (Aka) No Kachi	3 rd time Aka (Shiro) Mubobi Sankai Shiro (Aka) Ippon
		4 th time Aka (Shiro) Mubobi Yonkai Shiro (Aka) No Kachi

NOTA:

Ikkai	Significa 1ª vez em Japonês
Nikai	Significa 2ª vez em Japonês
Sankai	Significa 3ª vez em Japonês
Yonkai	Significa 4ª vez em Japonês

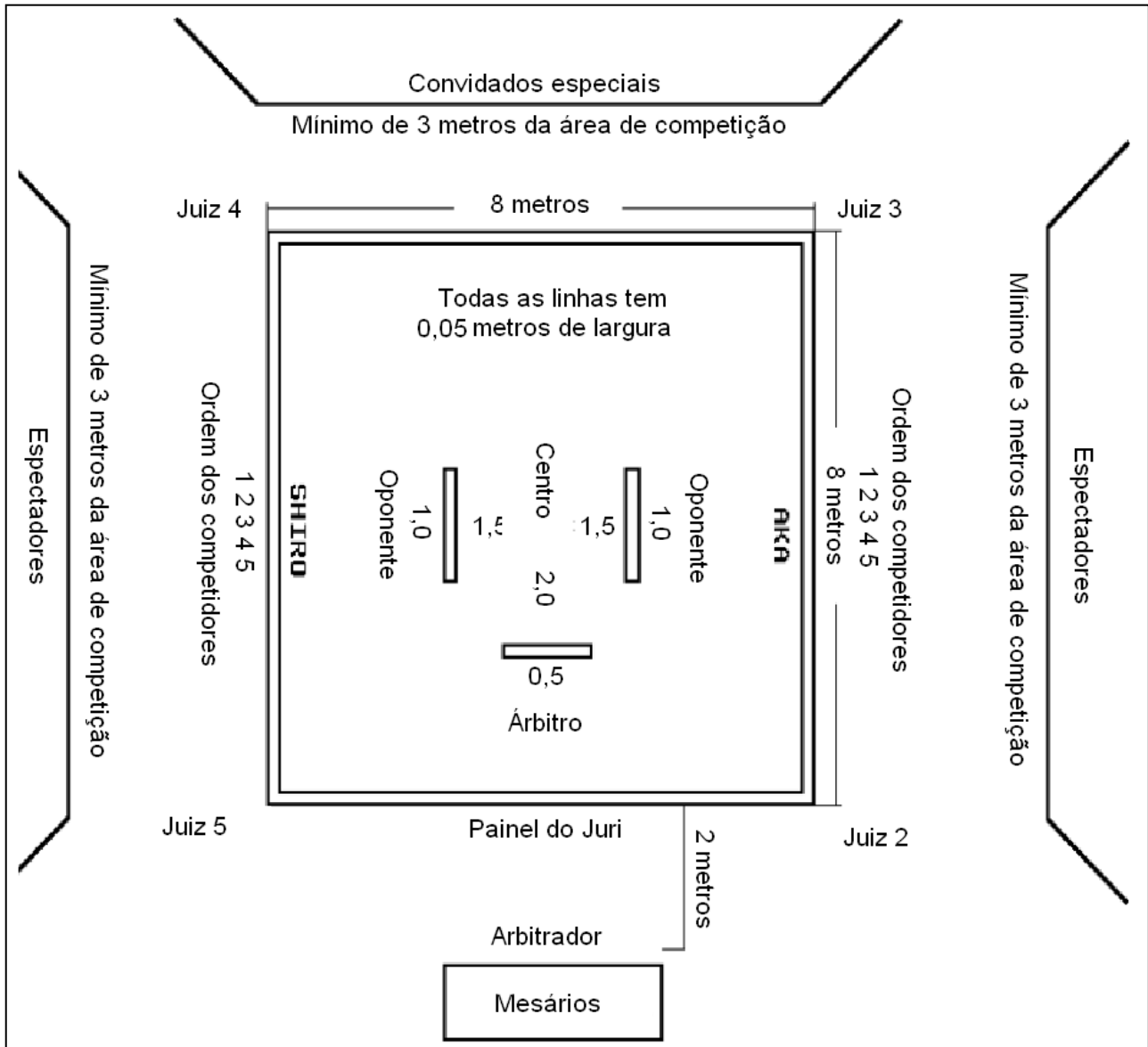


APÊNDICE VI- Exemplos de Decisões (HANTEI) para KATA

Judge	Judge	Judge	Judge	Opinion Referee	Final Decision of Referee
Shiro	Shiro	Shiro	Shiro	Shiro Aka Draw	Victory of SHIRO Victory of SHIRO Victory of SHIRO
Shiro	Shiro	Shiro	Aka	Shiro Aka Draw	Victory of SHIRO Victory of SHIRO Victory of SHIRO
Shiro	Shiro	Shiro	Draw	Shiro Aka Draw	Victory of SHIRO Victory of SHIRO Victory of SHIRO
Shiro	Shiro	Draw	Draw	Shiro Aka Draw	Victory of SHIRO DRAW DRAW
Aka	Aka	Aka	Aka	Shiro Aka Draw	Victory of AKA Victory of AKA Victory of AKA
Aka	Aka	Aka	Shiro	Shiro Aka Draw	Victory of AKA Victory of AKA Victory of AKA
Aka	Aka	Aka	Draw	Shiro Aka Draw	Victory of AKA Victory of AKA Victory of AKA
Aka	Aka	Draw	Draw	Shiro Aka Draw	DRAW Victory of AKA DRAW
Draw	Draw	Draw	Draw	Shiro Aka Draw	DRAW DRAW DRAW
Aka	Draw	Draw	Shiro	Shiro Aka Draw	DRAW DRAW DRAW
Aka	Aka	Shiro	Shiro	Shiro Aka Draw	Victory of SHIRO Victory of AKA DRAW
Shiro	Draw	Draw	Draw	Shiro Aka Draw	DRAW DRAW DRAW
Aka	Draw	Draw	Draw	Shiro Aka Draw	DRAW DRAW DRAW
Shiro	Shiro	Aka	Draw	Shiro Aka Draw	Victory of SHIRO DRAW DRAW
Aka	Aka	Shiro	Draw	Shiro Aka Draw	DRAW Victory of AKA DRAW

APÊNDICE VII- Layout da Área de Competição

Área de competição de Kumite e posicionamento do árbitro, juízes árbitro, e os concorrentes.



1. Em princípio, o árbitro deve ser colocado a mais de 2 (dois) metros da linha frontal da área de competição. Sempre que for tecnicamente difícil, no entanto, esta regra pode ser contornada;
2. Dependendo do espaço, os mesários podem ser posicionados ao lado do árbitro;
3. Em princípio todas as marcações de linha no chão devem ser brancas e medir 0,05 metros de largura;



REGRAS DE COMPETIÇÕES

4. Os oito metros quadrados da área de competição deve ser medida desde a parte externa da fita de marcação (como indicado no diagrama acima);
5. As marcações dos árbitros e participantes devem ser medidas a partir do centro da área de competição, para a borda interna da fita de marcação. A marca do árbitro será de 0,5 metros de comprimento e a marca dos competidores deverá ter 1,0 metros de comprimento;
6. Em princípio, cada um dos juízes deve ser posicionado a 0,5 metros da esquina da área de competição.