

REGRAS DE COMPETIÇÃO  
18/02/2025



WORLD KARATE-DO  
ALLIANCE



# ESTABELECENDO PADRÕES MAIS ALTOS

*Diferentes grupos de pessoas com diferentes experiências vividas fazem parte de uma comunidade diversificada e solidária. WKA e CNKB, abraça a diversidade e a inclusão e remove barreiras para fornecer acesso.*

*Conselho Executivo da WKA*



# CONTEÚDO

<b>1. ESTRUTURA DE COMPETIÇÃO</b>	<b>6</b>
1.01 Informações Gerais para Competição de KATA	6
1.02 Categorias por Idade	6
1.03 Número de Rodadas de Kata CONVENCIONAL de acordo com as graduações	7
1.04 Estilos de Kata nas principais categorias individuais	8
1.05 Pares e equipes nas categorias principais	8
1.06 Equipes com Bunkai	9
1.07 Seção Kobudo	10
1.08 PCD Categorias (Individuais)	10
1.09 PCD Pares e Categorias de Equipe	11
<b>2. COMPETIDORES</b>	<b>12</b>
2.01. Apresentação no Tatami	12
2.02 Etiqueta	14
2.03 Pares e Equipes	14
2.04 Iniciando e Finalizando uma Categoria	14
<b>3. TÉCNICO</b>	<b>16</b>
3.01 O papel do técnico	16
<b>4. DESEMPENHO E PONTOS DO KATA</b>	<b>17</b>
4.01 Iniciando a apresentação do Kata	17
4.02 Pontos Importantes na Performance do Kata	17
4.03 Dedução de Pontos	17
4.04 Sistema de Pontos e Empates	18
4.05 Desqualificação	18
<b>5. LISTA DE KATA WKA</b>	<b>19</b>
<b>6. ESTRUTURA DE COMPETIÇÃO</b>	<b>26</b>
6.01 Informações Gerais para Competição de KATA	26
6.02 Iniciando e Finalizando uma Categoria Shobu Nihon ou Shobu Sanbon	27
6.03 Iniciando e Finalizando uma Luta	28
6.04 Critérios para Hantei em caso de empate	29
6.05 Áreas de Pontuação e Não Pontuação	29
6.06 Advertências e Penalidades	29
6.07 A Categoria ATENAI	30
6.08 A categoria KINSHI	31
6.09 Shikkaku	31
6.10 Pontuação IPPON ou WAZA-ARI	32
6.11 A equipe vencedora	32
<b>7. SOBRE O COMPETIDOR</b>	<b>34</b>
7.01 Apresentação em Tatami	34
7.02 Etiqueta	36
<b>8. SOBRE O TÉCNICO</b>	<b>37</b>
8.01 O papel do Técnico	37
<b>9. SHOBU NIHON KUMITE</b>	<b>38</b>
9.01 Shobu Nihon - Kumite Individual	38
9.02 Shobu Nihon - Equipe Kumite	38

<b>10. SHOBU SANBON KUMITE.....</b>	<b>40</b>
10.01 Shobu Sanbon - Kumite Individual .....	40
10.02 Shobu Sanbon - Equipe Kumite .....	40
10.03 Equipe de Revezamento .....	40
10.04 Substituições no Revezamento Equipe.....	41
10.05 Lesões, acidentes e decisões tomadas.....	43
<b>11. ESTRUTURA DE COMPETIÇÃO.....</b>	<b>45</b>
11.01 Informações Gerais para Competição Shobu Ippon Kumite .....	45
11.02 Bandeiras, Empates e Critérios .....	45
<b>12. PONTUAÇÃO E AVISOS/PENALIDADES.....</b>	<b>47</b>
12.01 Áreas de Pontuação e Não Pontuação.....	47
12.02 Advertências e Penalidades.....	47
12.03 ATENAI.....	47
12.04 MUBOBI .....	48
12.05 JOGAI .....	48
12.06 SHIKKAKU.....	48
12.07 Pontuação IPPON ou WAZA-ARI.....	48
<b>13. SOBRE O ATLETA .....</b>	<b>50</b>
13.01 Apresentação em Tatami.....	50
13.02 Etiqueta 52	
<b>14. TÉCNICO .....</b>	<b>53</b>
14.01 O papel do técnico .....	53
<b>15. EQUIPE SHOBU IPPON .....</b>	<b>54</b>
15.01 Procedimentos e Regras .....	54
15.02 A equipe vencedora .....	54
15.03 Lesões, acidentes e decisões tomadas.....	55
<b>16. TERMINOLOGIA, SIGNIFICADOS E GESTICULAÇÕES .....</b>	<b>56</b>
16.01 A Tabela 1.07 - Terminologia.....	56
16.02 Gesticulações do Árbitro Central (Sistema Espelho e Bandeira) .....	57
16.03 Gesticulações dos Árbitros Auxiliares (Sistema Bandeira).....	61

# REGRAS WKA / CNKB

## KATA

### KOBUDO

Equipes de pares individuais

### CONVENCIONAL

Equipes de pares individuais  
Equipes (e Bunkai)

### PCD

Equipes de pares individuais;  
Pares e equipes com competidores CONVENCIONAL e PCD

## KUMITE

### IPPON

Adulto e Master

- Kumite Individual
- Kumite Equipe

### NIHON

6 a 15 Anos e Master  
Faixa Colorida

- Kumite Individual
- Kumite Equipe
- Revezamento

### SANBON

16 Anos Acima  
Marrom e Preta

- Kumite Individual
- Kumite Equipe
- Revezamento

## EQUIPAMENTO DE PROTEÇÃO

### OBRIGATÓRIO

- Protetor bucal (Qualquer cor)
- Capacete
- Luvas (Vermelha / Azul)
- Faixas (Vermelha / Azul)

### OPCIONAL

- Caneleiras (Vermelha / AZUL);
- Botas de pés (Vermelha / AZUL);
- Protetor de seios;
- Protetor de tórax INTERNO (de cor branca), SOMENTE para aquelas categorias que não usam os protetores de tórax; e
- Protetor Genital Masculino.

# KATA

TRADUÇÃO: FRANCISCO SANTIAGO  
18/02/2025



# 1. ESTRUTURA DE COMPETIÇÃO

## 1.01 Informações Gerais para Competição de KATA

- 1.01.1. As competições são divididas em 2 principais seções: Kata e Kumite, conforme mostrado na Figura 1.01.
- 1.01.2. As Competições de Kata são divididas em 3 Seções: **KOBUDO**, **CONVENCIONAL** e **PCD**.
- 1.01.3. Cada Seção mencionada em 1.01.1, é dividida em Categorias, a saber, **Individuais**, **Pares** e **Equipes**. A Categoria extra de **Equipes** e **BUNKAI** está apenas na Seção **CONVENCIONAL**, enquanto **Pares extras** e Categorias de **Equipe** são encontradas na Seção **PCD**.
- 1.01.4. A Seção de Kumite também é dividida em 3: **SHOBU IPPON**, **SHOBU NIHON** e **SHOBU SANBON**.

As pontuações máximas alcançadas dentro do limite de tempo são:

- 1 Ippon (2 waza-ari);
- 2 Ippon (4 Waza-ari); e
- 3 Ippon (6 Waza-ari).

**OBSERVAÇÃO:** respectivamente, enquanto as pontuações fornecidas podem ser uma mistura de Ippon e Waza-ari.

- 1.01.5. O **Shobu Ippon** está autorizado participar as categorias **CADETES** e **SUPERIORES**, enquanto o **Shobu Nihon** está autorizado somente para **CRIANÇAS (12 anos ou menos)**, já o **Shobu Sanbon** será para as categorias **MINI CADETES** e **SUPERIORES**.
- 1.01.6. O sistema de graduação (Faixas) para Categorias **CONVENCIONAL** e **PCD**, seguem o Sistema de Faixa da CNKB, já no Mundial da WKA segue o Sistema de Faixa da JKA.

TABELA 1.01: COR DA FAIXA E GRAU KYU CORRESPONDENTE (CNKB)

COR DA FAIXA	GRADUAÇÃO
Branca, Amarela, Azul e Laranja	10º Kyu, 9º Kyu, 8º Kyu e 7º Kyu
Verde e Roxa	6º Kyu, 5º Kyu e 4º Kyu
Marron e Preta	3º Kyu, 2º Kyu, 1º Kyu – Preta acima

- 1.01.7. **Se houver 30; ou menos competidores em uma categoria**, os 12 competidores com maior pontuação passarão para a 2ª Rodada. Os **6 competidores com maior pontuação passarão então para a Rodada Final**. As **4 pontuações mais altas serão atribuídas em 1º, 2º e 3º**.
- 1.01.8. **Se houver MAIS de 30 competidores na 1ª Rodada**, os **18 competidores com maior pontuação passarão para a 2ª Rodada**. Os **8 competidores com maior pontuação passarão para a Rodada Final**. As **4 pontuações mais altas serão atribuídas em 1º, 2º e 3º**.
- 1.01.9. Se houver 12; ou menos competidores na 1ª Rodada, a **1ª Rodada será omitida e o evento se torna um evento de duas rodadas**.

## 1.02 Categorias por Idade

- 1.02.1. As Categorias de Kata Individual por idade começam em: Fraldinhas, Mirim A, Mirim B, Mirim C, Infantil; Infanto-Juvenil e Juvenil.
- 1.02.2. Já as categorias adultas estão divididas em 2 Faixas Etárias, sendo: Adulto (18 – 35 anos) e Master (36 anos acima).
- 1.02.3. A **Tabela 1.02 (a)**, mostra as divisões de Idade até 17 anos, já a **Tabela 1.02 (b)**, mostra as divisões de Idade Adulto e Master. Essas idades se aplicam a todas as categorias individuais **CONVENCIONAL** e **havendo categorias de KOBUDO e PCD**.

TABELA 1.02 (a) - CATEGORIAS DE IDADE INDIVIDUAIS ATÉ 17 ANOS

FRALDINHAS	MIRIM A	MIRIM B	MIRIM C	INFANTIL	INFANTO-JUVENIL	JUVENIL
4 a 5 ANOS	6 a 7 ANOS	8 a 9 ANOS	10 a 11 ANOS	12 a 13 ANOS	14 a 15 ANOS	16 a 17 ANOS

\* *As categorias podem serem juntadas de acordo com o Regulamento da competição.*

**TABELA 1.02 (b) - CATEGORIAS DE IDADE INDIVIDUAIS ACIMA DE 17 ANOS**

JUNIORES	ADULTO	MASTER A	MASTER B	MASTERC	MASTER D
18 a 21 ANOS	22 a 31 ANOS	32 a 41 ANOS	42 a 51 ANOS	52 a 61 ANOS	62 ANOS ACIMA

\* As categorias podem serem juntadas de acordo com o Regulamento da competição.

### 1.03 Número de Rodadas de Kata CONVENCIONAL de acordo com as graduações

O número de rodadas de Kata para as categorias individuais e equipe CONVENCIONAIS, está listada na Tabela 1.03 (a) Categorias Masculina e Tabela 1.03 (b) para Categoria Feminina:

**TABELA 1.03 (a) – NÚMERO DE RODADAS – CATEGORIAS MASCULINO**

CATEGORIAS	IDADE	CATEGORIA POR FAIXA	GRADUAÇÃO	NÚMEROS DE RODADAS	REPETIR KATA
FRALDINHAS	4 – 5 ANOS	ABSOLUTO	9º KYU ACIMA	RODADA ÚNICA: SHITEI-KATA (OBRIGATÓRIO)	SIM
MIRIM A MIRIM B MIRIM C INFANTIL INFANTO JUVENIL	6 – 7 ANOS 8 – 9 ANOS 10 – 11 ANOS 12 – 13 ANOS 14 – 15 ANOS	BRANCA e AZUL (INTERMEDIÁRIA)	ATÉ 7º KYU	RODADA ÚNICA: SHITEI-KATA (OBRIGATÓRIO)	SIM
JUVENIL JUNIORES ADULTO MASTER A MASTER B MASTER C	16 – 17 ANOS 18 – 21 ANOS 22 – 31 ANOS 32 – 41 ANOS 42 – 51 ANOS 52 ANOS ACIMA	BRANCA e AMARELA	ATÉ 6º KYU	RODADA ÚNICA: SHITEI-KATA (OBRIGATÓRIO)	SIM
MIRIM A MIRIM B MIRIM C INFANTIL INFANTO JUVENIL	6 – 7 ANOS 8 – 9 ANOS 10 – 11 ANOS 12 – 13 ANOS 14 – 15 ANOS	AMARELA	SÓ 6º KYU	RODADA ÚNICA: SHITEI-KATA (OBRIGATÓRIO)	SIM
MIRIM A	6 – 7 ANOS	VERMELHA a PRETA	5º KYU ACIMA	RODADA ÚNICA: SHITEI-KATA (OBRIGATÓRIO)	SIM
MIRIM B MIRIM C INFANTIL INFANTO JUVENIL JUVENIL JUNIORES ADULTO MASTER A	8 – 9 ANOS 10 – 11 ANOS 12 – 13 ANOS 14 – 15 ANOS 16 – 17 ANOS 18 – 21 ANOS 22 – 31 ANOS 32 ANOS ACIMA	VERMELHA e LARANJA	5º KYU a 4º KYU	RODADA ÚNICA: SHITEI-KATA (OBRIGATÓRIO)	SIM
MIRIM B MIRIM C	8 – 9 ANOS 10 – 11 ANOS	VERDE a PRETA	3º KYU ACIMA	1ª RODADA: SHITEI-KATA (OBRIGATÓRIO)  2ª RODADA: SHITEI, SENTEI ou TOKUI-KATA	NÃO
INFANTIL INFANTO JUVENIL JUVENIL JUNIORES ADULTO MASTER A MASTER B MASTER C	12 – 13 ANOS 14 – 15 ANOS 16 – 17 ANOS 18 – 21 ANOS 22 – 31 ANOS 32 – 41 ANOS 42 – 51 ANOS 52 ANOS ACIMA	VERDE e ROXA	3º KYU a 2º KYU	1ª RODADA: SHITEI-KATA (OBRIGATÓRIO)  2ª RODADA: SHITEI, SENTEI ou TOKUI-KATA	NÃO
INFANTIL INFANTO JUVENIL JUVENIL JUNIORES ADULTO MASTER A MASTER B MASTER C MASTER D	12 – 13 ANOS 14 – 15 ANOS 16 – 17 ANOS 18 – 21 ANOS 22 – 31 ANOS 32 – 41 ANOS 42 – 51 ANOS 52 – 61 ANOS 62 ANOS ACIMA	MARROM a PRETA	1º KYU ACIMA	1ª RODADA: SHITEI ou SENTEI-KATA  2ª RODADA: SHITEI, SENTEI ou TOKUI-KATA  3ª RODADA: SHITEI, SENTEI ou TOKUI-KATA	NÃO

Para todas as Categorias Individuais, se forem realizadas apenas 2 Rodadas, a Rodada Inicial será a 2ª Rodada. A 1ª Rodada nas Tabelas 1.03 seria omitida de forma que as pontuações médias fossem as da 2ª e 3ª Rodadas.

**TABELA 1.03 (b) – NÚMERO DE RODADAS – CATEGORIAS FEMININA**

CATEGORIAS	IDADE	CATEGORIA POR FAIXA	GRADUAÇÃO	NÚMEROS DE RODADAS	REPETIR KATA
FRALDINHAS	4 – 5 ANOS	<b>ABSOLUTO</b>	<b>9º KYU ACIMA</b>	<b>RODADA ÚNICA:</b> SHITEI-KATA (OBRIGATÓRIO)	<b>SIM</b>
MIRIM A MIRIM B MIRIM C INFANTIL INFANTO JUVENIL	6 – 7 ANOS 8 – 9 ANOS 10 – 11 ANOS 12 – 13 ANOS 14 – 15 ANOS	<b>BRANCA e AZUL</b> (INTERMEDIÁRIA)	<b>ATÉ 7º KYU</b>	<b>RODADA ÚNICA:</b> SHITEI-KATA (OBRIGATÓRIO)	<b>SIM</b>
JUVENIL JUNIORES ADULTO MASTER A MASTER B	16 – 17 ANOS 18 – 21 ANOS 22 – 31 ANOS 32 – 41 ANOS 42 ANOS ACIMA	<b>BRANCA e AMARELA</b>	<b>ATÉ 6º KYU</b>	<b>RODADA ÚNICA:</b> SHITEI-KATA (OBRIGATÓRIO)	<b>SIM</b>
MIRIM A MIRIM B MIRIM C INFANTIL INFANTO JUVENIL	6 – 7 ANOS 8 – 9 ANOS 10 – 11 ANOS 12 – 13 ANOS 14 – 15 ANOS	<b>AMARELA</b>	<b>SÓ 6º KYU</b>	<b>RODADA ÚNICA:</b> SHITEI-KATA (OBRIGATÓRIO)	<b>SIM</b>
MIRIM A	6 – 7 ANOS	<b>VERMELHA a PRETA</b>	<b>5º KYU ACIMA</b>	<b>RODADA ÚNICA:</b> SHITEI-KATA (OBRIGATÓRIO)	<b>SIM</b>
MIRIM B MIRIM C INFANTIL INFANTO JUVENIL JUVENIL JUNIORES ADULTO MASTER A MASTER B	8 – 9 ANOS 10 – 11 ANOS 12 – 13 ANOS 14 – 15 ANOS 16 – 17 ANOS 18 – 21 ANOS 22 – 31 ANOS 32 – 41 ANOS 42 ANOS ACIMA	<b>VERMELHA e LARANJA</b>	<b>5º KYU a 4º KYU</b>	<b>RODADA ÚNICA:</b> SHITEI-KATA (OBRIGATÓRIO)	<b>SIM</b>
MIRIM B MIRIM C	8 – 9 ANOS 10 – 11 ANOS	<b>VERDE a PRETA</b>	<b>3º KYU ACIMA</b>	<b>1ª RODADA:</b> SHITEI-KATA (OBRIGATÓRIO) <b>2ª RODADA:</b> SHITEI, SENTEI ou TOKUI-KATA	<b>NÃO</b>
INFANTIL INFANTO JUVENIL JUVENIL JUNIORES ADULTO MASTER A MASTER B	12 – 13 ANOS 14 – 15 ANOS 16 – 17 ANOS 18 – 21 ANOS 22 – 31 ANOS 32 – 41 ANOS 42 ANOS ACIMA	<b>VERDE e ROXA</b>	<b>3º KYU a 2º KYU</b>	<b>1ª RODADA:</b> SHITEI-KATA (OBRIGATÓRIO) <b>2ª RODADA:</b> SHITEI, SENTEI ou TOKUI-KATA	<b>NÃO</b>
INFANTIL INFANTO JUVENIL JUVENIL JUNIORES ADULTO MASTER A MASTER B	12 – 13 ANOS 14 – 15 ANOS 16 – 17 ANOS 18 – 21 ANOS 22 – 31 ANOS 32 – 41 ANOS 42 ANOS ACIMA	<b>MARROM a PRETA</b>	<b>1º KYU ACIMA</b>	<b>1ª RODADA:</b> SHITEI ou SENTEI-KATA <b>2ª RODADA:</b> SHITEI, SENTEI ou TOKUI-KATA <b>3ª RODADA:</b> SHITEI, SENTEI ou TOKUI-KATA	<b>NÃO</b>

Para todas as Categorias Individuais, se forem realizadas apenas 2 Rodadas, a Rodada Inicial será a 2ª Rodada. A 1ª Rodada nas Tabelas 1.03 seria omitida de forma que as pontuações médias fossem as da 2ª e 3ª Rodadas.

## 1.04 Estilos de Kata nas principais categorias individuais

1.04.1. Todas as Categorias de Kata Individuais serão todos os estilos juntos, como era feito anteriormente, ou seja, sem divisão de estilos.

## 1.05 Pares e equipes nas categorias principais

1.05.1. As categorias são subdivididas em 3 (Três) tipos de pares, a saber:

- (a) Pares mistos (masculino e feminino);
- (b) Mulheres; e
- (c) Homens.

- 1.05.2. As categorias de equipes são divididas em 2 (Duas) seções: **Equipes e Equipes com BUNKAI.**
- 1.05.3. As categorias de equipes são subdivididas em 3 (Três):  
**(a)** Equipe Mista (qualquer combinação – 2 M/ 1F ou 2F/ 1M);  
**(b)** Todos os homens; e  
**(c)** Todas as mulheres.
- 1.05.4. As Equipes com BUNKAI são divididas em 2 (Duas):  
**(a)** Todos os homens; ou  
**(b)** Todas as mulheres.
- 1.05.5. As categorias de idade para os **PARES** e as categorias de **EQUIPE**, são as **MESMAS**; isto é, conforme indicado no parágrafo seguinte.
- 1.05.6. A estrutura etária para as categorias **PARES** e **EQUIPES** é a seguinte:  
**(a)** Mirim A, B e C (6 a 11 anos);  
**(b)** Infantil, Infanto-Juvenil e Juvenil (12 a 17 anos); e  
**(c)** Adulto e Master (18 anos acima); e
- 1.05.7. A Tabela 1.04 mostra as Categorias e a escolha do Kata para cada rodada, tanto para as Categorias de **Pares** quanto para as **Equipes**, de acordo com as idades indicadas, conforme explicado em 1.05.6.
- 1.05.8. Estas categorias estão abertas para TODOS os estilos. A Tabela 1.04 **NÃO se aplica a Equipes com Bunkai.**
- 1.05.9. Para todas as categorias de idade (Duplas e Equipes), o Kata de cada Rodada **NÃO PODE ser repetido**, porém, em caso de Empate, **o mesmo Kata poderá ser executado.**

**TABELA 1.04 - ESCOLHA DO KATA PARA CADA RODADA DE PARES E EQUIPES**

CATEGORIAS POR IDADE	1º RODADA	2º RODADA	3º RODADA
Mirim A, B e C (6 a 11 anos)	Shitei	Shitei	Shitei / Sentei
Infantil, Infanto-Juvenil e Juvenil (12 a 17 anos)	Shitei	Shitei / Sentei	Shitei/Sentei/Tokui
Adulto e Master (18 anos acima)	Shitei/Sentei	Shitei / Sentei	Shitei/Sentei/Tokui

## 1.06 Equipes com Bunkai

- 1.06.1. Kata não é uma representação teatral ou dança.
- 1.06.2. Bunkai deve ser realista em termos de luta e deve demonstrar força, velocidade, potência, técnica, equilíbrio, estabilidade, ritmo e todos os outros critérios observados tanto no kata quanto no kumite.
- 1.06.3. A atuação do Kata em Equipe com Bunkai inicia da mesma forma que nas Categorias de Equipe. Após a execução do kata do time, o time prossegue com o Bunkai do mesmo kata.
- 1.06.4. A duração do Bunkai não deve exceder **5 minutos** e o tempo é registrado desde o primeiro REI (reverência) em direção ao Árbitro Central, até o REI final.
- 1.06.5. Se o tempo registrado para a apresentação do Bunkai exceder **5 minutos**, a equipe será desclassificada.
- 1.06.6. Os membros da equipe **que ficarem inconscientes durante as quedas, serão penalizados.**
- 1.06.7. Quando um competidor é derrubado durante a apresentação, espera-se que ele se levante ou permaneça apoiado em um joelho.
- 1.06.8. São permitidas quedas com tesoura (Kani Basami - かにはさまみ) no corpo, porém são proibidas na região do pescoço.
- 1.06.9. Espera-se que cada competidor da equipe execute técnicas de ataque e defesa durante a apresentação do Bunkai.
- 1.06.10. As categorias de idade, a escolha do kata e o número de rodadas são exibidos na Tabela 1.05.
- 1.06.11. Um Kata diferente deverá ser executado para cada Rodada; entretanto, o mesmo kata pode ser repetido se houver empate.

**TABELA 1.05 - CATEGORIAS DE IDADE E ESCOLHA DO KATA PARA EQUIPES COM BUNKAI**

CATEGORIAS POR IDADE	1º RODADA	2º RODADA	3º RODADA
Infantil, Infanto-Juvenil e Juvenil (12 a 17 anos)	Shitei/Sentei	Shitei / Sentei	Shitei/Sentei/Tokui
Adulto e Master (18 anos acima)	Shitei/Sentei	Shitei/Sentei/Tokui	Shitei/Sentei/Tokui

## 1.07 Seção Kobudo

- 1.07.1. A Seção Kobudo para Categorias Individuais de Kata é dividida nas mesmas categorias de idade daquelas para as Categorias Individuais Principais, conforme mostrado nas Tabelas 1.02 (a) e Tabela 1.02 (b).
- 1.07.2. As Categorias de Idade para Pares e Equipes são as MESMAS daquelas para Pares e Equipes nas Categorias Principais, conforme explicado em 1.05.6.
- 1.07.3. A escolha do Kata para cada Rodada é qualquer Kata Favorito – Qualquer estilo. Isto se aplica a todas as graduações e a todas as rodadas. Em caso de empate, o mesmo kata deverá ser repetido.
- 1.07.4. Todas as Categorias Individuais, Pares e Equipes são divididas da seguinte forma:
- a) Armas Curtas;
  - b) Armas Longas; e
  - c) Aberto.
- 1.07.5. Armas Curtas incluem o seguinte: Nunchaku, Tonfa, Timbe, Kama, Sai, Tekko, Espada de Madeira.
- 1.07.6. Armas Longas incluem o seguinte: Bo e Eiku (Eku). Categorias Abertas referem-se ao uso de diferentes armas dentro da mesma categoria, ou seja, armas curtas ou longas. Esta categoria inclui o JO, que não é curto nem longo.
- 1.07.7. Os Kata de cada Rodada nas Categorias Individual, Pares e Equipes deverão ser DIFERENTES e deverão seguir o requisito da Categoria com referência ao tamanho da arma, caso em que a arma utilizada poderá ser trocada ou mantida igual para cada Redondo.
- 1.07.8. Nas Categorias de Pares e Equipes as armas dos competidores deverão ser as mesmas.
- 1.07.9. Os katas escolhidos devem existir dentro de um Estilo e não serem inventados por concorrentes.

## 1.08 PCD Categorias (Individuais)

- 1.08.1. As Categorias Individuais de Kata são compostas por 5 (cinco) divisões, a saber:
- (a) Formas Inclusivas / Combos / Kata de Livre Escolha;
  - (b) Autismo – Paralisia Cerebral Leve / Lesão Cerebral Leve / Dificuldade de Aprendizagem Leve-Média;
  - (c) Paralisia Cerebral Grave / Lesão Cerebral Grave / Dificuldade de Aprendizagem Grave;
  - (d) Todos os usuários de cadeiras de rodas e amputados; e
  - (e) Deficiências sensoriais (deficientes auditivos e visuais)
- 1.08.2. As categorias de graduação para todas as 5 divisões são as seguintes:
- (a) 9º Kyu – 7º Kyu (Branca até Laranja);
  - (b) 6º Kyu – 4º Kyu (Verde a Roxa); e
  - (c) 3º Kyu – Graduação de Dan (Marrom a Preta).
- 1.08.3. Todas as categorias individuais de Kata são mistas; isto é, homens e mulheres.
- 1.08.4. Todas as categorias, sejam individuais, pares ou equipes, são estilos mistos e podem ser definidas para apenas 1 rodada.
- 1.08.5. O número de Rodadas depende do número de competidores nas categorias conforme explicado no Capítulo 1 (1.01.7 - 1.01.9)
- 1.08.6. Todos os competidores do PCD receberão uma medalha, independente de suas colocações.
- 1.08.7. A escolha do Kata para todas as rodadas é das listas Shitei, Sentei ou Tokui, e o MESMO kata pode ser repetido para todas as rodadas.

## 1.09 PCD Pares e Categorias de Equipe

1.09.1. As Categorias de Pares são divididas em 4 (quarto):

- (a)** Par Misto [Masculino e Feminino];
- (b)** Homens;
- (c)** Mulheres; e
- (d)** Par Misto [Convencional e PCD].

1.09.2. A Par Mista, listada como (d) em 1.09.1, onde um competidor Convencional atua com um competidor PCD, pode ser composta por 2 Homens, ou 2 Mulheres, ou 1 Homem e 1 Mulher.

1.09.3. Os competidores que atuam em todas as categorias de pares podem ter necessidades diferentes (por exemplo, um competidor autista formando par com um competidor com deficiência sensorial).

1.09.4. As Categorias de Equipes também são divididas em 4 (quarto):

- (a)** Equipe Mista [2 Masculino, 1 Feminino; ou 2 mulheres, 1 homem];
- (b)** Todos os homens;
- (c)** Todas as mulheres; e
- (d)** Equipe Mista [1 Convencional e 2 PCD].

1.09.4. As Equipes Mistas, listadas em (a) e (d) em 1.09.4 acima, são semelhantes em composição, ou seja, ambas são mistas (Masculino/ Feminino), mas na Equipe Mista listada em (d), um membro da equipe deve ser um competidor Convencional.

1.09.5. A escolha do kata para qualquer Rodada, para TODAS as Idades e para TODAS as Categorias de Pares e Equipes é das listas Shitei, Sentei e Tokui.

1.09.6. O MESMO Kata poderá ser repetido em todas as Rodadas, e em todos os Pares e Categorias de Equipes, para todas as Graduações e idades conforme listado em 1.05.6.

1.09.7. Os competidores que atuam nas Categorias por Equipes podem ter necessidades diferentes, conforme explicado para as Categorias de Pares em 1.09.3.

## 2. COMPETIDORES

### 2.01. Apresentação no Tatami

- 2.01.1. O Karatê -Gi do competidor deverá estar branco e limpo.
- 2.01.2. As competidoras femininas deverão usar uma camiseta branca de manga curta por baixo da jaqueta do Karate-Gi. Os competidores masculinos não estão autorizados a usar nada sob a jaqueta do Karate-Gi.
- 2.01.3. A jaqueta e as calças do Karate-Gi podem incluir a marca/logotipo do fabricante e um logotipo discreto da marca registrada, sem listras ou decorações adicionais.
- 2.01.4. A jaqueta Karate-Gi do competidor poderá exibir os seguintes itens (Consulte a Figura 1.02 abaixo):
- Bandeira Nacional do País [A área máxima coberta é de 10 centímetros quadrados (cm)] no lado direito do peito.
  - Logotipo do Clube/Federação no lado esquerdo do peito.
  - Uma logomarca de patrocínio (tamanho máximo de 30 cm x 15 cm) nas costas da jaqueta do Karate-Gi, na altura dos ombros.
  - Logotipo WKA na borda, no lado inferior direito da jaqueta Karate-Gi.

**FIGURA 1.02 - JAQUETA KARATÊ-GI DO COMPETIDOR – FRENTE E COSTAS**



- 2.01.5. Quando apertado com a faixa, o casaco deve ter um comprimento total que cubra os quadris e as costas, mas não deve atingir os joelhos.

- 2.01.6. Uma vez amarrada, ambas as extremidades da faixa devem ter o mesmo comprimento e não devem atingir os joelhos.
- 2.01.7. As mangas da jaqueta devem atingir a metade do antebraço e não devem estar mais abaixo do osso do pulso. As mangas não devem ser enroladas ou dobradas, nem por dentro, nem por fora.
- 2.01.8. As calças devem ser compridas o suficiente para cobrir dois terços da canela e não devem cobrir o tornozelo. As calças não devem ser enroladas ou dobradas, nem por dentro, nem por fora.
- 2.01.9. Durante a atuação individual no tatame, os competidores deverão utilizar sua própria faixa de graduação.
- 2.01.10. Em situação de empate, onde bandeiras são usadas para tomar uma decisão, os competidores são solicitados a usar faixas vermelha ou azul em vez de sua própria faixa de graduação.
- 2.01.11. As mulheres podem usar uma cobertura de cabeça branca (*hijab*) mostrada na Figura 1.03 (a), mangas longas brancas e *leggings* brancas por baixo do Karate-Gi (Figura 1.03 (b)) devido as crenças culturais/tradicionais ou religiosas. Tiara, bandana ou *hachimaki* (鉢巻 bandana japonesa) **não são permitidos**.

**FIGURA 1.03 (a)**  
Cobertura de cabeça (*Hijab*)



**FIGURA 1.03 (b)**  
Camiseta/*Leggings* de manga comprida/curta



- 2.01.12. As unhas dos competidores devem ser curtas (e limpas), de modo que uma punição poderá ser executada. As unhas dos pés também devem estar limpas e curtas.
- 2.01.13. Podem ser usados grampos de cabelo de plástico discretos que combinem com a cor do cabelo.
- 2.01.14. Os competidores não devem usar joias, brincos, *piercings* faciais ou de língua, amuletos, pulseiras, relógios ou quaisquer outros objetos externos.
- 2.01.15. Os competidores com problemas médicos que precisariam de um dispositivo médico em seu corpo deverão obter e fornecer um certificado do seu médico de família e/ou do médico da competição como confirmação de tal exigência.
- 2.01.16. O cabelo deve estar limpo e bem preso ou penteado de forma que não obstrua a visão ou cubra qualquer parte do rosto.
- 2.01.17. Todos os óculos devem ser amarrados firmemente com elástico para evitar que sejam jogados durante a apresentação.
- 2.01.18. É **EXPRESSAMENTE PROIBIDO**: *hachimaki*, fitas, anéis, pulseiras, brincos, relógios, *piercing* (em qualquer lugar do corpo), **CALÇAS POR DEBAIXO DO ZUBON (CALÇA DO KARATE-GI)**, ou seja, quaisquer **ADEREÇOS que não fazem parte da vestimenta de competição**.
- 2.01.19. Não é permitida maquiagem pesada no caso de competidoras femininas, pois a competição não é um concurso de beleza.
- 2.01.20. Os competidores poderão ser autorizados a usar bandagens e/ou fitas de suporte (Kinesio, Óxido de Zinco, etc.), se obtiverem e fornecerem um certificado do seu Médico de Família e/ou Médico da Competição como confirmação de tal exigência. Se a ligadura/suporte estiver visível, esta deve ser de cor branca ou castanha.
- 2.01.21. Se os competidores não se apresentarem conforme explicado nesta Seção, eles terão 1 a 2 minutos para trocar. Caso contrário, a decisão será KIKEN (renúncia).

2.01.22. Qualquer comportamento desrespeitoso demonstrado por um competidor resultará na expulsão desse indivíduo da categoria, após o que um registro do comportamento será feito e a etiqueta de identificação relevante será marcada de acordo. Comportamento desrespeitoso repetido acabará resultando em Shikkaku (しっかく); isto é, desqualificação dos torneios WKA.

## 2.02 Etiqueta

- 2.02.1. O Karatê começa com cortesia e termina com cortesia. Os competidores devem sempre mostrar respeito.
- 2.02.2. Ao serem chamados, espera-se que os competidores façam uma reverência (rei) em direção ao Árbitro Central antes de subirem no tatame e se curvem novamente após encontrarem seu lugar no tatame.
- 2.02.3. Os competidores deverão demonstrar respeito mesmo após terminarem seu Kata.
- 2.02.4. Quando a execução do Kata terminar, os competidores deverão retornar ao ponto de partida original e saudar o Árbitro Central. Após a pontuação total ser anunciada, os competidores deverão se curvar pela segunda vez.
- 2.02.5. Espera-se que os competidores façam novamente uma reverência antes de sair do tatame. As costas do competidor nunca estão voltadas para o Árbitro central, pois isso demonstra desrespeito.
- 2.02.6. Todos os competidores devem permanecer presentes no tatame até o final da categoria, a menos que sejam chamados por outro Árbitro para outro tatame.

## 2.03 Pares e Equipes

- 2.03.1. Nas Categorias de Pares, a posição dos 2 (dois) competidores deve ser como a mostrada na Figura 1.04 (a) abaixo, onde o competidor líder está alguns passos à frente de seu companheiro de equipe; se o competidor esquerdo ou direito está na frente não faz diferença.
- 2.03.2. Nas Categorias por Equipes, os integrantes das equipes deverão adotar a formulação Triângulo conforme Figura 1.04 (b), e as posições inicial e final de cada competidor deverão ser iguais.
- 2.03.3. O nome do Kata deve ser anunciado em alto e bom som pelo líder da dupla/equipe, que está mais próximo do Árbitro Central.



- 2.03.4. Pares e equipes saem do tatame da mesma maneira que nas categorias individuais, conforme explicado em 2.02.4 a diferença é que os competidores devem fazê-lo de forma sincronizada.
- 2.03.5. Todas os Pares e Equipes devem permanecer presentes até o final da categoria, a menos que sejam chamados por outro Árbitro para outro tatame.

## 2.04 Iniciando e Finalizando uma Categoria

- 2.04.1. É muito importante que cada competidor saiba o que acontece no início e no final de cada categoria. O painel de arbitragem procede da seguinte forma:
  - a) Chama os nomes dos concorrentes na categoria e recolhe seus crachás.
  - b) Prepara e alinha os competidores na ordem correta de participação e verifica se a apresentação de cada competidor está de acordo com as regras.
  - c) O Painel de Arbitragem se alinha de frente para os competidores.
  - d) O Árbitro Central anuncia \*Shomen ni Rei, e o Painel de Arbitragem junto com os competidores no tatame se curvam para se curvar em direção à mesa principal (frente).

- e) O Árbitro Central faz o segundo anúncio de **\*\*Otogai ni Rei**, onde o Painel de Arbitragem juntamente com os competidores retomam sua posição original e se curvam um para o outro.
- f) O Árbitro Central dá um passo para trás, o Painel de Arbitragem vira-se para ele e trocam saudações.
- g) Os membros do Painel de Arbitragem seguem para suas posições no tatame, enquanto os competidores rompem a linha e sentam-se.
- h) Os competidores são chamados um-a-um para entrar no tatame para realizar o Kata escolhido e ganhar pontos.
- i) Após a conclusão de cada categoria, os competidores são convidados a se alinhar e os vencedores são anunciados.
- j) Ao serem chamados, os vencedores dão um passo à frente e fazem uma reverência.
- k) Após o anúncio de todos os vencedores, a cerimônia de reverência no final da categoria começa com o anúncio de Otogai ni Rei e todos os competidores se curvam ao Painel de Arbitragem. O segundo anúncio é Shomen ni Rei, onde todos se viram e se curvam em direção à mesa principal.
- l) O Painel de Arbitragem troca reverências mais uma vez conforme (f).
- m) Os crachás são redistribuídos e os vencedores são conduzidos ao pódio para receber as medalhas.
  - \* **Shomen ni Rei** – que significa “Face de frente”, todos se curvam para a frente, mostrando respeito à Tradição e à História.
  - \*\* **Otogai ni Rei** – significa “Curvar-se aos outros”, mostrando respeito a todos.

## 3. TÉCNICO

### 3.01 O papel do técnico

- 3.01.1. Os técnicos são responsáveis pelos seus competidores.
- 3.01.2. A etiqueta também se aplica aos técnicos, pois eles são modelos para seus alunos.
- 3.01.3. Os técnicos não são permitidos na área de tatame.
- 3.01.4. Os técnicos deverão usar o uniforme Nacional/Clube (pólo/camiseta e agasalho). O agasalho deve exibir o nome do seu Clube/Federação e as jaquetas do agasalho não devem ser usadas na cintura. Tal como acontece com os competidores, os técnicos terão de 1 a 2 minutos para trocar se a aparência caso não esteja de acordo com as regras.
- 3.01.5. Todos os técnicos devem usar crachás.
- 3.01.6. Apenas para Categorias PCD, a pedido das necessidades dos competidores, os técnicos serão convidados a permanecer na área de tatame e deverão cumprir as regras. Qualquer treinador sem o crachá terá de 1 a 2 minutos para obedecer, caso contrário, ele/ela será solicitado a deixar a área do tatame. Espera-se que os técnicos cooperem e liderem pelo exemplo.
- 3.01.7. Os pontos atribuídos pelo Painel de Arbitragem são finais e não são contestados; isto é, questionado ou discutido.
- 3.01.8. Os técnicos não são árbitros da WKA / CNKB, portanto espera-se que eles desempenhem o dever de um treinador competente, que incentiva seus alunos a darem o seu melhor, serem educados, considerarem o sucesso merecido e verem qualquer derrota como necessidade de melhoria, sem qualquer comportamento desrespeitoso.
- 3.01.9. Técnicos competentes podem identificar os pontos fortes e fracos dos seus alunos durante o seu desempenho e usar isso para melhor orientá-los na melhoria do seu próximo desempenho. Atitude positiva sempre produz melhores resultados.
- 3.01.10. Os técnicos não estão autorizados a interromper os Oficiais de Mesa.
- 3.01.11. Se um técnico estiver preocupado se seu aluno será chamado ou não, ele deverá se aproximar respeitosamente da mesa principal (reverência) e fornecer o nome do competidor.
- 3.01.12. Qualquer comportamento desrespeitoso de qualquer treinador resultará na expulsão imediata da área de competição.
- 3.01.13. O comportamento dos técnicos sempre influenciará o desempenho dos seus concorrentes.

## 4. DESEMPENHO E PONTOS DO KATA

### 4.01 Iniciando a apresentação do Kata

- 4.01.1. Os competidores devem preparar e apresentar seus nomes, estilo e nome do kata a ser executado aos oficiais da mesa em tempo hábil e antes de serem chamados ao tatame para executar. Este é um procedimento necessário para garantir que o Árbitro anunciará o nome correto do kata antes do competidor iniciar a execução. O nível de ruído durante a competição poderá distorcer o nome do kata anunciado pelo competidor.
- 4.01.2. O número de Rodadas será divulgado por um membro da Comissão de Arbitragem, pois depende do número de competidores da categoria, conforme explicado no Capítulo 1.
- 4.01.3. O kata a ser executado em cada Rodada depende de vários fatores (idade, série, individual, duplas, equipe, convencional, PCD e Kobudo). Estes estão explicados na Estrutura da Competição, Capítulo 1.
- 4.01.4. Quando um evento de 3 (três) rodadas se torna um evento de 2 (duas) rodadas, porque o número de competidores é 12 ou menos, a escolha do kata será da 2ª e 3ª rodada conforme explicado nas Tabelas 1.03, 1.04 e 1.05. A média de pontos da 1ª, 2ª e 3ª Rodada é 6,0, 7,0 e 8,0, respectivamente.
- 4.01.5. A ordem de classificação quando **HÁ MAIS DE 1 (UMA) RODADA**, será seguida pela ordem da **SÚMULA ORIGINAL**. Veja abaixo nessa primeira rodada na Categoria Adulto Marrom e Preta, há 10 atletas, sendo assim pelas regras serão apenas duas rodadas.
- 4.01.6. Não será mais **JULGADO O KATA PELA SUA LINHAGEM**, e sim pelas técnicas que ali está sendo apresentada, **PORTANTO, TODAS AS LINHAGENS SERÃO ACEITAS, DESDE QUE ESTEJA NA LISTAGEM OFICIAL DA WKA / CNKB**.
- 4.01.7. Está **AUTORIZADO REALIZAR KATA DE QUALQUER ESTILOS**, por exemplo: kata Shotokan na primeira rodada, na segunda kata da Shito-ryu e na terceira rodada Uechi-ryu. Há de ressaltar que independente do estilo a ser realizado o kata, tem que respeitar as rodadas, ou seja, shitei, sentei e tokui.

### 4.02 Pontos Importantes na Performance do Kata

- 4.02.1. O desempenho do kata será pontuado com base em elementos que o Painel de Arbitragem espera observar, nomeadamente em:
  - a) Apresentação do competidor, etiqueta;
  - b) Técnica – Kihon, sequência de kata, direção de técnicas, espírito de luta, Zanshin (foco), bunkai quando aplicável;
  - c) Potência - equilíbrio, estabilidade, explosividade, controle, kiai;
  - d) Kime – respiração, tempo de impacto, foco vigoroso, tensão e relaxamento dos músculos;
  - e) Ritmo – coordenação de técnicas, coordenação de movimentos corporais, pausas adequadas, consistência em combinações repetidas; e
  - f) Nível de dificuldade do kata.
- 4.02.2. O Painel de Arbitragem atribuirá pontos em todos os elementos observados durante a execução do kata.
- 4.02.3. Considera-se kata de nível avançado aquele que demonstra alto nível de dificuldade e risco em sua execução.

### 4.03 Dedução de Pontos

- 4.03.1. Para uma hesitação momentânea no bom desempenho do kata rapidamente solucionada, 0,1 ponto é deduzido da pontuação final.
- 4.03.2. Para uma pausa momentânea, mas perceptível, são deduzidos 0,2 pontos.
- 4.03.3. Para um ligeiro desequilíbrio momentâneo que seja rapidamente remediado, são deduzidos 0,1 – 0,2 pontos.
- 4.03.4. Por falta de kiai é deduzido 0,1 ponto.
- 4.03.5. Por respiração excessiva durante a performance, são deduzidos 0,1 – 0,2 pontos.
- 4.03.6. Para tapas no corpo durante a performance, são deduzidos 0,1 – 0,2 pontos.

#### 4.04 Sistema de Pontos e Empates

- 4.04.1. Quando são atribuídas 5 pontuações para a execução do kata, as pontuações **mais altas e mais baixas são riscadas (descartadas)**.
- 4.04.2. As 3 (três) pontuações restantes serão somadas para dar a pontuação total de cada Rodada.
- 4.04.3. A 1ª Rodada é utilizada para seleção dos competidores; ou seja, aqueles que obtiverem as maiores pontuações passam para a 2ª Rodada. Consulte 1.01.7 e 1.01.8 para saber o número de competidores autorizados a passar para a 2ª Rodada.
- 4.04.4. **SE HOUVER EMPATE NA 1ª RODADA, a pontuação mais baixa das 3 pontuações restantes será somada à pontuação total daquela rodada.**
- 4.04.5. **PERSISTINDO O EMPATE, a maior pontuação dentre as 3 pontuações restantes será somada à pontuação total.**
- 4.04.6. **NO CASO DE PERSISTIR O EMPATE, os competidores deverão realizar outro kata** (Kata de repetição ou Kata diferente) de acordo com Categoria, Idade e Graduação conforme explicado nos capítulos anteriores.
- 4.04.7. **SE APÓS A EXECUÇÃO DO KATA EXTRA AINDA NÃO HOUVER VENCEDOR (persistindo o empate),** os competidores serão solicitados a trocar suas faixas para Vermelha (**Aka**) ou Azul (**Ao**), e repetir o mesmo kata. O painel de arbitros chegará então à decisão final por meio de **Hantei**, utilizando as bandeiras Vermelha e Azul.
- 4.04.8. Os mesmos procedimentos explicados em 4.04.7, são adotados na 2ª Rodada, no caso de continuidade do Empate. **Na Rodada Final são somadas as pontuações totais da 2ª e 3ª rodadas.** Caso haja empate na rodada final, **um kata extra deverá ser realizado, MAS SERÁ JULGADO PELA FORMA DE HANTEI.**
- 4.04.9. Se todos os competidores em situação de empate forem desclassificados, eles serão solicitados a executar um kata imposto da lista shitei do estilo permitido naquela categoria.
- 4.04.10. Quando houver um total de 3 (três) pontuações atribuídas para a execução do kata, nenhuma pontuação será riscada ou descartada e, em caso de empate, também será adotado o mesmo procedimento explicado nos pontos acima.

#### 4.05 Desqualificação

- 4.05.1. A pontuação para desclassificação, para todas as categorias e todas as idades, será a menor pontuação dentro da Etapa; 5,0, 6,0 ou 7,0 para a 1ª, 2ª ou 3ª Rodada, respectivamente.
- 4.05.2. **A desqualificação ocorrerá se os competidores cometerem qualquer um dos seguintes erros:**
  - a) Anunciar um kata e executar outro kata;
  - b) Adicionar ou esquecer uma técnica no kata;
  - c) Parar ou pausar o kata por mais de 5 segundos;
  - d) Perder completamente o equilíbrio e cair;
  - e) Não executar kata do estilo exigido na categoria; ou
  - f) Objetos caem do competidor durante a execução do kata.

## 5. LISTA DE KATA WKA

**TABELA 1.06 - LISTA DE KATA  
(LISTA DE KATA SHITEI, SENTEI E TOKUI DOS ESTILOS REGISTRADOS NA WKA)**

<b>SHOTOKAN</b>		
<b>SHITEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>TOKUI</b>
Kihon Kata	Tekki Shodan	Ji'in
(Taikyoku shodan)	Bassai Dai	Tekki Nidan
Heian 1º ao 5º	Empi	Tekki Sandan
	Kanku Dai	Gankaku
	Jion	Bassai Sho
	Hangetsu	Sochin
		Kanku Sho
		Nijushiho
		Gojushiho Sho
		Gojushiho Dai
		Chinte
		Unsu
		Meikyo
		Wankan
		Jitte

<b>SHITO RYU</b>		
<b>SHITEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>TOKUI</b>
Pinan 1º ao 5º	Matsumura No Rohai	Jion
	Naihanchi Shodan	Kosokundai
	Saifa	Ciantanyara No Kushanku
	Jiuroku	Sochin (Aragaki Ha)
	Bassai Dai	Matsumura No Bassai
	Kosokun Dai	Tomari Bassai
	Tomari No Wanshu	Niseichi
	Ji'in	Sanseiru
	Seienchin	Chinto
	Wanshu	Shisochin
	Aoyagi	Nipaipo
	Miojio	Kururunfa
		Seipai
		Seisan
		Gojushisho
		Unshu
		Suparimpei
		Anan
		Jitte
		Pacho
		Haiku
		Paiku
		Papuren
		Kyun No Chinto

<b>GOJU RYU</b>		
<b>SHITEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>TOKUI</b>
Gekisai-dai Ichi	Sanseiru	Kururunfa
Gekisai-dai Ni	Seipai	Suparinpei
Saifa	Shisoshin	Seisan
Seienchin		
Taikyoku (do estilo)		

<b>SHORIN RYU</b>		
<b>SHITEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>TOKUI</b>
Pinan 1º ao 5º	Wankan	Chinto
Fukyugata 1º e 2º	Rohai	Gojushihosho
	Tomari Passai	Chatan Yara No Kusanku
	Matsumura no Passai (Dai)	Matsumura No Kusanku (Dai)
	Itosu no Passai (sho)	Itosu No Kusanku (Dai)
	Wanshu	Unshu
	Ananku	Ryuko
	Jion	Chinte
	Seisan	Jitte
	Niseishi	Sochin
	Koryu Passai	Chinto
		Gojushihosho
		Chatan Yara No Kusanku
		Matsumura No Kusanku (Dai)
		Itosu No Kusanku (Dai)
		Unshu

<b>WADO RYU</b>		
<b>SHITEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>TOKUI</b>
Pinan 1º ao 5º	Kushanku	Chinto
	Niseishi	Naihanchi
	Jion	Rohai
	Passai	Wanshu
	Jitte	Seishan
		Anan

<b>SHUKOKAI</b>		
<b>SHITEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>TOKUI</b>
Pinan 1º ao 5º	Annanko	Kururunfa
	Jurokono	Kosokun Sho
	Jiin	Seipai
	Ni Seishi	Suparimpei
	Bassai Sho	Seienchin
	Kosokun Dai	Gojushiho
	Bassai Dai	Unshu
		Ciatanyara No Kushanku

<b>SANKUKAI</b>		
<b>SHITEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>TOKUI</b>
Heian 1º ao 5º	Hiji No Kata	Matsukaze
	Jiin	Kosokun Dai
	Annanko	Kururunfa (Hyakuhachi)
	Shinsei	Seipai
	Bassai Dai	Tajima
	Seienchin	Goju Yon
		Sanchin
		Tensho
		Saifa

<b>ISSHIN RYU</b>		
<b>SHITEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>TOKUI</b>
Wansu	Chinto	Sunsu
Naihanchi	Seiunchin	Kusanku
Seisan		

<b>SHISUI RYU</b>		
<b>SHITEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>TOKUI</b>
Heian 1º ao 5º	Ananku	Ji'in
Fukyugata 1º e 2º	Bassai Dai	Jitte
Tekki Shodan	Izumaki Sho	Kanku Sho
	Jion	Sochin
	Empi	Chinte
	Kanku Dai	Gankaku
	Hangetsu	Gankaku Sho
	Tekki Nidan	Wankan
	Wansu	Wandan
	Shisui No Wankan	Nijushiho
	Seienchin	Unsu
	Sanchin	Gojushiho Sho
	Shisui No Passai	Gojushiho Dai
	Yuchinin	Seipai
	Saifa	Meikyo Shodan
	Jion No Ichi	Meikyo Nidan
		Meikyo Sandan (Rohai)
		Bassai Sho
		Tekki Sandan

<b>KYUSHINDO</b>		
<b>SHITEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>TOKUI</b>
Sanchin	Koshiki Naihanchin	Kuscku
Sanchin B	To San	Shin Sho
Naihanchin	Shuto	Abbe Sho
Nijushiho	Empi	
Heian Shidan	Chinto	
Happiken	Zuki	
	Chananchin	

<b>KOKUSAN RYU</b>		
<b>SHITEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>TOKUI</b>
Shobi Da 1º ao 5º	Shobi Da Go Nidan	Shitori
	Fudo Da Ni	Meishi Nidan
	Fudo Da San	Sekijitsu
	Shingetsu	Shikata
	Myodo	Shisho
	Eiso	Jinseisen
	Seiryuku	Jizaishin
	Toshi	Koku
	Meishi	Kogunro
	Gekkyo	Ranshun
	Kanshiva	Kaen

<b>GOSOKU RYU</b>		
<b>SHITEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>TOKUI</b>
Kihon Ichi No Kata	Ni No Kata	Denko Getsu
Kihon Yon No Kata	Kime No Kata	Ri Kyu
Kime Ni No Kata	Gosoku	Tamashi
Ryu No Kata	Gosoku Yondan	Jyu Hachi No Tachi
Uke No Kata		Gosoku Godan
		Jyu No Michi

<b>KEN RYU</b>		
<b>SHITEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>TOKUI</b>
Ken 1º ao 5º	Tsukeru	Hiza
Ken Dai 1º e 2º	Arashi	Fu Yurino Senshi
	Kasai	Isoide Kawa
	Hikari	Kitaru Kaze
	Rayu	Ageru
	Otakebi	Chikara
	Senshi Gekido	

<b>UECHI RYU</b>		
<b>SHITEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>TOKUI</b>
Kanshiva	Seisan	Kanshiva
Sechin	Kanchin	Seichin
Kanchu	Sanseiryu	Kanshu
Seiryu (Kiyohide)		Seiryu
		Seisan
		Kanchin
		Sanseiryu

<b>RYUEI RYU</b>		
<b>SHITEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>TOKUI</b>
Niseishi	Seizan	Anan
Sanseiru	Pachu	Anan Dai
Seiunchin	Heiku	Ohan
	Paiku	Ohan Dai

<b>KANKOGU GO</b>		
<b>SHITEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>TOKUI</b>
Palgue II Jang	Palgue Oh Jang	Choryo
Palgue Yi Jang	Palgue Yuk Jang	Chung Mu
Palgue Sam Jang	Palgue Chil Jang	Choi Gi
Palgue Sar Jang	Palgue Pal Jang	Bassai Dai
		Seichin
		Nipaipo
		Kosokun Dai

<b>NANBUDO</b>		
<b>SHITEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>TOKUI</b>
Heiwa Shodan	Nanbu Sandan	Hiji No Kata
Kanchin	Seichin	Saifa
Heiwa Sandan	Nanbu Godan	Seipai
Nanbu Shodan	Heiwa Yondan	Shinsei
Nanbu Nidan	Heiwa Godan	Tensho
	Seienchin	Tajima
	Yakuhachi	Sampo Sho
	Jiin	Shin Tajima
	Bassai Dai	Sandokai
	Matsukaze	Kosokun Dai
	Gojuyon	Haguiame
	Ikkyoku	
	Annanko	

<b>BUDOKAN</b>		
<b>SHITEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>TOKUI</b>
Heian 1º ao 5º	Empi	Meikyo
	Tekki 1 – 2	Tekki Sandan
	Bassai Dai	Bassai Sho
	Kanku Dai	Kanku Sho
	Jion	Jitte
	Hangetsu	Sochin
	Ji'in	Unsu
		Gankaku
		Nijushiho
		Gojushiho Sho
		Gojushiho Dai
		Chinte
		Wankan

<b>FUDOKAN</b>		
<b>SHITEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>TOKUI</b>
Taiji Sho-dan	Heian – Oi Kumi	Kaminari
Taikyoku Shodan (Kihon Kata)	Setsu – yama – bama	Kitei Kata 2
Heian 1º ao 5º	Tekki – Oi Kumi	Washi – no – ma
	Tekki Shodan	Yonhon – rei
	Bassai Dai	Ji'in
	Empi	Tekki Nidan
	Kanku Dai	Tekki Sandan
	Jion	Gankaku
	Hangetsu	Bassai Sho
		Sochin
		Kanku Sho
		Nijushiho
		Gojushiho Sho
		Gojushiho Dai
		Chinte
		Unsu
		Meikyo
		Wankan
		Jitte

<b>SEIKOKAI</b>		
<b>SHITEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>TOKUI</b>
Pinan 1º ao 5º	Rohai	Bassai Sho
Ananko	Bassai Dai	Kosokun Sho
Saifa	Seienchin	Chinte
Shinsei	Jion	Sochin
Naihanchi	Kosokun Dai	Seipai
Ji'in	Niseishi	Seisan
Jitte	Chibana no Kushanku	Wanshu
	Papuren	Ciatanyara No Kushanku
	Paiku	Chinto
	Heiku	Kururunfa
	Anan	Nipaipo
	Ohan	Gojushiho
		Unshu
		Suparimpei
		Anan Dai
		Ohan Dai

<b>GENSEI RYU</b>		
<b>SHITEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>TOKUI</b>
Kihon	Sansai	Bassai-sho
Ten-i	Jion	Gojushiho-dai
Chi-i	Chinto	Gojushiho-sho
Jen-i	Bassai-dai	Koshokun-dai
	Kanku-sho	Rohai
		Shukumine Bassai dai
		Unsu
		Wankan

<b>KYOKUSHINKAI</b>		
<b>SHITEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>TOKUI</b>
Pinan Shodan	Gekisai-dai	Seienchin
Pinan Nidan	Tsuki-no-kata	Kanku-dai
Pinan Sandan	Yantsu	Gekisai-sho
Pinan Yondan	Tensho	Sushi-ho
Pinan Godan	Saifa	Garyu
	Sanchin-no-kata	Seipai

<b>SHORINJI-RYU</b>		
<b>SHITEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>TOKUI</b>
Naihanchi-dai ichi kei	Kibadachi Nidan	Sagiashi Nidan
Naihanchi-dai ni kei	Naihanchi-dai san kei	Naihanchi-dai yon kei
Seito	Kibadachi Sandan	Sagiashi Sandan
Naihanchi Geri	Sagiashi Shodan	Enpi Nidan
Naihanchi Shodan	Empi Shodan	Enpi Sandan
Naihanchi Nidan		
Dai kyoku Shodan		
Dai kyoku Nidan		
Kibadachi Shodan		

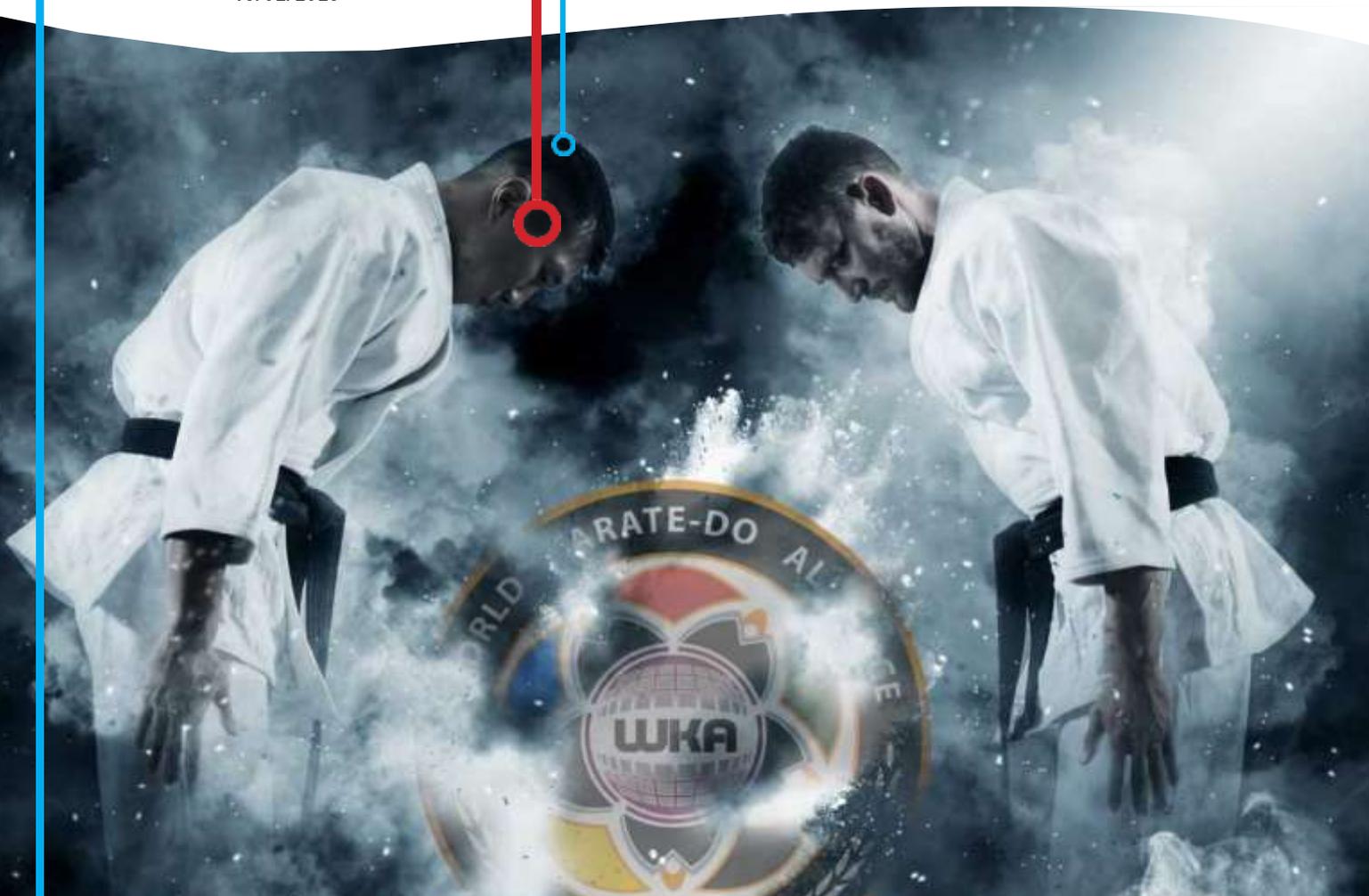
<b>REPNER</b>		
<b>SHITEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>TOKUI</b>
Daneh	Barg	
Risheh	Shekoofeh	
Javaneh	Miveh	
Sagheh		
Shakheh		

<b>HOMANOOT TNOOHAT HAKARTE</b>		
<b>SHITEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>TOKUI</b>
Gadan waza	Teishō Uchi Gyaku	Kakewake Uke
Age waza	Gery Waza	Shutō Mawashi-uchi
Shutō waza	Tobi Waza	Uraken
		Ampi Waza Ich

# KUMITE

NIHON e SANBON

TRADUÇÃO: FRANCISCO SANTIAGO  
18/02/2025



## 6. ESTRUTURA DE COMPETIÇÃO

### 6.01 Informações Gerais para Competição de KATA

- 6.01.1. As competições são divididas em 2 seções principais: **Kata** e **Kumite**, conforme mostrado na Figura 1.01.
- 6.01.2. As Competições de **KUMITE** são divididas em 3 Seções: **Shobu IPPON**, **Shobu NIHON** e **Shobu SANBON**.
- 6.01.3. Este documento concentra-se nas categorias e regras do **Shobu NIHON** e **Shobu SANBON**.
- 6.01.4. O termo “**Luta**” refere-se a uma luta individual entre dois competidores.
- 6.01.5. **Partida** é o total de todas as lutas entre os membros de duas equipes.
- 6.01.6. O termo “**Rodada**” refere-se a uma etapa discreta que leva à eventual identificação dos finalistas.
- 6.01.7. As seções **Shobu Nihon** e **Shobu Sanbon** são as seguintes:
- i. **SHOBU NIHON** será: 6 a 15 Anos de Idade e Master Faixa Colorida, e é dividido nas categorias: Individual, Equipe Kumite e Equipe Revezamento.
  - ii. **SHOBU SANBON** será: Juvenil, Juniores, Adulto e Master A (**QUE ENVOLVEM FAIXA MARROM a PRETA**), e é dividido nas categorias: Individual, Equipe Kumite e Equipe Revezamento.
- 6.01.8. Cada luta nas categorias Shobu Nihon e Shobu Sanbon é interrompida quando a pontuação atinge **2 Ippon (4 Waza-ari) no caso de Nihon, e 3 Ippon (6 Waza-ari) no caso de Sanbon**, respectivamente dentro do limite de tempo. As pontuações alcançadas podem ser uma combinação de Ippon e waza-ari.
- 6.01.9. **OS EQUIPAMENTOS OBRIGATÓRIOS** para a Seção Shobu Nihon e Shobu Sanbon é o seguinte:
- i. **SHOBU NIHON:**
    - Capacete com grade (cedido pela organização do evento);
    - Protetor de tórax (Vermelho ou **Branca** – cedido pela organização do evento); e
    - Luvas (Vermelha ou Azul – INDIVIDUAIS de cada competidor).
  - ii. **SHOBU SANBON:**
    - **Categoria JUVENIL 16 / 17 anos (Masculino e Feminino - Marrom a Preta)**
      - Capacete com grade (cedido pela organização do evento); e
      - Luvas (Vermelha ou Azul – INDIVIDUAIS de cada competidor).
    - **Categorias: JUNIORES, ADULTO, MASTER A, B e C (Masculino e Feminino - Marrom a Preta)**
      - Luvas (Vermelha ou Azul – INDIVIDUAIS de cada competidor); e
      - Protetor Bucal (qualquer cor).
- 6.01.10. **OS EQUIPAMENTOS OPCIONAIS** para a Seção Shobu Nihon e Shobu Sanbon é o seguinte:
- Caneleiras (Vermelha ou Azul);
  - Botas de pés (Vermelha ou Azul);
  - Protetor de seios;
  - Protetor de tórax **INTERNO** (cor branca), SOMENTE para aquelas categorias que não usam os protetores de tórax (Vermelho ou **Branca**); e
  - Protetor Genital Masculino.
- 6.01.11. Protetores de virilha e peitorais devem ser usados por baixo do Karate-Gi.
- 6.01.12. Óculos esportivos e lentes de contato podem ser usados durante o kumite por conta e risco do competidor. **Óculos (vidro ou plástico rígido) NÃO são permitidos.**
- 6.01.13. Em todas as Seções de kumite Shobu Sanbon, não será utilizado a Faixa Preta, e sim as faixas: Vermelha (**Aka**) e Azul (**Ao**).

- 6.01.14. Para as categorias Shobu Nihon e Shobu Sanbon Kumite, existem 3 categorias de **advertências/penalidades**. Estes são **Atenai**, **Kinshi** e **Shikkaku** e são explicados mais adiante nestes capítulos.
- 6.01.15. Tanto o “**Sistema de Bandeira**” quanto o “**Sistema de Espelho**”, será utilizado pelo Painel de Arbitragem para todas as categorias de Shobu Nihon e Shobu Sanbon, pois, ficará a critério da Entidade que estará organizando o evento qual Sistema utilizar.
- 6.01.16. Durante o **Rotation Kumite**, outro Juiz estará presente para indicar a mudança de competidor no tatame usando bandeiras, quando os treinadores anunciarem “mudança”.
- 6.01.17. Os treinadores (**uniformes e não de Karate-Gi**) dos competidores sentar-se-ão de frente para os oficiais de mesa, porém, é proibido gravar vídeos ou interromper lutas.
- 6.01.18. O sinal de **15 segundos (por um gongo, campainha ou apito)** antes do final da luta, referido como **Atoshi Baraku**, será anunciado durante todas as lutas em todas as categorias de Shobu Nihon e Shobu Sanbon.
- 6.01.19. As categorias de idade e peso para as categorias Individual e de Equipe, para Shobu Nihon e Shobu Sanbon, são explicadas nos Capítulos 4 e 5.

## 6.02 Iniciando e Finalizando uma Categoria Shobu Nihon ou Shobu Sanbon

- 6.02.1. É muito importante que todo treinador saiba o que acontece no início e no final de cada categoria para preparar os competidores antes da competição. Isso ajuda a reduzir o estresse desnecessário e aquela sensação de “estar perdido”.
- 6.02.2. O início de uma categoria:
- Todos os competidores são chamados e alinhados por um membro do Painel de Arbitragem. Os **crachás serão coletadas e verificadas**.
  - Qualquer competidor que não esteja presente na área do tatame será chamado **DUAS VEZES** ao microfone. Se ainda não houver sinal do competidor no final da rodada, o competidor será declarado **KIKEN (renúncia)**.
  - Uma vez alinhados, todos os competidores são verificados quanto a quaisquer irregularidades (joias, *piercings*, grampos de cabelo de metal, unhas compridas, calças compridas, mangas arregaçadas, bandagens) pelos membros do Painel de Arbitragem. Se a apresentação não estiver de acordo com as regras, o competidor **receberá 1 minuto para reparar**.
  - Os membros do Painel de Arbitragem se alinham em frente aos competidores.
  - O Árbitro Central anuncia **\*Shomen ni Rei**, e o Painel de Arbitragem junto com os competidores no tatame se curvam para se curvar em direção à mesa principal (**frente**).
  - O Árbitro Central faz o segundo anúncio de **\*\*Otogai ni Rei**, onde os membros do Painel de Arbitragem juntamente com os competidores retomam sua posição original e se curvam uns para os outros.
  - O Árbitro Central dá um passo para trás; O Painel de Arbitragem se vira para ele e eles trocam reverências.
  - Os membros do Painel de Arbitragem prosseguem para suas posições (Sistema de Espelho ou Sistema Bandeira) no tatame, enquanto os competidores vão para suas áreas e ficam sentados.
  - O Árbitro Central, o Juiz Espelho (caso seja Sistema Espelho), ou Juizes Auxiliares (caso seja Sistema de Bandeira), e o Kansa encontram seus lugares e os dois primeiros competidores são chamados. A cor da faixa (**Aka/Ao**) é mencionada primeiro, seguida do nome do competidor. **Aka está sempre posicionado do lado direito do Árbitro Central**.
  - Os crachás dos treinadores são recolhidos por um membro do Painel de Arbitragem antes de cada luta e devolvidos depois. Os treinadores sentam-se de frente para o Árbitro Central e os oficiais de mesa.
- 6.02.3. O fim de uma categoria
- Após a conclusão de cada categoria, os competidores são convidados a se alinhar e os vencedores são anunciados. Ao serem chamados, os vencedores dão um passo à frente e fazem uma reverência.

- (b) Após o anúncio de todos os vencedores, a cerimônia de reverência no final da categoria começa com o anúncio de **Otogai ni Rei** e todos os competidores se curvam ao Painel de Arbitragem. O segundo anúncio é **Shomen ni Rei**, onde todos se viram e se curvam em direção à mesa principal.
- (c) O Painel de Arbitragem troca reverências mais uma vez conforme 1.02.2 (g).
- (d) Os crachás são redistribuídos e os vencedores são conduzidos ao pódio para receber as medalhas.

\***Shomen ni Rei** – que significa ‘face de frente’, todos se curvam para a frente, mostrando respeito à Tradição e à História.

\*\***Otogai ni Rei** – significa ‘curvar-se aos outros’, mostrando respeito a todos.

## 6.03 Iniciando e Finalizando uma Luta

### 6.03.1. O início de uma luta:

- (a) Quando o Árbitro Central anuncia “**Aka / Ao** – Nakae”, o Árbitro Central, o Juiz Espelho e os 2 competidores entram no tatami (caso seja Sistema Espelho). No Sistema de Bandeira se dará da mesma forma o início da luta.
- (b) Após o Árbitro Central garantir que o Juiz Espelho (caso seja Sistema Espelho) ou Juizes Auxiliares (caso seja Sistema de Bandeira), ambos os competidores, oficiais de mesa e Kansa estão todos preparados, ele/ela anuncia “**Shobu Nihon - Hajime**” ou “**Shobu Sanbon - Hajime**”, e os dois competidores iniciam a luta. Neste instante, um dos oficiais de mesa (cronometrista) aciona o cronômetro.
- (c) Quando o Árbitro Central anuncia “**Yame**” (**Parar**), os dois competidores param a luta e retomam a posição original.
- (d) O tempo recomeça mais uma vez ao comando de “Tszukete Hajime” (Retomar a luta), onde se espera que ambos os competidores retomem a luta. Atoshi Baraku será anunciado 15 segundos antes do final da luta.

### 6.03.2 Terminando uma luta

- (a) Quando o tempo acabar, ou quando uma pontuação total de **2 IPPON para Nihon Kumite** ou **3 IPPON para Sanbon** (ou uma combinação de Ippon e waza-ari) for alcançada, o comando dado é “**Yame**”. Este comando é seguido por outro comando de “**Soremade**” (**Fim da luta**), após o qual o Árbitro Central se desloca em direção ao Kansa para verificar os resultados e anunciar a decisão tomada.
- (b) O vencedor é anunciado pela cor: **Aka/Ao** “**No Kachi**”, e ambos os competidores se curvam para o Árbitro e um para o outro antes de sair da área, enquanto os treinadores recolhem seus crachás.

### 6.03.3 Situação de empate

#### (a) No caso do **Shobu Nihon Individual Kumite**:

- (i) Se os pontos forem iguais, o Árbitro Central anuncia “**Hikiwake**” (**Empate**), dá um passo para trás e o Juiz Espelho e Kansa se levantam, isso se dá da mesma forma no Sistema de Bandeira, porém, o Kansa nesse caso não tem direito ao voto (Hantei).
- (ii) O Árbitro Central anuncia “**Hantei**” (**Decisão**), apita duas vezes e o painel de árbitros **vota no melhor lutador** (Seção 1.04.1). NÃO haverá sorteio como opção de votação e a decisão do Painel de Arbitragem é final. **AQUI NÃO HÁ EMPATE, UM DOS DOIS TEM QUE GANHAR.**
- (iii) Todos os membros do Painel de Arbitragem voltam à sua posição original e o Árbitro Central anuncia o vencedor.

#### (b) No caso do **Shobu Sanbon Individual Kumite**:

- (i) Se os pontos forem iguais, o mesmo anúncio do Hikiwake é feito e a posição assumida pelo Painel de Arbitragem é a mesma do Shobu Nihon. Quando o Hantei é anunciado e o apito soa duas vezes, os votos podem ser para **Aka, Ao** ou **Empate (Empate)**, contrário do Shobu Nihon.
- (ii) Em caso de **empate**, é **concedido um tempo extra de 1 minuto (Enchosen)** e o Árbitro Central anuncia “**Enchosen – Shobu Hajime**” onde os competidores lutam novamente por aquele 1 minuto extra. **Aquele que marcar primeiro dentro desse 1 minuto extra vence** (também conhecido como **morte súbita**).

- (iii) Se o **empate persistir**, o sistema Hantei é implementado, e o **Painel vota no melhor lutador observado durante o Enchosen** (Consulte a Seção 1.04 para Critérios). **NÃO haverá sorteio como opção de votação durante o Enchosen e a decisão é final.**
- (iv) Todos os membros do Painel de Arbitragem voltam à sua posição original e o Árbitro Central anuncia o vencedor.
- (c) No caso de empate nas partidas de **Kumite Equipe em Shobu Nihon e Shobu Sanbon**, o sistema Hantei **NÃO é implementado e qualquer empate permanece registrado como Empate (Hikiwake).**
- (d) No caso de **Equipe de Revezamento (Rotation)**:
  - (i) Se no final de uma partida de equipes (**6 minutos corridos**) as pontuações forem iguais, o **vencedor será o time com mais IPPON.**
  - (ii) Persistindo o **EMPATE**, o **vencedor será o time com MENOR número total de PENALIDADES.**
  - (iii) **Se o empate continuar**, as equipes terão **2 minutos de prorrogação (Enchosen). O COMPETIDOR QUE MARCAR PRIMEIRO VENCE.** (Os treinadores escolhem o membro da equipe para iniciar o Enchosen. Solicitações de substituições são permitidas **após 15 segundos de luta**). Todas as penalidades anteriores serão transferidas para os **Enchosen.**

## 6.04 Critérios para Hantei em caso de empate

- 6.04.1 Em caso de empate (Hikiwake), nas lutas individuais de Kumite, o Hantei (decisão) é tomado com base nos critérios abaixo e o melhor lutador é votado pela Comissão de Arbitragem no tatame.
- (a) A habilidade e habilidade demonstradas nas técnicas durante a luta;
  - (b) Zanshin, espírito de luta e atitude de luta;
  - (c) A estratégia utilizada;
  - (d) Jogo limpo;
  - (e) O número de movimentos de ataque; e
  - (f) O número total de advertências/penalidades incorridas durante a escolha.

## 6.05 Áreas de Pontuação e Não Pontuação

- 6.05.1 **A seguir estão as áreas de pontuação:**
- (a) No rosto (evitando o nariz e com controle absoluto);
  - (b) Lados do pescoço;
  - (c) Peito e costas (excluindo as omoplatas);
  - (d) Abdômen; e
  - (e) Lados (de baixo das axilas para baixo, até acima do osso do quadril).
- 6.05.2 **É proibido atacar a garganta, nuca e região da virilha.**
- 6.05.3 As partes do corpo não mencionadas nos pontos 1.05.1 e 1.05.2 enquadram-se nas áreas sem pontuação.

## 6.06 Advertências e Penalidades

- 6.06.1 As três categorias de **advertências e penalidades** são:
- (a) Atenai
  - (b) Kinshi
  - (c) Shikkaku
- 6.06.2 A Categoria **ATENAI é subdividida em 3 (três):**
- 1) Atenai
  - 2) Atenai Chui
  - 3) Atenai Hansoku
- 6.06.3 As penalidades podem ser ignoradas e podem ser impostas diretamente de acordo com a gravidade da falta (por exemplo, o Atenai Chui pode ser imposto na primeira falta cometida).
- 6.06.4 A Figura 1.02 mostra os 3 gestos feitos pelo Árbitro Central para o Atenai.

FIGURA 1.02 – GESTOS MANUAIS PARA ATENAI



6.06.5 Se um competidor receber todas as 3 penalidades do Atenai, ou atingir a terceira penalidade, ele/ela será **desclassificado (Hansoku)**. Mais explicações sobre a categoria Atenai são fornecidas na seção 1.07.

6.06.6 A Categoria **KINSHI** é subdividida da seguinte forma:

- 1) Kinshi (ichi)
- 2) Kinshi (ni)
- 3) Kinshi Chui
- 4) Kinshi Hansoku

6.06.7 Se um competidor receber todas as penalidades **Kinshi**, ou atingir a penalidade final, ele/ela será **desclassificado (Hansoku)**.

6.06.8 As penalidades podem ser ignoradas e podem ser impostas diretamente de acordo com a gravidade da falta (por exemplo, **Kinshi Chui pode ser imposto na primeira falta cometida**).

6.06.9 As Categorias **Atenai** e **Kinshi**, **SÃO SEPARADAS E NÃO SE SOMAM**.

6.06.10 A Figura 1.03 mostra os gestos manuais dados pelo Árbitro Central para **Kinshi**. Os dois primeiros ambos anunciados “Kinshi”, são iguais, no entanto, o Árbitro Central indica se o primeiro ou segundo kinshi ao anunciar será “**ICHI**” (**um**) ou “**NI**” (**dois**) depois de **Kinshi**. Mais explicações são fornecidas na Seção 1.08.

FIGURA 1.03 – GESTOS COM AS MÃOS PARA KINSHI



## 6.07 A Categoria ATENAI

6.07.1 A Categoria **Atenai** inclui todas as ações nas quais as técnicas de ataque:

- (1) Fazer contato excessivo com o adversário, independentemente de o ponto de impacto ser uma área de pontuação ou não;
- (2) \*São proibidas (1.07.2);
- (3) \*\*Onde faça contato com partes proibidas do corpo;
- (4) Onde faça contato nas juntas e outras áreas não pontiagudas; e
- (5) No **SHOBU NIHON** Kumite (tanto nas Categorias Individual quanto nas Categorias Equipe Kumite), o contato forte com o capacete é penalizado.

6.07.2 Técnicas proibidas \*Ponto (2) em 1.07.1 referem-se ao seguinte:

- (a) Técnicas de mãos abertas para todas as partes do corpo, especialmente rosto, pescoço e garganta.
- (b) Hiza geri (golpes com o joelho), Empi uchi (golpes com o cotovelo), Atama uchi (golpes com cabeçadas), chutes voadores/saltadores (mae tobi geri, tobi yoko geri) e Jumping Uraken uchi.

- (c) Técnicas perigosas de varredura de perna (Ashibarai) que caem no alto da perna e podem causar lesões no joelho.
  - (d) Arremessos perigosos (nenhuma aterrissagem segura para o oponente).
  - (e) Kakato geri (chute com o calcanhar caído).
  - (f) Maegeri Jodan (mae-geri no rosto ou na cabeça).
- 6.07.3 Técnicas de **varredura de pernas e arremessos no Shobu Nihon** (tanto nas Categorias Individual quanto em Equipe Kumite) são proibidas.
- 6.07.4 Contato com partes proibidas do corpo **\*\*Ponto (3) em 1.07.1**, refere-se a qualquer ataque à garganta, nuca e região da virilha.
- 6.07.5 O **ponto (4) em 1.07.1**, refere-se a qualquer ataque aos braços e pernas e às áreas articulares, como cotovelos, joelhos, tornozelos, articulações do quadril e ombros.
- 6.07.6 Se, entretanto, um mawashi geri controlado cair nas omoplatas (**que não é uma área de pontuação**) do oponente, o atacante não será penalizado e a técnica não será uma pontuação.
- 6.07.7 Se as penalidades para ataques em áreas sem pontuação serão aplicadas ou não, dependerá do critério do Árbitro (**por exemplo, o impacto em tais áreas pode ser devido a Mubobi**).

## 6.08 A categoria KINSHI

6.08.1 A Categoria **Kinshi** é subdividida em 5 seções:

- (a) Mubobi;
- (b) Jogai;
- (c) Perda de tempo;
- (d) Técnica não controlada;
- (e) Jogo Desleal
- (f) Comportamento desrespeitoso

6.08.2 As 5 Seções mencionadas em 1.08.1 são penalizadas se observadas durante um combate. Uma breve explicação de cada seção é dada no próximo parágrafo.

- (a) **Mubobi**: Qualquer situação em que o competidor demonstre falta de consideração pela sua própria segurança ou integridade (por exemplo, atacar com a cabeça desprotegida na frente, expor as costas, não manter o zanshin (foco) no alvo antes/durante/e depois do ataque).
- (b) **Jogai**: O competidor toca o chão fora da área de competição com qualquer parte do corpo. Isto não se aplica no caso de um concorrente ser empurrado.
- (c) **Perda de tempo**: Refere-se a casos em que o competidor **“se recusa”** a lutar, fugindo do oponente, interrompendo constantemente o combate (por exemplo, levantando a mão devido a luvas/cinto frouxamente amarrados), contato corporal desnecessário/agarrar o oponente\*.
- (d) **Técnica não controlada** sem contato, que ultrapassa um alvo.
- (e) **Jogo injusto**: Fingir lesão, reações exageradas em contato leve.
- (f) **Comportamento desrespeitoso**: Recusa em cooperar com o Árbitro, jogar luvas, gritar, palavrões, todas as reações negativas que mostram desrespeito. Comportamento desrespeitoso repetido resultará em Shikkaku (Seção 1.09).

**Observação:** Agarrar oponente no Shobu Nihon **NÃO é permitido**. No shobu Sanbon **não é penalizado a menos que seja imediatamente seguido por uma técnica**.

## 6.09 Shikkaku

6.09.1 Qualquer comportamento desrespeitoso demonstrado por um competidor resultará na expulsão desse indivíduo da categoria, após o que um registro do comportamento será feito e a etiqueta de identificação relevante será marcada de acordo. Comportamento desrespeitoso repetido acabará resultando em Shikkaku; isto é, desqualificação dos torneios WKA / CNKB.

- 6.09.2 O comportamento desrespeitoso mencionado também inclui a dos treinadores. Se algum treinador ou membro de qualquer equipe não seguir ordens, fazer gestos obscenos/ofensivos, fazer ameaças, usar linguagem chula, mostrar agressão a qualquer membro do Painel de Arbitragem/outros competidores/ou técnico, ou agir maliciosamente durante uma luta, Shikkaku será anunciado.
- 6.09.3 Qualquer competidor que receber **Shikkaku perderá todas as colocações conquistadas naquela categoria e NÃO receberá nenhuma medalha.**

## 6.10 Pontuação IPPON ou WAZA-ARI

- 6.10.1 Um **Ippon** é concedido quando uma técnica precisa e poderosa e controlada cai com tempo (*timing*) perfeito e boa forma, na distância correta, sobre um oponente **enquanto o zanshin é mantido durante toda a ação**. A técnica também deve refletir uma boa atitude desportiva (sem intenções maliciosas).
- 6.10.2 Técnicas controladas precisas e poderosas são aqueles ataques que atingem a área de pontuação com explosividade controlada, **sem nenhum dano infligido ao oponente**.
- 6.10.3 **Exemplos de tempo (*timing*) perfeito**: quando um ataque é desferido exatamente quando o oponente começa a se mover em direção ao atacante; quando um ataque é desferido imediatamente quando o oponente perde o equilíbrio.
- 6.10.4 A **boa forma** refere-se à correta execução da técnica.
- 6.10.5 **Distância correta** é a distância em que a técnica executada pode ser executada em boa forma.
- 6.10.6 **Zanshin** é o foco do competidor antes do ataque, durante o ataque e após o ataque; zanshin deve ser mantido.
- 6.10.7 **Uma boa atitude desportiva** ocorre quando o atacante não tem intenções maliciosas de ferir o adversário, apesar da pressão para vencer.
- 6.10.8 Mais exemplos de técnicas eficazes, apresentadas com as características acima mencionadas, que merecem receber um **IPPON** são:
- Técnicas eficazes de **Jodan Geri (o contato não é obrigatório, entretanto, a distância máxima do rosto; para que os pontos sejam concedidos; deve ter pelo menos 2 polegadas)**.
  - Ataques eficazes desferidos nas áreas de pontuação indefesas **com atraso ou nenhuma reação do adversário**.
  - Ataques eficazes desferidos contra oponentes que **viraram as costas aos seus atacantes**. Se faltar algum dos critérios mencionados em **1.10.1, a técnica não receberá Ippon**. Se a técnica for muito fraca, pode **não ser pontuada**.
  - Quando **uma combinação de técnicas consecutivas eficazes é aplicada no oponente** (isto é, se cada técnica por si só merecesse um **waza-ari**).
- 6.10.9 **Um Waza-ari** é concedido por uma técnica quase comparável àquela necessária para pontuar um **IPPON**, conforme explicado acima.

## 6.11 A equipe vencedora

- 6.11.1 Identificando a equipe vencedora no **Equipe Shobu Nihon e Equipe Shobu Sanbon**:
- O vencedor de cada partida de equipe é determinado pelos **resultados das partidas individuais**.
  - Tanto no **Shobu Nihon** quanto no **Shobu Sanbon**, se não houver pontuação, ou se a pontuação for igual, **Hantei não é chamado e a decisão permanece Hikiwake (empate)**.
  - A ordem dos critérios para decidir o vencedor de uma partida por equipe é a seguinte:
    - Número de **vitórias que cada equipe tem**.
    - A pontuação **total de cada equipe (Ippon e Waza-ari são somados)**.
    - O número de **Ippon que cada equipe possui (a equipe vencedora é aquela que pontua mais Ippon)**.
    - O número total de **advertências/penalidades (A equipe vencedora será a equipe com menor número de advertências/penalidades)**.

- (v) Uma **partida extra se todos os itens acima forem iguais**. Treinador escolhe lutador para aquela partida extra. Se esta partida Extra resultar em empate, **SERÁ DADO ENCHOSEN**. Se ainda não houver pontuação, o **Hantei está concluído (Seção 1.04.1)**.
- (d) Se um membro da equipe for desclassificado (**Hansoku**) ou desistir voluntariamente (**Kiken**) durante uma partida de equipe, a pontuação do oponente será contada como **Nihon (2 Ippon)** ou **Sanbon (3 Ippon)**, dependendo da categoria.
- (e) O competidor desclassificado (**por Hansoku ou Kiken**), manterá a pontuação registrada no momento da desclassificação.



## 7. SOBRE O COMPETIDOR

### 7.01 Apresentação em Tatami

7.01.1 O Karatê -Gi do competidor deverá estar branco e limpo.

7.01.2 As competidoras femininas **deverão usar camiseta branca por baixo da jaqueta Karate-Gi**. Os competidores masculinos **não estão autorizados a usar nada sob a jaqueta do Karate-Gi**.

7.01.3 A jaqueta e as calças do Karate-Gi podem incluir a **marca/logotipo do fabricante e um logotipo discreto da marca registrada, SEM LISTRAS OU DECORAÇÕES ADICIONAIS**.

7.01.4 A jaqueta Karate-Gi do competidor poderá exibir os seguintes itens publicitários (Consulte a Figura 1.04 abaixo):

- a) **Emblema do País Nacional** (A área máxima coberta é de 10 centímetros quadrados) no lado direito do peito **OU** na parte superior da manga direita.
- b) **Logotipo do Clube/Federação** no lado esquerdo do peito.
- c) **Uma logomarca de patrocínio** (tamanho máximo de **30 cm x 15 cm**) nas costas do jaque Karate-Gi, na altura dos ombros.
- d) **Logotipo WKA** na borda, no lado inferior direito da jaqueta Karate-Gi.

FIGURA 1.04 - JAQUETA KARATE-GI FRENTE E COSTAS



- 7.01.5 Quando a Faixa Amarrada na cintura, o casaco deve ter um comprimento total que cubra os quadris e as costas, **mas não deve atingir os joelhos.**
- 7.01.6 Uma vez amarrado, ambas as extremidades da Faixa, devem ter o mesmo comprimento e não devem atingir os joelhos. Isto se aplica apenas no início de cada categoria, pois durante os combates a aparência inicial não pode ser mantida.
- 7.01.7 As mangas da jaqueta podem cobrir o osso do pulso onde as luvas estão amarradas, **mas não devem ser mais longas que o osso do pulso.**
- 7.01.8 As calças devem ser compridas o suficiente para cobrir dois terços da canela, mas não tão longas que a bainha **toque o tatame.** As calças **não devem ser enroladas, nem por dentro, nem por fora.**
- 7.01.9 Durante os combates de **Shobu Nihon** e **Shobu Sanbon** (categorias individuais e por equipes), os competidores deverão usar Faixa Vermelha ou Azul conforme solicitado pelo painel de arbitragem.
- 7.01.10 As mulheres podem usar um **hijab branco, mangas compridas brancas** (Figura 1.05), **jeggings brancos** (não mostrados) devido a crenças culturais/tradicionais ou religiosas. **Não são permitidas bandanas, bandanas, hachimaki (faixas japonesas) ou qualquer tipo de grampo de cabelo.**

**FIGURA 1.05 (a)**  
Cobertura de cabeça (*Hijab*)



**FIGURA 1.05 (b)**  
Camiseta/Leggings de manga comprida/curta



- 7.01.11 As unhas dos competidores devem ser curtas (e limpas), de modo que uma punição poderá ser executada. As unhas dos pés também devem estar limpas e curtas.
- 7.01.12 Os competidores não podem usar joias, brincos, *piercings* faciais ou de língua, amuletos, pulseiras, relógios ou quaisquer outros objetos externos.
- 7.01.13 Os competidores com problemas médicos que precisariam de um dispositivo médico em seu corpo deverão obter e fornecer um certificado do seu médico de família e/ou do médico da competição como confirmação de tal exigência.
- 7.01.14 Antes de todos os combates, o cabelo deve estar limpo e bem preso ou preso de forma que não obstrua a visão ou cubra qualquer parte do rosto. Qualquer cobertura para a cabeça (2.01.10) deve ser fixada com segurança antes dos combates.
- 7.01.15 No caso do Shobu Nihon (tanto no kumite individual quanto no kumite por equipe), os competidores com cabelos longos poderão usar uma bandana preta **por baixo do capacete para evitar que os cabelos fiquem presos no velcro do capacete.**
- 7.01.16 Não são permitidos **óculos durante os combates. LENTES DE CONTATO E ÓCULOS ESPORTIVOS DE PLÁSTICO SÃO PERMITIDOS POR CONTA E RISCO DO COMPETIDOR.**
- 7.01.17 É **EXPRESSAMENTE PROIBIDO:** hachimaki, fitas, anéis, pulseiras, brincos, relógios, piercing (em qualquer lugar do corpo), **CALÇAS POR DEBAIXO DO ZUBON (CALÇA DO KARATE-GI)**, ou seja, quaisquer **ADEREÇOS que não fazem parte da vestimenta de competição.**
- 7.01.18 Não é permitida maquiagem pesada no caso de competidoras femininas, pois a competição não é um concurso de beleza.
- 7.01.19 Os competidores poderão ser autorizados a usar bandagens e/ou fitas de suporte (Kinesio, Óxido de Zinco, etc.), se obtiverem e fornecerem um certificado do seu Médico de Família e/ou Médico da Competição como confirmação de tal exigência. Se a ligadura/suporte estiver visível, esta deve ser de cor branca ou castanha.

- 7.01.20 Os equipamentos obrigatórios e opcionais de acordo com a categoria deverão ser colocados, ou seja, o **atleta deverá estar prontos antes do competidor se apresentar no tatame.**
- 7.01.21 Se o competidor não se apresentar conforme explicado nesta Seção, ele/ela terá 1 a 2 minutos para se recompor, caso contrário, a decisão será KIKEN (renúncia).
- 7.01.22 Qualquer comportamento desrespeitoso demonstrado por um competidor resultará na expulsão desse indivíduo da categoria, após o que um registro do comportamento será feito e a etiqueta de identificação relevante será marcada de acordo. Comportamento desrespeitoso repetido acabará resultando em Shikkaku (しっかく); isto é, desqualificação dos torneios WKA.

## 7.02 Etiqueta

- 7.02.1 O Karatê começa com cortesia e termina com cortesia. O competidor deve sempre mostrar respeito.
- 7.02.2 Quando chamado, espera-se que o competidor faça uma reverência ao Árbitro Central antes de entrar na área do tatame e faça uma reverência novamente após encontrar seu lugar no tatame.
- 7.02.3 Os competidores devem mostrar respeito pelo seu oponente antes e depois dos combates.
- 7.02.4 Espera-se que o competidor faça uma nova reverência antes de sair da área de tatame. As costas do competidor nunca são dadas ao Árbitro Central, pois isso demonstra desrespeito.
- 7.02.5 Nas categorias de Pares e Equipes espera-se a mesma etiqueta.
- 7.02.6 Todos os competidores devem permanecer presentes no tatame até o final da categoria, a menos que sejam chamados por outro Árbitro para outro tatame.
- 7.02.7 Na presença de uma lesão, quando o médico oficial do evento é chamado, os competidores e treinadores não são permitidos no tatame, a menos que solicitado pelo painel de arbitragem.
- 7.02.8 Durante o atendimento médico no tatame não serão toleradas quaisquer ofensas ou gestos inapropriados por parte dos treinadores. Tal comportamento será penalizado e também poderá resultar em Hansoku.

## 8. SOBRE O TÉCNICO

### 8.01 O papel do Técnico

- 8.01.1 O Técnico é responsável por seus competidores.
- 8.01.2 A etiqueta também se aplica aos técnicos, pois eles são modelos para seus alunos.
- 8.01.3 Os técnicos deverão usar o uniforme Nacional/Clube (pólo/camiseta e agasalho). O agasalho deve exibir o nome do seu Clube/Federação e as jaquetas do agasalho não devem ser usadas na cintura. Tal como acontece com os competidores, os técnicos terão de 1 a 2 minutos para trocar se a aparência não estiver de acordo com as regras.
- 8.01.4 Os crachás devem ser sempre usados, e qualquer técnico que não os possua será solicitado a deixar a área do tatame. Espera-se que os técnicos cooperem e liderem pelo exemplo.
- 8.01.5 Os técnicos se sentarão na cadeira fornecida no tatame quando seus alunos estiverem competindo, mas não poderão interferir, gravar vídeos ou interromper sem permissão.
- 8.01.6 Apenas 1 técnico para cada competidor pode estar presente na cadeira fornecida e ele/ela deve estar sempre sentado conforme explicado em 3.01.3 – 3.01.5.
- 8.01.7 Os pontos atribuídos pelo Painel de Arbitragem são finais e não são contestados; isto é, questionado ou discutido.
- 8.01.8 Os técnicos não são árbitros da WKA/CNKB, portanto espera-se que eles desempenhem o dever de um técnico competente, que incentiva seus alunos a darem o seu melhor, serem educados, considerarem o sucesso merecido e verem qualquer derrota como uma melhoria, sem qualquer gritos desnecessários.
- 8.01.9 Um técnico competente pode identificar os pontos fracos dos seus alunos durante o seu desempenho e pode orientar melhor os seus alunos para melhorarem no seu próximo desempenho. Uma atitude positiva sempre produz melhores resultados.
- 8.01.10 Os técnicos não estão autorizados a interromper os Oficiais de Mesa.
- 8.01.11 Se um técnico estiver preocupado se seu aluno será chamado ou não, antes de qualquer categoria, ele deverá se aproximar respeitosamente da mesa principal (reverência) e fornecer o nome do competidor.
- 8.01.12 Qualquer comportamento desrespeitoso de qualquer técnico resultará na imediata expulsão pela segurança da área de competição.
- 8.01.13 Um técnico deve ter em mente que seu comportamento influenciará o desempenho de seus competidores.

## 9. SHOBU NIHON KUMITE

### 9.01 Shobu Nihon - Kumite Individual

- 9.01.1 A **duração de cada luta no Shobu Nihon** para **MIRIM A, B e C** é de **1 minuto e 30 segundos (tempo efetivo)**, já as categorias: **INFANTIL, INFANTO-JUVENIL, JUVENIL, ADULTO e MASTER (Faixa Colorida)**, o tempo será de 2 minutos (**corridos**).
- 9.01.2 Técnicas de **varredura de perna e agarramento do oponente** ou outro contato corporal inadequado são **proibidos e penalizados**.
- 9.01.3 Os capacetes e protetores de torax são **obrigatórios**, e este último deve ser usado sobre a Jaqueta do Karate-Gi.
- 9.01.4 No caso de empate (**Hikiwake**) entre 2 competidores nas categorias de Kumite Individual, o sistema **Hantei** é implementado conforme explicado na Seção 1.03.3, onde **Aka** ou **Ao** vencem. **NÃO HÁ EMPATE**.
- 9.01.5 Quando o tempo limite for atingido, no caso de um competidor marcar pelo menos um Waza-ari a mais que o adversário, ele será automaticamente declarado vencedor.
- 9.01.6 As categorias para de **Shobu Nihon, IRÁ SEGUIR EXATAMENTE AS CATEGORIAS FEITAS PELA ENTIDADE NACIONAL CNKB, COMO VEM SENDO FEITO ANOS ANTERIORES**.

### 9.02 Shobu Nihon - Equipe Kumite

- 9.02.1 Os capacetes e protetores torax, também são obrigatórios como nas categorias individuais conforme explicado na Seção 1.01.8 (ii).
- 9.02.2 A duração de cada combate também é de **1 minuto e 30 segundos (tempo efetivo)** para as categorias **MIRIM A, B e C**, já para as categorias **INFANTIL, INFANTO-JUVENIL, JUVENIL, ADULTO e MASTER (Faixa Colorida)**, o tempo será de 2 minutos (**corridos**).
- 9.02.3 Técnicas de varredura de perna, agarramento do oponente ou outro contato corporal inadequado são **proibidos e penalizados**.
- 9.02.4 As categorias do **KUMITE EQUIPE seguirão a mesma divisão das Categorias de REVEZAMENTO, realizada até então pela Entidade Nacional CNKB, são elas:**

#### EQUIPE MASCULINA

- INFANTIL	11 – 12 ANOS	(ABSOLUTO TODOS OS PESOS)
- INFANTO-JUVENIL	13 – 14 ANOS	(ABSOLUTO TODOS OS PESOS)
- JUVENIL	ATÉ 17 ANOS	(ATÉ FAIXA VERDE)
- JUVENIL	ATÉ 17 ANOS	(ROXA A PRETA)
- ADULTO	18 – 31 ANOS	(ATÉ FAIXA VERDE)
- ADULTO	18 – 31 ANOS	(ROXA A PRETA)
- MASTER A	32 – 41 ANOS	(ABSOLUTO TODOS OS PESOS)
- MASTER A	42 ANOS ACIMA	(ABSOLUTO TODOS OS PESOS)

#### EQUIPE FEMININO

- INFANTIL	11 – 12 ANOS	(ABSOLUTO TODOS OS PESOS)
- INFANTO-JUVENIL	13 – 14 ANOS	(ABSOLUTO TODOS OS PESOS)
- JUVENIL	ATÉ 17 ANOS	(ATÉ FAIXA VERDE)
- JUVENIL	ATÉ 17 ANOS	(ROXA A PRETA)
- ADULTO	18 – 31 ANOS	(ATÉ FAIXA VERDE)
- ADULTO	18 – 31 ANOS	(ROXA A PRETA)
- MASTER A	32 ANOS ACIMA	(ABSOLUTO TODOS OS PESOS)

- 9.02.5 No **Kumite Equipe**, a equipe deverá ser **composta por 3 competidores no início de uma categoria e não menos**, caso contrário, **não será permitida a competição e será declarada KIKEN (renúncia)** no início da categoria. **Importante ressaltar**, que por algum motivo tiver no **Regulamento da Competição** que a Equipe poderá competir com 2 competidores, **não significa que a regra mudou, pois, para cada competição há um regulamento, onde é ajustado de acordo com o quorum de atletas, ou outros imprevistos**.

- 9.02.6 Cada equipe poderá ter apenas **1 (um) reserva**, e o mesmo poderá ser substituído por um competidor lesionado ou doente, **mas sempre na próxima rodada**, somente após este último ser declarado inapto e incapaz de continuar pelo Médico da competição.
- 9.02.7 No início de cada partida apenas os integrantes da equipe (**sem o Reserva**) deverão se alinhar no tatame.
- 9.02.8 A **substituição de um competidor não pode ser feita durante uma rodada em andamento, pois isso constitui uma mudança na ordem de combate** (Consulte as Seções 4.02.10 e 4.02.11).
- 9.02.9 Em caso de **Hikiwake (empate)** entre competidores no Kumite Equipe, o **Hantei não será marcado e o placar permanecerá empatado**.
- 9.02.10 Antes de cada partida da Equipe, o técnico **deverá entregar a ordem de luta dos membros da equipe ao Painel de Arbitragem**. A ordem de combate pode ser **alterada a cada rodada, MAS UMA VEZ NOTIFICADA, NÃO PODE SER ALTERADA**.
- 9.02.11 As partidas entre os membros individuais de cada equipe serão realizadas em uma ordem pré-determinada.
- 9.02.12 Se durante uma volta um membro da equipe se machucar e o médico da competição confirmar que o competidor está inapto/incapaz de continuar, a equipe poderá continuar competindo naquela categoria **com apenas 2 competidores**.
- 9.02.13 No caso de **Kiken** ou **Desclassificação** de uma equipe, a pontuação do adversário será definida como **Nihon**.
- 9.02.14 Um exemplo de ordem de combate é mostrado na Figura 1.06.

FIGURA 1.06 – ORDEM DE COMBATE

Nome da Equipe: _____		Categoria: _____		
Número dos competidores	Luta 1	Luta 2	Luta 3	Luta 4
5601	1	3		
5114	2	1		
4902	3	2		

## 10. SHOBU SANBON KUMITE

### 10.01 Shobu Sanbon - Kumite Individual

- 10.01.1 **Shobu Sanbon** será para as seguintes categorias: **JUVENIL, JUNIORES, ADULTO e MASTER A (QUE ENVOLVEM FAIXA MARROM a PRETA)**
- 10.01.2 A duração do **Shobu Sanbon Individual** será de **3 minutos corridos** tanto para homens quanto para as mulheres.
- 10.01.3 As categorias de idade, altura e peso, seguirá exatamente as categorias **já utilizadas nas competições da Entidade Nacional CNKB**.
- 10.01.4 Para explicação de situações de empate, consulte a **Seção 1.03.3 (b)**.
- 10.01.5 Para Pontos e Equipamentos Obrigatórios, consulte as Seções **1.01.7 e 1.01.8 (iii)**, respectivamente.
- 10.01.6 Quando o tempo limite for atingido, no caso de um competidor marcar pelo menos um Waza-ari a mais que o adversário, ele será automaticamente declarado vencedor.
- 10.01.7 Em caso de **empate (Hikiwake)** entre 2 competidores nas categorias de Kumite Individual, os competidores **terão 1 minuto de prorrogação (Enchosen)** conforme explicado na **Seção 1.03.3 (iii)**.
- 10.01.8 Lembrando que as categorias de peso e altura masculino e feminino, seguirá os mesmo molde da Entidade Nacional CNKB.

### 10.02 Shobu Sanbon - Equipe Kumite

- 10.02.1 Os pontos e equipamentos obrigatórios para o **Shobu Sanbon Equipe Kumite**, são os mesmos das regras individuais do **Sanbon Kumite (1.03.3 (b) e 1.018 (iii))**.
- 10.02.2 A duração de cada combate no Shobu Sanbon Equipe Kumite é de **2 minutos corridos para todas as Categorias**.
- 10.02.3 A equipe deverá ser composta por 3 competidores, assim como o kumite da equipe **Shobu Nihon**. **Importante ressaltar**, que por algum motivo tiver no **Regulamento da Competição** que a Equipe poderá competir com 2 competidores, **não significa que a regra mudou, pois, para cada competição há um regulamento, onde é ajustado de acordo com o quorum de atletas, ou outros imprevistos**.
- 10.02.4 É permitido apenas um reserva por equipe, porém, no início da partida, o reserva não se alinha no tatame com os outros 3 integrantes, como no Kumite da Equipe Nihon.
- 10.02.5 No caso de **empate (Hikiwake)** entre 2 competidores durante o kumite por equipes Shobu Sanbon, o placar **permanecerá empatado (ENCHOSEN NÃO SERÁ DADO)**.
- 5.02.6 No caso de pontuações iguais de ambas as equipes, a equipe vencedora será determinada conforme explicado na Seção 1.11.1(c).
- 10.02.7 **O peso e altura o Shobu Sanbon Equipe Kumite, é absolute.**
- 10.02.8 Ordem de combate a ser dada pelo técnico.
- 10.02.9 No caso de **Kiken** ou **Desclassificação** de uma equipe, a pontuação do adversário será atribuída a Sanbon.
- 10.02.10 Lembrando que as categorias do kumite feminino e masculino da equipe Sanbon são as mesmas utilizadas no Revezamento das competições da CNKB.

### 10.03 Equipe de Revezamento

- 10.03.1 A duração de cada partida é de **6 minutos corridos (o cronometrista para o cronômetro quando o Árbitro solicita o tempo)**.

- 10.03.2 Todos os 3 competidores da equipe DEVEM lutar pelo menos uma vez por **15 segundos (mínimo), durante os 6 minutos de duração.**
- 10.03.3 O competidor reserva somente lutará **se o médico da competição declarar que um dos membros da equipe está lesionado e incapaz de lutar novamente.** Qualquer simulação de lesão por qualquer membro da equipe resultará na desclassificação de toda a equipe.
- 10.03.4 **NÃO serão aceitos pedidos de alteração durante os últimos 20 segundos da partida.**
- 10.03.5 **Se após 6 minutos um dos competidores de uma equipe não tiver lutado, toda a sua equipe será desclassificada (Hansoku).**
- 10.03.6 Os pontos ganhos por cada membro da Equipe são acumulados e transportados até o final da partida. Cada equipe pode marcar tantos pontos quanto seus membros forem capazes – não há limite.
- 10.03.7 Se, no entanto, um competidor alcançar uma vantagem de **6 pontos (3 Ippon ou 6 waza-ari ou uma combinação de ambos)**, à frente da outra equipe **ANTES dos 6 minutos**, sua equipe será declarada vencedora, **mesmo que os outros dois membros da equipe não tenham lutado.**
- 10.03.8 Todas as advertências/penalidades incorridas por cada competidor da equipe serão transferidas. Por exemplo: se o competidor 1 for penalizado com atenai chui, o competidor 2 estará sujeito a esta penalidade, e será penalizado com atenai hansoku se outra penalidade na categoria atenai for incorrida.
- 10.03.9 Se um membro da equipe for penalizado com **Shikkaku** durante uma partida de equipe, **toda a equipe será desclassificada ou eliminada de todo o torneio/campeonato.**
- 10.03.10 Após 6 minutos, a equipe com **mais pontos marcados será a vencedora.**
- 10.03.11 Se após 6 minutos houver empate, a equipe que tiver mais **IPPON** será declarada vencedora. No caso de empate persistente, consulte o Capítulo 1.

#### 10.04 Substituições no Revezamento Equipe

- 10.04.1 Todos os 3 membros da equipe **DEVEM lutar UMA VEZ por pelo menos 15 segundos cada.**
- 10.04.2 O técnico deve anunciar “**MUDANÇA**” ao “**Juiz de controle**” para substituir o lutador.
- 10.04.3 O Juiz de Controle, por sua vez, sinalizará e anunciará **MUDANÇA** ao Árbitro Central se todas as regras tiverem sido seguidas. O sinal para mudança por parte do Juiz de Controle pode, portanto, não ser imediato.
- 10.04.4 Não há restrição no número de alterações que um técnico pode fazer, **porém, é decisão do Árbitro quando interromper a luta.**
- 10.04.5 Os outros 2 membros da Equipe deverão estar totalmente equipados e prontos para serem chamados ao Tatami pelo Árbitro Central.
- 10.04.6 A substituição de um membro da equipe deverá ser feita dentro de **3 segundos a partir do momento em que o Árbitro Central permitir a troca, CASO CONTRÁRIO** a Equipe será penalizada com **Kinshi.**
- 10.04.7 Se um membro da equipe for substituído sem o comando do Árbitro, **a equipe será penalizada com Kinshi.**
- 10.04.8 Uma substituição é permitida **após 15 segundos de luta. Durante estes 15 segundos, nenhuma outra substituição pode ocorrer.**
- 10.04.9 Os técnicos devem sentar-se em cada lado do Juiz de Controle, conforme mostrado na Figura 1.07 (a) e Figura 1.07 (b).

FIGURA 1.07 (a) - CONFIGURAÇÃO DO TATAMI (SISTEMA ESPELHO)

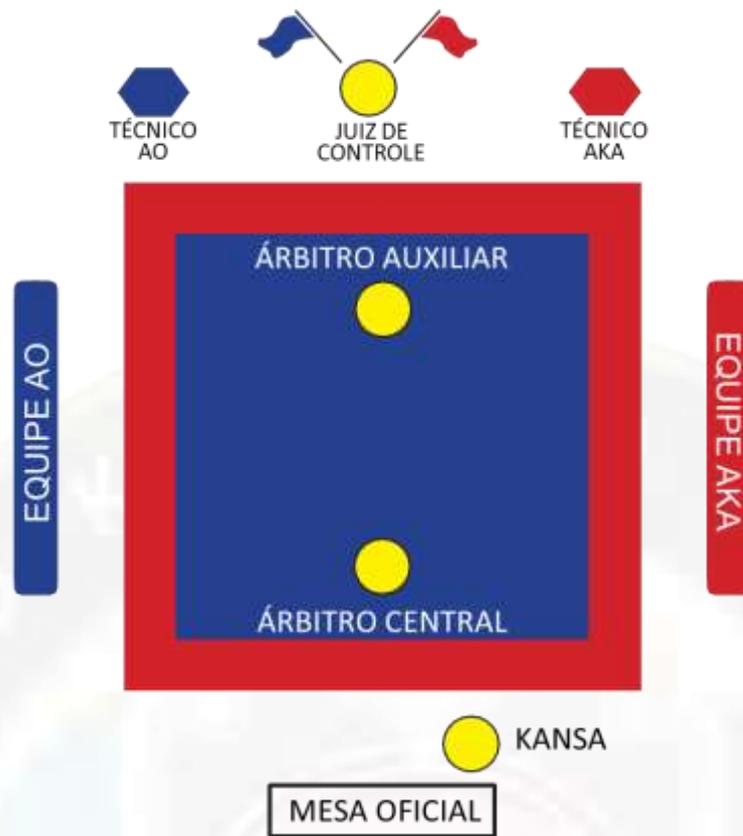


FIGURA 1.07 (b) - CONFIGURAÇÃO DO TATAMI (SISTEMA BANDEIRA)



10.04.10 Solicitações de mudança **Não podem ser feitas por ambos os treinadores ao mesmo tempo.**

## 10.05 Lesões, acidentes e decisões tomadas

- 10.02.1 O Árbitro Central chama a equipe médica no tatame para qualquer lesão que requeira atenção médica imediata.
- 10.02.2 As decisões relacionadas a lesões, acidentes ou condições físicas dos competidores, entretanto, serão tomadas apenas pela equipe médica presente no tatame.
- 10.02.3 Qualquer simulação de lesão resultará em **desqualificação** imediata.
- 10.02.4 Se o competidor sofrer uma lesão leve que seja considerada pela equipe médica como não sendo grave o suficiente para incapacitá-lo de continuar a luta, mas o competidor se recusar a continuar (ou solicitar permissão para abandonar a luta), ele/ela perderá a luta para **KIKEN**.
- 10.05.5 Se o competidor sofrer uma lesão que seja considerada incapacitante pela equipe médica, ou for considerado inapto para continuar a luta devido a certas condições físicas, será tomada uma das seguintes decisões:
- (a) Se a lesão do competidor for atribuível ao seu oponente, ele será declarado vencedor, **pois o oponente será desqualificado**.
  - (b) Se a lesão do competidor não for atribuível ao seu oponente, **ele perderá a luta**.
- 10.05.6 No caso de 5.05.5 (a), o competidor deverá ser acompanhado por um membro do painel de arbitragem à equipe médica para uma segunda visita. O competidor precisa de autorização por escrito da equipe médica para poder **lutar novamente caso tenha mais categorias para competir**.
- 10.05.7 **É dever e responsabilidade do competidor informar o painel de arbitragem sobre quaisquer lesões anteriores no dia anterior ao início de qualquer luta ou combate**.
- 10.05.8 Para a segurança de todos, um competidor lesionado não será autorizado a continuar uma Rodada se a equipe médica **não permitir**, independentemente de quaisquer desculpas apresentadas pelo técnico ou pelo competidor lesionado.
- 10.05.9 Se um competidor não informar o painel de arbitragem sobre suas lesões anteriores naquele dia, mas ele/ela for observado pelo painel de arbitragem como instável, o **Árbitro Central tem o direito de chamar a equipe médica para examinar o indivíduo antes que ele/ela possa continuar**.
- 10.05.10 Dependendo da decisão da equipe médica, o competidor poderá ou não participar.
- 10.05.11 **Nenhum ponto será concedido se o competidor machucar seu oponente**, independentemente de quão leve seja a lesão.
- 10.05.12 No caso do Shobu Nihon, 5.05.11 **pode nem sempre se aplicar, pois as crianças podem fazer barulho devido à autopiedade**, mesmo no caso de contato leve sem ferimentos visíveis.
- 10.05.13 No caso de dois competidores que sejam ambos declarados inaptos para continuar pela equipe médica devido a lesões sofridas anteriormente, ou lesões não atribuíveis a nenhum dos competidores, o resultado da luta será o seguinte:
- (a) A luta é vencida pelo **competidor com mais pontos**.
  - (b) Se a pontuação for igual, a luta é vencida pelo competidor **com maior número de Ippons**.
  - (c) Se ambos os competidores tiverem o mesmo número de Ippons, o vencedor será **aquele com o menor número de advertências/penalidades**.
  - (d) HANTEI é considerado se (c) também for igual para ambos.
- 10.05.14 A Seção 5.05.13 também se aplica no caso de ambos os competidores desistirem da competição.

# KUMITE

## SHOBU IPPON

TRADUÇÃO: FRANCISCO SANTIAGO  
18/02/2025



## 11. ESTRUTURA DE COMPETIÇÃO

### 11.01 Informações Gerais para Competição Shobu Ippon Kumite

- 11.01.1 Este documento se concentra nas categorias e regras do **Shobu IPPON**.
- 11.01.2 O Shobu Ippon é aberto somente para **ADULTO** e **MASTER**, e é dividido nas categorias Individual e Equipe Kumite.
- 11.01.3 A luta nas Categorias Shobu Ippon é interrompida quando a pontuação atinge **1 Ippon (ou 2 waza-ari)**.
- 11.01.4 O equipamento obrigatório para Shobu Ippon Kumite inclui **PROTETOR BUCAL (qualquer cor), LUVAS BRANCAS e VERMELHAS, FAIXA BRANCA e VERMELHA, PROTETOR DE VIRILHA PARA HOMENS (opcional) e PROTETOR DE SEIOS PARA MULHERES (opcional)**. Caneleiras e peito do pé NÃO são permitidos.
- 11.01.5 Protetores de virilha e peitorais devem ser usados **por baixo do Karate-Gi**.
- 11.01.6 Óculos esportivos e lentes de contato podem ser usados durante o kumite **por conta e risco do competidor**. Óculos (vidro ou plástico rígido) NÃO são permitidos.
- 11.01.7 Para todas as categorias de kumite **não será utilizado a faixa de treino (sua própria faixa)**, somente a Faixa Vermelha (**Aka**) e Branca (**Shiro**), serão usados em todas as categorias do **Shobu Ippon Kumite**.
- 11.01.8 Para Shobu Ippon Individual e Equipe Shobu Ippon, existem 3 categorias de advertências/penalidades. Estes são **ATENAI, MUBOBI e JOGAI**. **SHIKKAKU** refere-se à exclusão de todo o torneio.
- 11.01.9 O **“Sistema de 4 Bandeiras”** será utilizado pelo Painel de Arbitragem para todas as categorias do Shobu Ippon Kumite. Este sistema envolve um Árbitro Central, 4 Juizes de canto e o Kansa (Juiz como supervisor da partida perto dos oficiais de mesa; sentado no lado direito da posição inicial do Árbitro Central).
- 11.01.10 O sinal de 15 segundos (**por gongo, campainha ou apito**) antes do final da luta, referido como **ATOSHI BARAKU**, será anunciado durante todas as lutas em todas as categorias de Shobu Ippon Individual e Equipe.
- 11.01.11 As categorias de Kumite Individual e por Equipe são divididas em duas: (a) Feminino e (b) Masculino.
- 11.01.12 A duração de um combate é de **2 MINUTOS CORRIDOS**, caso em que o relógio é parado somente quando o Árbitro Central anuncia “Tempo”.
- 11.01.13 As categorias individuais são divididas **por idade e peso**.
- 11.01.14 As categorias das equipes são divididas por idade.
- 11.01.15 **Se faz necessário ressaltar que o início e o fim de cada partida (luta), segue as MESMAS ETIQUETAS de cumprimentos, etc. que a do Shobu Nihon e Shobu Sanbon.**

### 11.02 Bandeiras, Empates e Critérios

- 11.02.1 Exibição de Bandeiras durante um combate:
- (i) **1 bandeira hasteada** a favor de **Aka** ou **Shiro** – o **PONTO É DADO SE O ÁRBITRO CENTRAL FOR A FAVOR**.
  - (ii) **2 bandeiras levantadas** a favor de **Aka** ou **Shiro** – **O PONTO É DADO SE O ÁRBITRO CENTRAL FOR A FAVOR**.
  - (iii) **Se 3 ou 4 bandeiras** forem levantadas a favor de **Aka** ou **Shiro** – o ponto é dado.

#### 11.02.2 Situações de Empate no Kumite Individual:

- (i) No caso de empate em lutas **individuais** de Kumite, onde **NÃO há pontuação (ou seja, 0 – 0)** ou a pontuação é um **Waza-ari cada no final da luta**, o Árbitro Central anuncia **Hikiwake (Empate)**, após o qual ele/ela anuncia **Hantei e apita**.
- (i) Se **2 bandeiras forem levantadas a favor de Aka** e **2 bandeiras forem levantadas a favor de Shiro**, o **Árbitro Central anuncia sua decisão** como **AKA NO KACHI, SHIRO NO KACHI** ou **HIKIWAKE** (Empate).
- (ii) Caso o Árbitro Central anuncie **Hikiwake**, os competidores devem lutar novamente e o Árbitro anuncia **SAI SHIAI. Nesta revanche de 2 minutos, as advertências/penalidades não são transportadas**.
- (iii) Se o **empate persistir ao final do Sai Shiai**, o Árbitro Central anunciará **Hantei**, e bandeiras serão levantadas para **Aka** ou para **Shiro**.

#### 11.02.3 Critérios para Hantei em luta individual de Kumite:

1. No caso de empate em lutas individuais de Kumite, o Hantei é realizado com base nos critérios abaixo e são levantadas bandeiras para o melhor lutador:
  - (a) A habilidade demonstradas nas técnicas durante a luta.
  - (b) Zanshin, espírito de luta e atitude de luta.
  - (c) A estratégia utilizada.
  - (d) Jogo limpo.
  - (e) O número de movimentos de ataque.
  - (f) O número total de advertências/penalidades.
2. **No caso de um competidor ter 1 Waza-ari e Atenai Chui, e o outro não ter nenhum ponto e nenhuma advertência, o Hikiwake poderá ser considerado.**

## 12. PONTUAÇÃO E AVISOS/PENALIDADES

### 12.01 Áreas de Pontuação e Não Pontuação

12.01.1 A seguir estão as áreas de pontuação:

- 1) Cabeça
- 2) Lados do pescoço
- 3) Peito e costas (excluindo as omoplatas)
- 4) Abdômen
- 5 Laterais (de baixo das axilas para baixo, até acima do osso do quadril)

**Observação:**

É **proibido** atacar a garganta, a nuca e a região da virilha.

Todas as outras partes do corpo **NÃO mencionadas nesta seção** se enquadram nas áreas sem pontuação.

### 12.02 Advertências e Penalidades

12.02.1 As três categorias de **advertências e penalidades são:**

- (a) Atenai
- (b) Mubobi
- (c) Jogai

12.02.2 Cada Categoria é subdividida em 3, sendo:

- (a) 1. Atenai, 2. Atenai Chui e 3. Atenai Hansoku
- (b) 1. Mubobi, 2. Mubobi Chui e 3. Mubobi Hansoku
- (c) 1. Jogai, 2. Jogai Chui e 3. Jogai Hansoku

12.02.3 As penalidades podem ser ignoradas e podem ser impostas **diretamente de acordo com a gravidade da falta** (por exemplo, o **Atenai Chui pode ser imposto na primeira falta cometida**).

12.02.4 Se um competidor receber 3 penalidades (**isto é; todos os 3 Atenai, ou todos os 3 Mubobi, ou todos os 3 Jogai**), ou atingir a terceira penalidade de qualquer uma dessas 3 categorias, ele/ela será **desclassificado (Hansoku)**.

12.02.5 As categorias **Atenai, Mubobi e Jogai** são separadas e **não se somam**.

### 12.03 ATENAI

12.03.1 A Categoria Atenai inclui todas as ações nas quais as técnicas de ataque:

- (1) Fazer contato excessivo com o adversário, independentemente de o ponto de impacto ser uma área de pontuação.
- (2) Faça contato com partes proibidas do corpo.
- (3) Faça contato nas juntas e outras áreas não pontiagudas.
- (4) Não são controlados e ultrapassam uma meta.

12.03.2 São Proibidas as seguintes técnicas:

- (a) Técnicas de mãos abertas para todas as partes do corpo, especialmente rosto, pescoço e garganta.
- (b) Hiza geri (**golpes com o joelho**), Empi uchi (**golpes com o cotovelo**), Atama uchi (**golpes com cabeçadas**), chutes **voadores/saltantes (mae tobi geri, tobi yoko geri)** e **Uraken uchi**.
- (c) Técnicas perigosas de varredura de perna (**Ashibarai**) que caem no alto da perna e podem causar lesões no joelho.

(d) Arremessos perigosos (**nenhuma aterrissagem segura para o oponente**).

(e) Kakato geri (**chute com o calcanhar caído**).

(f) Maegeri Jodan (**maegeri no rosto ou na cabeça**).

12.03.3 As áreas articulares incluem pulsos, cotovelos, ombros, articulações do quadril, joelhos e tornozelos.

12.03.4 Se, entretanto, um mawashi geri controlado cair nas omoplatas (**que não é uma área de pontuação**) do oponente, o atacante não será penalizado e a técnica não será uma pontuação.

## 12.04 MUBOBI

12.04.1 **MUBOBI**: Qualquer situação em que o competidor demonstre falta de consideração pela sua própria segurança ou integridade (por exemplo, atacar com a cabeça desprotegida na frente, expor as costas, não manter o zanshin (foco) no alvo antes/durante/e depois do ataque).

12.04.2 **PERDA DE TEMPO**: Casos em que o competidor **SE RECUSA** a lutar fugindo do oponente, interrompe constantemente o combate (por exemplo, levantando a mão devido a luvas / faixa frouxamente amarrados) e contato corporal desnecessário ou agarrar o oponente sem uma técnica de acompanhamento imediato são todos penalizados como **Mubobi**.

12.04.5 **JOGO DESLEAL**: Fingir lesões e qualquer outro comportamento exagerado/teatral (por exemplo, reagir exageradamente a um contato leve) também é penalizado como **Mubobi**.

12.04.6 Comportamento desrespeitoso do(s) competidor(es) (ou técnico); recusa em cooperar com o Árbitro, jogar luvas, gritar, responder, linguagem chula, todas as reações negativas que demonstrem desrespeito. Comportamento desrespeitoso repetido acabará resultando em **Shikkaku**.

## 12.05 JOGAI

12.05.1 Jogai; quando um competidor toca o solo fora da área de competição com qualquer parte do corpo. Isto não se aplica no caso de um concorrente ser empurrado.

12.05.2 Jogai é dado quando o competidor sai da área de luta para evitar os ataques do oponente ou como um ato deliberado.

12.05.3 Em certas situações, a penalidade de Jogai é aplicada ou não dependendo de quando o Árbitro chama yame e do sinal de tempo.

## 12.06 SHIKKAKU

12.06.1 Qualquer comportamento desrespeitoso demonstrado por um competidor resultará na expulsão desse indivíduo da categoria, após o que será feito um registro do comportamento e a etiqueta de identificação relevante está marcado de acordo. Comportamento desrespeitoso repetido acabará resultando em **Shikkaku**, onde é uma desqualificação dos torneios WKA/CNKB.

12.06.2 O comportamento desrespeitoso mencionado também inclui o dos técnicos. Se algum técnico ou membro de qualquer equipe não seguir as ordens, fazer gestos **obscenos/ofensivos**, fazer ameaças, usar linguagem chula, mostrar agressão a qualquer membro do Painel de Arbitragem, ou outros competidores, ou agir maliciosamente durante uma luta, **Shikkaku** será anunciado.

12.06.3 Qualquer competidor que receber **Shikkaku** perderá todas as colocações conquistadas naquela categoria e **NÃO receberá nenhuma medalha**.

## 12.07 Pontuação IPPON ou WAZA-ARI

12.07.1 Um Ippon é concedido quando uma técnica precisa e poderosa e controlada cai com *timing* perfeito e boa forma, na distância correta, sobre um oponente enquanto o zanshin é mantido durante toda a ação. A técnica também deve refletir uma boa atitude desportiva (**sem intenções maliciosas**).

- 12.07.2 Técnicas controladas precisas e poderosas são aqueles ataques que atingem a área de pontuação com explosividade controlada, sem nenhum dano infligido ao oponente.
- 12.07.3 Exemplos de *timing* perfeito: quando um ataque é desferido exatamente quando o oponente começa a se mover em direção ao atacante; quando um ataque é desferido imediatamente quando o oponente perde o equilíbrio.
- 12.07.4 A boa forma refere-se à correta execução da técnica.
- 12.07.5 Distância correta é a distância em que a técnica executada pode ser executada em boa forma.
- 12.07.6 Zanshin é o foco do competidor antes do ataque, durante o ataque e após o ataque; zanshin deve ser mantido.
- 12.07.7 Uma boa atitude desportiva ocorre quando o atacante não tem intenções maliciosas de ferir o adversário, apesar da pressão para vencer.
- 12.07.8 Mais exemplos de técnicas eficazes, apresentadas com as características acima mencionadas, que merecem receber um **IPPON** são:
- (a) Técnicas eficazes de Jodan Geri (devem ser executadas com controle total).
  - (b) Ataques eficazes desferidos nas áreas de pontuação indefesas com atraso ou nenhuma reação do adversário.
  - (c) Ataques eficazes desferidos contra oponentes que viraram as costas aos seus atacantes. Caso a técnica não cumpra algum dos critérios mencionados, não será concedido Ippon. Se a técnica for muito fraca, pode não ser pontuado.
  - (d) Quando uma combinação de técnicas consecutivas eficazes é aplicada no oponente (isto é, se cada técnica por si só teria merecido um Waza-ari).
- 12.07.9 Um Waza-ari é concedido por uma técnica quase comparável àquela necessária para pontuar um IPPON, conforme explicado acima.

## 13. SOBRE O ATLETA

### 13.01 Apresentação em Tatami

13.01.1 O Karatê -Gi do competidor deverá estar branco e limpo.

13.01.2 As competidoras femininas deverão usar uma camiseta branca de manga curta por baixo da jaqueta do Karate-Gi. Os competidores masculinos não estão autorizados a usar nada sob a jaqueta do Karate-Gi.

13.01.3 A jaqueta e as calças do Karate-Gi podem incluir a marca/logotipo do fabricante e um logotipo discreto da marca registrada, sem listras ou decorações adicionais.

13.01.4 A jaqueta Karate-Gi do competidor poderá exibir os seguintes itens (Consulte a Figura 1.01 abaixo):

- a) Bandeira Nacional do País [A área máxima coberta é de 10 centímetros quadrados (cm)] no lado direito do peito.
- b) Logotipo do Clube/Federação no lado esquerdo do peito.
- c) Uma logomarca de patrocínio (tamanho máximo de 30 cm x 15 cm) nas costas da jaqueta do Karate-Gi, na altura dos ombros.
- d) Logotipo WKA na borda, no lado inferior direito da jaqueta Karate-Gi.

**FIGURA 1.01 - JAQUETA KARATÊ-GI DO COMPETIDOR – FRENTE E COSTAS**



13.01.5 Quando apertado com a faixa, o casaco deve ter um comprimento total que cubra os quadris e as costas, mas não deve atingir os joelhos.

- 13.01.6 Uma vez amarrada, ambas as extremidades da faixa devem ter o mesmo comprimento e não devem atingir os joelhos.
- 13.01.7 As mangas da jaqueta devem atingir a metade do antebraço e não devem estar mais abaixo do osso do pulso. As mangas não devem ser enroladas ou dobradas, nem por dentro, nem por fora.
- 13.01.8 As calças devem ser compridas o suficiente para cobrir dois terços da canela e não devem cobrir o tornozelo. As calças não devem ser enroladas ou dobradas, nem por dentro, nem por fora.
- 13.01.9 Em situação de empate, onde bandeiras são usadas para tomar uma decisão, os competidores são solicitados a usar faixas vermelha ou branca em vez de sua própria faixa de graduação.
- 13.01.10 As mulheres podem usar uma cobertura de cabeça branca (hijab) mostrada na Figura 1.02 (a), mangas longas brancas e leggings brancas por baixo do Karate-Gi (Figura 1.02 (b) devido as crenças culturais/tradicionais ou religiosas. Tiara, bandana ou hachimaki (鉢巻 bandana japonesa) não são permitidos.

**FIGURA 1.02 (a)**  
Cobertura de cabeça (*Hijab*)



**FIGURA 1.02 (b)**  
Camiseta/Leggings de manga comprida/curta



- 13.01.11 As unhas dos competidores devem ser curtas (e limpas), de modo que uma punição poderá ser executada. As unhas dos pés também devem estar limpas e curtas.
- 13.01.12 Podem ser usados grampos de cabelo de plástico discretos que combinem com a cor do cabelo.
- 13.01.13 Os competidores não devem usar joias, brincos, piercings faciais ou de língua, amuletos, pulseiras, relógios ou quaisquer outros objetos externos.
- 13.01.14 Os competidores com problemas médicos que precisariam de um dispositivo médico em seu corpo deverão obter e fornecer um certificado do seu médico de família e/ou do médico da competição como confirmação de tal exigência.
- 13.01.15 O cabelo deve estar limpo e bem preso ou penteado de forma que não obstrua a visão ou cubra qualquer parte do rosto.
- 13.01.16 É EXPRESSAMENTE PROIBIDO: hachimaki, fitas, anéis, pulseiras, brincos, relógios, piercing (em qualquer lugar do corpo), CALÇAS POR DEBAIXO DO ZUBON (CALÇA DO KARATE-GI), ou seja, quaisquer ADEREÇOS que não fazem parte da vestimenta de competição.
- 13.01.17 Não é permitida maquiagem pesada no caso de competidoras femininas, pois a competição não é um concurso de beleza.
- 13.01.18 Os competidores poderão ser autorizados a usar bandagens e/ou fitas de suporte (Kinesio, Óxido de Zinco, etc.), se obtiverem e fornecerem um certificado do seu Médico de Família e/ou Médico da Competição como confirmação de tal exigência. Se a ligadura/suporte estiver visível, esta deve ser de cor branca ou castanha.

13.01.19 Se os competidores não se apresentarem conforme explicado nesta Seção, eles terão 1 a 2 minutos para trocar. Caso contrário, a decisão será KIKEN (renúncia).

13.01.20 Qualquer comportamento desrespeitoso demonstrado por um competidor resultará na expulsão desse indivíduo da categoria, após o que um registro do comportamento será feito e a etiqueta de identificação relevante será marcada de acordo. Comportamento desrespeitoso repetido acabará resultando em Shikkaku (しっかく); isto é, desqualificação dos torneios WKA/CNKB.

## 13.02 Etiqueta

13.02.1 O Karatê começa com cortesia e termina com cortesia. O competidor deve sempre demonstrar respeito.

13.02.2 Quando chamado, espera-se que o competidor faça uma reverência ao Árbitro Central antes de entrar na área do tatame e faça uma reverência novamente após encontrar seu lugar no tatame.

13.02.3 Os competidores devem mostrar respeito pelo seu oponente antes e depois dos combates.

13.02.4 Espera-se que o competidor faça uma nova reverência antes de sair da área de tatame. As costas do competidor nunca são dadas ao Árbitro central, pois isso demonstra desrespeito.

13.02.5 Categorias por equipes, espera-se a mesma etiqueta.

13.02.6 Todos os competidores devem permanecer presentes no tatame até o final da categoria, a menos que sejam chamados por outro Árbitro para outro tatame.

13.02.7 Na presença de uma lesão, quando o oficial médico é chamado, os competidores e treinadores não são permitidos no tatame, a menos que solicitado pelo painel de arbitragem.

13.02.8 Durante o exame médico no tatame não serão toleradas quaisquer ofensas ou gestos inapropriados por parte dos treinadores. Tal comportamento será penalizado e também poderá resultar em Hansoku.

## 14. TÉCNICO

### 14.01 O papel do técnico

- 14.01.1 O Técnico é responsável por seus competidores.
- 14.01.2 A etiqueta também se aplica aos técnicos, pois eles são modelos para seus alunos.
- 14.01.3 Os técnicos deverão usar o uniforme Nacional/Clube (pólo/camiseta e agasalho). O agasalho deve exibir o nome do seu Clube/Federação e as jaquetas do agasalho não devem ser usadas na cintura. Tal como acontece com os competidores, os técnicos terão de 1 a 2 minutos para trocar se a aparência não estiver de acordo com as regras.
- 14.01.4 Os crachás devem ser sempre usados, e qualquer técnico que não os possua será solicitado a deixar a área do tatame. Espera-se que os técnicos cooperem e liderem pelo exemplo.
- 14.01.5 Os técnicos se sentarão na cadeira fornecida no tatame quando seus alunos estiverem competindo, mas não poderão interferir, gravar vídeos ou interromper sem permissão.
- 14.01.6 Apenas 1 técnico de cada competidor (ou equipe) poderá estar presente na cadeira fornecida e deverá estar sempre sentado.
- 14.01.7 Os pontos atribuídos pelo Painel de Arbitragem são finais e não são contestados; isto é, questionado ou discutido.
- 14.01.8 Os técnicos não são árbitros da WKA/CNKB, portanto espera-se que eles cumpram o dever de um técnico competente, que incentiva seus alunos a darem o seu melhor, serem educados, verem o sucesso como merecido e verem qualquer derrota como uma melhoria, sem qualquer gritos desnecessários.
- 14.01.9 Um técnico competente pode identificar os pontos fracos dos seus alunos durante o seu desempenho e pode orientar melhor os seus alunos para melhorarem no seu próximo desempenho. Uma atitude positiva sempre produz melhores resultados.
- 14.01.10 Os técnicos não estão autorizados a interromper os Oficiais de Mesa.
- 14.01.11 Se um técnico estiver preocupado se seu aluno será chamado ou não, antes de qualquer categoria, ele deverá se aproximar respeitosamente da mesa principal (reverência) e fornecer o nome do competidor.
- 14.01.12 Qualquer comportamento desrespeitoso de qualquer treinador resultará na imediata expulsão pela segurança da área de competição.
- 14.01.13 Um técnico deve ter em mente que seu comportamento influenciará o desempenho de seus competidores.

## 15. EQUIPE SHOBU IPPON

### 15.01 Procedimentos e Regras

- 15.01.1 A equipe será composta por 3 competidores e 1 reserva, porém, no início de cada partida, apenas os 3 integrantes da equipe se alinharão na área de luta.
- 15.01.2 As equipes que não tiverem 3 competidores no início da primeira rodada não poderão competir, mas serão declaradas Kiken.
- 15.01.3 Somente será permitido um reserva por equipe, podendo este ser substituído por um integrante lesionado a partir da próxima luta.
- 15.01.4 Antes de cada partida da equipe, o técnico deverá entregar a ordem de luta dos membros da equipe aos oficiais de mesa. A ordem de combate pode ser alterada a cada rodada, mas uma vez notificada, não pode ser alterada.
- 15.01.5 Um exemplo de ordem de combate é mostrado na Figura 1.03. Tanto o número quanto o nome devem ser mostrados na folha de ordem de combate.

FIGURA 1.03 – ORDEM DE COMBATE

Nome da Equipe: _____		Categoria: _____		
Número dos competidores	Luta 1	Luta 2	Luta 3	Luta 4
5601	1	3		
5114	2	1		
4902	3	2		

- 15.01.6 Se o técnico não notificar o Pannel de Arbitragem sobre a mudança na ordem de luta (antes do início da rodada), a equipe será desclassificada.
- 15.01.7 As partidas entre os membros individuais de cada equipe serão realizadas em uma ordem pré-determinada.
- 15.01.8 Se durante uma rodada um membro da equipe se machucar e o substituto já fizer parte da equipe, o médico da competição confirmar que o competidor está inapto/incapaz de continuar, a equipe poderá continuar competindo naquela categoria apenas com 2 concorrentes.
- 15.01.9 Se um membro da equipe for desclassificado (Hansoku) ou desistir voluntariamente (Kiken) durante uma partida de equipe, a pontuação do adversário será contada como Ippon.
- 15.01.10 O competidor desclassificado (por Hansoku ou Kiken), manterá a pontuação registrada no momento da desclassificação.

### 15.02 A equipe vencedora

- 15.02.1 Identificação da equipe vencedora:
- O vencedor de cada partida de equipe é determinado pelos resultados das partidas individuais.
  - Qualquer vitória através de Hansoku ou Kiken do oponente será contada como Ippon enquanto o lutador desclassificado ou desistente manterá a pontuação registrada naquele momento.
  - No caso de Kiken ou Desqualificação de uma equipe, a pontuação da equipe adversária será definida como Ippon.
  - Os critérios para decidir qual é a equipe vencedora, em ordem decrescente de importância, são os seguintes:
    - O número de vitórias.
    - O maior número de Ippon.
    - O número total de waza-ari.
    - O menor número total de advertências/penalidades.
    - Se todos os itens acima forem iguais, uma partida Extra (Sai Shiai) será realizada. Os competidores finais são selecionados pelos seus treinadores relevantes.

15.02.2 Se ainda não houver pontuação, o vencedor é anunciado por Hantei, caso em que será **Aka no kachi** ou **Shiro no Kachi**.

### 15.03 Lesões, acidentes e decisões tomadas

15.01.1 O Árbitro Central chama a equipe médica no tatame para qualquer lesão que requeira atenção médica imediata.

15.01.2 As decisões relacionadas a lesões, acidentes ou condições físicas dos competidores, entretanto, serão tomadas apenas pela equipe médica presente no tatame.

15.01.3 Qualquer simulação de lesão pode resultar em desqualificação imediata.

15.01.4 Se o competidor sofrer uma lesão leve que seja considerada pela equipe médica como não sendo grave o suficiente para incapacitá-lo de continuar a luta, mas o competidor se recusar a continuar (ou solicitar permissão para abandonar a luta), ele/ela perderá a luta para **KIKEN**.

15.01.5 Se o competidor sofrer uma lesão que seja considerada incapacitante pela equipe médica, ou for considerado inapto para continuar a competição devido a certas condições físicas, será tomada uma das seguintes decisões:

(a) Se a lesão do competidor for atribuível ao seu oponente, ele será declarado vencedor, pois o oponente será desqualificado.

(b) Se a lesão do competidor não for atribuível ao seu oponente, ele perderá a luta.

15.01.6 No caso de 5.04.5 (a), o competidor deverá ser acompanhado por um membro do painel de arbitragem à equipe médica para uma segunda visita. O atleta precisa de uma permissão por escrito da equipe médica para poder voltar a lutar caso tenha mais categorias para disputar.

15.01.7 É dever e responsabilidade do competidor informar o painel de arbitragem sobre quaisquer lesões anteriores no dia anterior ao início de qualquer luta ou combate.

15.01.8 Para a segurança de todos, um competidor lesionado não será autorizado a continuar uma Rodada se a equipe médica não permitir, independentemente de quaisquer desculpas apresentadas pelo treinador ou pelo próprio competidor lesionado.

15.01.9 Se o competidor não informar o painel de arbitragem sobre suas lesões anteriores naquele dia, mas ele/ela for observado pelo painel de arbitragem como instável, o Árbitro Central tem o direito de chamar a equipe médica para examinar o indivíduo. antes que ele/ela possa continuar.

15.01.10 Dependendo da decisão da equipe médica, o competidor poderá ou não participar.

15.01.11 Nenhum ponto será concedido se o competidor machucar seu oponente, independentemente de quão leve seja a lesão.

15.01.12 No caso de dois competidores que sejam ambos declarados inaptos para continuar pela equipe médica devido a lesões sofridas anteriormente, ou lesões não atribuíveis a nenhum dos competidores, o resultado da luta será o seguinte:

(a) A luta é vencida pelo competidor que marcou Waza-ari.

(b) Se as pontuações forem iguais (0-0, W-W), o vencedor é aquele com o menor número total de advertências/penalidades.

(c) HANTEI é considerado se (b) também for igual para ambos.

15.01.13 A Seção 5.04.12, também se aplica no caso de ambos os competidores desistirem da competição.

## 16. TERMINOLOGIA, SIGNIFICADOS E GESTICULAÇÕES

### 16.01 A Tabela 1.07 - Terminologia

**TABELA 1.07 – TERMINOLOGIA**  
(TERMOS USADOS PELO ÁRBITRO CENTRAL DURANTE O SHOBU SANBON E O SHOBU NIHON)

TERMOS		SIGNIFICADOS
1	AIUCHI	Pontuação simultânea – nenhum ponto concedido
2	AKA/AO no Kachi	Vermelho/Azul vence
3	ATENAI	Alerta para contato excessivo e/ou técnicas perigosa descontroladas
4	ATOSHI BARAKU	Falta um pouco mais de tempo (= 15 segundos)
5	AWASETE IPPON	Dois waza-ari reconhecidos como 1 Ippon
6	CHUI	Aviso final
7	ENCHOSEN	Prorrogação (prorrogação em shobu sanbon)
8	HANSOKU	Desqualificação
9	HANTEI	Julgamento
10	HAYAI	Primeiro a marcar (mais rápido)
11	HIKIWAKE	Um empate
12	IPPON	Um ponto
13	JOGAI	Saia da área de combate
14	KIKEN	Renúncia
15	KINSHI	Aviso para técnicas não controladas sem contato ou comportamental
16	MAAI	Distância ruim
17	MOTONOICHI	Retornar à posição original
18	MUBOBI	Comportamento de risco
19	NAKAE	Entre no tatame
20	NUKETE IMASU	Alvo perdido
21	SHIKKAKU	Exclusão de campeonatos/torneios/competições
22	SHOBU SANBON / NIHON HAJIME	Comece (a luta)
23	SHOBU HAJIME	Iniciar o tempo estendido
24	SHUGO	Reunião dos Juízes (chamados)
25	SOREMADE	Fim da luta
26	TORIMASEN	Não aceitável como pontuação
27	TSUZUKETE	Continuar a luta
28	TSUZUKETE HAJIME	Reiniciando a luta
29	UKE IMASU	Técnica bloqueada
30	WAZA-ARI	Meio ponto
31	YAME	Parada temporária da luta

## 16.02 Gesticulações do Árbitro Central (Sistema Espelho e Bandeira)

A Figura 1.08, mostra as gesticulações do Árbitro durante as lutas/lutas de Shobu Nihon e Shobu Sanbon. Importante que o competidor e técnico, deva reconhecer esses gestos para melhor compreender e melhorar suas habilidades e estratégia de luta.

FIGURA 1.08 – GESTICULAÇÕES DO ÁRBITRO CENTRAL



SHOBU - HAJIME



JOGAI



ATENAI AKA



ATENAI AO



YOWAI



MAAI



UKE IMASU



NUKITE IMASU



HAYAI (AO)



KINSHI



TÉCNICAS  
DESCONTROLADA



MIENAI (AUXILIAR)



IPPON (AUXILIAR)



FUGA



MUBOBI



AIUCHI



SOREMADE



FUKUSHIN SHUGO



YAME



TZUZUKETE - HAJIME



KIKEN



TORIMASEN



HIKIWAKE



KINSHI CHUI



KINSHI HANSOKU



WAZA ARI



IPPON (ÁRBITRO CENTRAL)



NO KACHI



ATENAI CHUI



ATENAI HANSOKU



SHIKKAKU

### 16.03 Gesticulações dos Árbitros Auxiliares (Sistema Bandeira)

FIGURA 1.08 (b) – GESTICULAÇÕES ÁRBITROS AUXILIARES (BANDEIRA)

