

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA



DE KARATE INTERESTILOS

APOSTILA DE ARBITRAGEM

REGRAS • PROCEDIMENTOS • CONDUTA • CRITÉRIOS



CONHEÇA
AS REGRAS



ENTENDA OS
PROCEDIMENTOS



ATUE COM
CONDUTA



APLIQUE OS
CRITÉRIOS



FAÇA A
DIFERENÇA



Oswaldo Messias de Oliveira

*Presidente da CBKI
Presidente Honorário da WUKF*

DIRETORIA DE ARBITRAGEM

Luis Ivan de Souza e Silva

*(Faixa Preta 8º Dan - Shotokan - FEKIP-PR)
Coordenador de Arbitragem*

Leandro Bezerra Silva

*(Faixa Preta 5º Dan - Shotokan– FPKI – SP)
Diretor Adjunto de Arbitragem*

João Lisita Neto

*(Faixa Preta 5º Dan – Shotokan – LMKI – MG)
Diretor Adjunto de Arbitragem*

Neuri Antônio Muxfeldt

*(Faixa Preta 5º -Dan – Goju-Ryu – FEKIP – PR)
Diretor Adjunto de Arbitragem*

Sumário

• REGULAMENTO DO CONSELHO DE ARBITRAGEM CBKI.....	3
• ATRIBUIÇÕES E CARACTERÍSTICAS DOS ÁRBITROS.....	6
• COMPETIÇÕES/EVENTOS.....	9
• UNIFORME OFICIAL.....	11
• COMPETIÇÃO DE KUMITE.....	15
• PROTETORES.....	20
• REGRAS ESPECIFICAS KUMITE.....	22
• PONTUAÇÕES.....	24
• CRITERIOS DE PONTUAÇÃO.....	26
• PENALIDADES.....	28
• PROIBIÇÕES.....	32
• CRITERIOS DE DECISÃO.....	34
• KIKEN.....	35
• PROTESTO OFICIAL.....	37
• REGULAMENTO KATA.....	39
• ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KATA.....	41
• CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO.....	44
• FALTA E DESCLASSIFICAÇÃO.....	44
• ERRO.....	46
• PONTUAÇÃO.....	47
• OPERAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KATA.....	50
• LISTA DE KATAS.....	52
• GESTICULAÇÃO.....	55
• TERMINOLOGIA.....	59
• SIMBOLOGIA.....	60
• CATEGORIAS CAMPEONATO BRASILEIRO.....	61

REGULAMENTO DO CONSELHO DE ARBITRAGEM CBKI

Na Confederação Brasileira de Karatê Interestilos (CBKI), existem 04 (quatro) níveis de classificação na arbitragem: A, B, C e Judge Table de forma individual nas categorias de KATA e KUMITE.

REQUISITOS KATA

- I) Nível A: Necessário ser, no mínimo, 4º Dan e obter média de 8,0 a 10,0 nas avaliações;
- II) Nível B: Necessário ser, no mínimo, 3º Dan e média de 7,0 a 7,9 nas avaliações;
- III) Nível C: Necessário ser, no mínimo, 1º Dan e média de 5,0 a 6,9 nas avaliações;
- IV) Judge table: Necessário ser, no mínimo, 1º Kyu e média de 4,0 a 5,9 nas avaliações.

REQUISITOS KUMITE

- I) Nível A: Necessário ser, no mínimo, 2º Dan e média de 8,0 a 10,0 nas avaliações;
- II) Nível B: Necessário ser, no mínimo, 1º Dan e média de 7,0 a 7,9 nas avaliações;
- III) Nível C: Necessário ser, no mínimo, 1º Dan e média de 5,0 a 6,9 nas avaliações;
- IV) Judge table: Necessário ser, no mínimo, 1º Kyu e média de 4,0 a 5,9 nas avaliações.

CREDENCIAMENTO

I) Para o credenciamento é necessário a participação na Clínica de Arbitragem que antecede o Campeonato Nacional (Campeonato Brasileiro) da CBKI, realizar a avaliação teórica e a avaliação prática.

- A avaliação teórica consiste em questões objetivas, discursivas e simbologia, com duração de 1h:00 (uma hora).
- A avaliação teórica deverá ser realizada por todos os árbitros, com exceção dos Membros do Conselho de Árbitros.
- A avaliação prática consiste na arbitragem de algumas lutas, questões orais, comportamentos como árbitro e desempenho geral, iniciando na Clínica de Arbitragem e estendendo-se até o término do evento CBKI.
- Para o credenciamento de KATA, será necessário o conhecimento de katas de outros estilos, bem como o completo domínio de seu próprio estilo. Poderão ser solicitadas as execuções dos katas, aplicações e explicações das técnicas presentes em cada um.

Também haverá um teste de como o candidato avalia uma execução de kata.

II) Os árbitros de NÍVEL A de kata e kumite (AA) realizarão a avaliação teórica para atualização, sendo que a nota da mesma não acarretará alteração de sua classificação atual;

III) O árbitro independente de sua qualificação deverá atuar nos eventos oficiais exclusivamente como árbitro, sendo vedado a competir nesses eventos.

IV) Estarão isentos de taxas de participação nas clínicas os árbitros que possuem classificação nível AA nacional há pelo menos cinco anos consecutivos, assim como os árbitros que atuarem como membros na comissão de arbitragem.

V) Nenhum árbitro receberá o credenciamento de NÍVEL A sem antes ter sido NÍVEL B.

VI) Perderá o credenciamento o árbitro que:

- Estiver inadimplente com a CBKI;
- Deixar de participar nos Campeonatos Nacionais.

VII) O árbitro que perder seu credenciamento deverá realizar um novo, e sua classificação poderá ser diferente da anterior.

- Os árbitros nível A nacionais atuarão como Árbitro Principal e também como Árbitro Auxiliar. Os árbitros nível B nacional atuarão como Árbitro Auxiliar e esporadicamente como Árbitro Principal. Os árbitros nível C nacional atuarão somente como Árbitro Auxiliar, conforme indicação do Chefe de Quadra. Os árbitros Judge Table nacional atuarão na mesa de controle, operando o sistema CBKI de Kumite e conforme necessidade e indicação do Chefe de Quadra registrando as notas nas súmulas de Kata.
- A disciplina entre os árbitros deverá ser a mais rigorosa possível. Os árbitros deverão acatar as correções e instruções feitas pelos membros do Conselho de Árbitros durante os cursos e eventos. A hierarquia dentro da arbitragem deverá ser respeitada e os atos de indisciplina e falta de respeito oriundas dos árbitros e/ou membros do conselho, será julgado pelo Conselho de Árbitros. Os casos mais graves serão encaminhados ao Tribunal Judicial Desportivo – TJD da CBKI e ao Conselho de Ética.
- O Conselho de Árbitros poderá impor advertência verbal, escrita, suspensão temporária, cassação da credencial ou encaminhamento ao TJD.
- Todas as determinações do Conselho de Árbitros serão encaminhadas por escrito às federações.
- Os árbitros que cometerem falhas graves na arbitragem serão avaliados pela diretoria de arbitragem.

- Árbitros poderão ter suas credenciais rebaixadas e estarão sujeitos a penalidades conforme Código Disciplinar – CD CBKI.
- Durante os cursos e eventos, os árbitros deverão posicionar-se em local pré-determinado e não poderão ausentar-se de sua quadra e/ou área sem comunicar ao Chefe de Quadra. O abandono configura ato indisciplinar.
- Os casos de indisciplina e/ou agressão por parte dos Atletas, Técnicos ou Presidentes de Federações que interferirem no bom andamento da luta serão avaliados pelo Conselho de Árbitros e julgados pelo TJD.

A regra deverá ser cumprida rigorosamente sem temor das pessoas acima mencionadas.

ATRIBUIÇÕES E CARACTERÍSTICAS DOS ÁRBITROS

DIRETORIA DE ARBITRAGEM

- I) Assegurar a correta preparação de cada torneio em conjunto com o Comitê Organizador, considerando o arranjo das áreas de competição, a provisão de todos os equipamentos necessários, operação, supervisão e protocolos de segurança;
- II) Decidir antecipadamente a escalação dos árbitros e a nomeação do Chefe de Quadra de cada área de competição, juntamente com a Comissão de Arbitragem;
- III) Constituir uma Comissão para inspecionar os árbitros que irão atuar, observando as falhas e o desempenho geral da arbitragem;
- IV) Nomear Árbitros Suplentes;
- V) Dar veredicto(decisão) final sobre assuntos de natureza técnica que possam ocorrer durante o torneio e para os que não existem regras estipuladas.

CHEFE DE QUADRA

- I) Designar antes ou no momento de cada luta os árbitros Sushin, Fukushin, Kansa e mesários;
- II) Supervisionar a luta e garantir que o regulamento esteja sendo aplicado. O Chefe de Quadra não poderá parar uma luta. Se necessário, o fará através do Sushin;
- III) Inspeccionar o andamento da luta, as ações/attitudes dos árbitros (Sushin e Fukushin e Kansa), quando julgar necessário, realizar correções ou substituir os árbitros que estiverem cometendo muitos erros, solicitando parecer da Comissão de Árbitros;
- IV) Garantir que todo o entorno da área de competição esteja organizada, sem interferências externas.

KANSA (Árbitro Fiscal)

- I) Inspeccionar o andamento da luta, as ações e attitudes dos árbitros (Sushin e Fukushin);
- II) Participar de tomada de decisão, juntamente com o Sushin e Fukushin, quando consultado;
- III) Quando o Sushin consulta o Kansa, ele poderá pronunciar-se. Quando o Kansa tem opinião para expressar, deverá fazê-la através do Sushin, que pode ou não informar ao Fukushin. Contudo, este procedimento pode ser omitido quando o Sushin consulta o Kansa somente para uma opinião;
- IV) Supervisionar e direcionar o trabalho dos anotadores e cronometristas;
- V) Atuar sempre com o apito na boca durante a luta, pronto para chamar a atenção do Sushin quando:
 - O tempo da luta tiver encerrado e o Sushin não ouviu o apito do mesário;
 - A pontuação de uma luta tiver atingido a pontuação máxima;

- A diferença de pontuação entre os oponentes alcançou o limite estipulado (para categorias contempladas por essa regra).
- Houver Jogai de um atleta e o Sushin e Fukushin não perceberem;
- Ocorrer erro administrativo ou quaisquer outras irregularidades que possam comprometer o andamento da categoria e ou luta.

VI) As anotações na súmula oficial, feitas pelo Kansa são documentos oficiais do torneio após assinado.

SUSHIN (Árbitro Central)

I) Conduzir as lutas (dar o início, suspensão e término) e tem os poderes de:

- Outorgar pontos (Ippon ou Wazari);
- Impor penalidades e advertências (antes, durante e depois de uma luta);
- Anunciar a prorrogação;

II) Explicar, quando necessário, a razão de sua decisão ao Chefe de Quadra ou Comissão de Arbitragem (nunca deverá dar explicações aos atletas, técnicos, Presidentes ou público);

III) A autoridade do Sushin inclui a área de competição bem como seus arredores;

IV) O Sushin é quem deve dar as ordens e fazer os anúncios citados anteriormente;

V) Quando o Fukushin assinalar por meio de um gesto uma técnica eficaz, o Sushin deve considerar o sinal e fazer um julgamento, sem necessidade de concordar com o Fukushin, por este motivo ele é de graduação maior na hierarquia de arbitragem, em relação ao Fukushin;

VI) Sempre que o Sushin parar uma luta, antes de reiniciá-la, deverá anunciar verbalmente e gestualmente o porquê parou a luta.

FUKUSHIN (Árbitro Auxiliar)

- I) Auxiliar o Sushin na avaliação das lutas, observando cuidadosamente as ações dos atletas e emitir sua opinião, sinalizando pontos, penalidades e golpes insuficientes, por meio de gestos discretos;
- II) Sinalizar ao Sushin quando perceber que um atleta está lesionado;
- III) Tomar parte em consultas com o Sushin e o Kansa quando for consultado ou solicitado;
- IV) Exercer o direito de voto em uma decisão a ser tomada;
- V) Falar somente quando for solicitado pelo Sushin;
- VI) Indicar situações não contempladas nos itens anteriores.

JUDGE TABLE (juiz de mesa)

- I) É responsável pela mesa, organizando e preenchendo as súmulas de Kata, enquanto os organizadores operam o sistema CBKI de Kata. No Kumite, o Judge Table é responsável por operar o sistema CBKI de Kumite.

COMPETIÇÕES/EVENTOS

• AUSÊNCIA

- I) As delegações e seus atletas deverão estar presentes **OBRIGATORIAMENTE** na abertura do evento, bem como participar do desfile por delegação ou conforme a organização do evento orientar;

O atleta ou delegação que não o cumprirem essa determinação serão desclassificados do evento.

- II) O atleta individual ou equipe que estiver inscrito e não atender a chamada para Kata ou Kumite, receberá Kiken;

- III) O árbitro que ausentar-se da quadra e/ou local ao qual foi designado, sem prévia autorização do Chefe de Quadra ou Comissão de Arbitragem, será penalizado. A penalidade será decidida pelo Conselho de Árbitros e encaminhada oficialmente para a federação a qual esse árbitro pertence;
- IV) Todo árbitro, delegação e atleta deverá permanecer no local do evento até o seu término;
- V) Se houver a detecção de erro administrativo durante alguma categoria e houver necessidade de refazê-la, os atletas envolvidos serão chamados e terão o prazo de 05 (cinco) minutos para apresentarem-se na quadra designada. Aqueles que não se apresentarem no tempo estipulado, perderão suas colocações sem direito a qualquer reivindicação;
- VI) As delegações (academia, clube ou federação) que não se apresentarem para receber a premiação, perderão a classificação e os pontos conquistados no evento, sem direito a qualquer contestação.

PARTICIPAÇÃO EM EVENTOS OFICIAIS

- I) Só poderão participar dos eventos oficiais, os árbitros convocados diretamente pela CBKI, ou indicados pelas suas respectivas federações. Cada federação deverá inscrever no mínimo 04 (quatro) árbitros, que deverão atuar uniformizados, conforme o Regulamento;
- II) Só poderão participar de torneios, campeonatos e credenciamentos internacionais, os árbitros NÍVEL AA nacional e com a indicação do Conselho de Árbitros da CBKI.

UNIFORME OFICIAL

ÁRBITROS



- I) O uniforme oficial será paletó azul marinho, de cor sólida, contendo dois botões prateados na frente e em cada punho;
- II) DEVERÁ usar no paletó o distintivo da CBKI ou WUKF no bolso do peito no lado esquerdo, assim como um (1) pin (boton na lapela);
- III) Camisa azul clara, obrigatoriamente de mangas curtas e com logotipo da CBKI no bolso esquerdo;
- IV) Gravata vermelha com logo da CBKI ou WUKF;
- V) Calça social cinza clara, cor sólida, sem listras ou detalhes;
- VI) Cinto social preto, discreto;

VII) Caneta azul;

VIII) Apito com cordão branco, ou fornecido pela CBKI;

IX) Meia social ou esporte fino preta, de cor sólida, sem estampas;

X) Sapato ou sapatilha preta, de solado claro ou que não marque (risque) o tatame. O sapato deverá possuir solado plano, ou seja, não deverá possuir salto ou garras, a fim de preservar o tatame;

XI) Os árbitros deverão trajar o uniforme oficial designado pelo Conselho de Árbitros. Este uniforme deverá ser usado em todas as competições e cursos. A ausência de qualquer um desses itens ou a substituição por outro diferente do mencionado, será considerado em desconformidade com o regulamento;

XII) Não é permitido o uso de acessórios tais como relógios, anéis, pulseiras, correntes, salvo discreta aliança;

XIII) EXPRESSAMENTE proibido o uso de celulares nas áreas, mesmo quando não estiverem atuando.

ATLETAS



I) Deverão usar Karatê-Gi completo inteiramente branco, salvo as exceções descritas abaixo:

- Marca e/ou bordado de fábrica não personalizado;
- A região das costas poderá ser utilizada para eventuais patrocinadores, sendo um espaço de 40cm x 20cm ou 30cm x 15cm (infantil). No braço esquerdo e/ou peito lado esquerdo, o distintivo da entidade que está defendendo.

II) As categorias femininas deverão usar camiseta ou top esportivo inteiramente branco, salvo a seguinte exceção:

- Camiseta branca contendo a logo de projeto social, patrocinador, federação e/ou associação;

III) A parte de cima do Karate-Gi quando estiver com a faixa amarrada, deverá cobrir os quadris. As mangas, com os braços para baixo, deverão cobrir metade do antebraço e não poderão cobrir os punhos;

IV) Não será permitido dobrar as mangas, tão pouco as barras do Karate-Gi;

V) Karate-Gi não poderá estar rasgado ou sujo;

VI) As calças devem cobrir no mínimo 2/3 da canela (tíbia) e não poderão tocar o chão.

VII) Serão permitidas lentes de contato do tipo gelatinosas (soft). Por ser algo sensível aos olhos, o atleta assume as responsabilidades por usá-las;

VIII) É proibido o uso de faixas pretas e coloridas com marcação de dans, seja bordado ou esparadrapo. Contudo, o bordado contendo o nome do atleta e/ou estilo é permitido;

IX) O comprimento do cabelo não deve atrapalhar o bom andamento da Luta ou Kata. Se o árbitro julgar que o cabelo está tirando a visão do atleta, será dado 1 (um) minuto para que o mesmo se adeque, caso contrário, poderá desclassificá-lo;

- Atletas que possuem cabelos longos devem apresentar-se com os cabelos bem presos;
- Não é permitido o uso de acessórios metálicos nos cabelos, tais como presilhas, tic-tac, grampos etc.;
- Não é permitido o uso de tiaras tão pouco a fita de cabeça (Hachimaki)

X) As unhas (mãos e pés) devem ser cortadas e lixadas, seu comprimento não pode causar risco para si ou para seu oponente;

XI) É proibido o uso de pulseiras, brincos, anéis, piercing ou qualquer tipo de adorno.

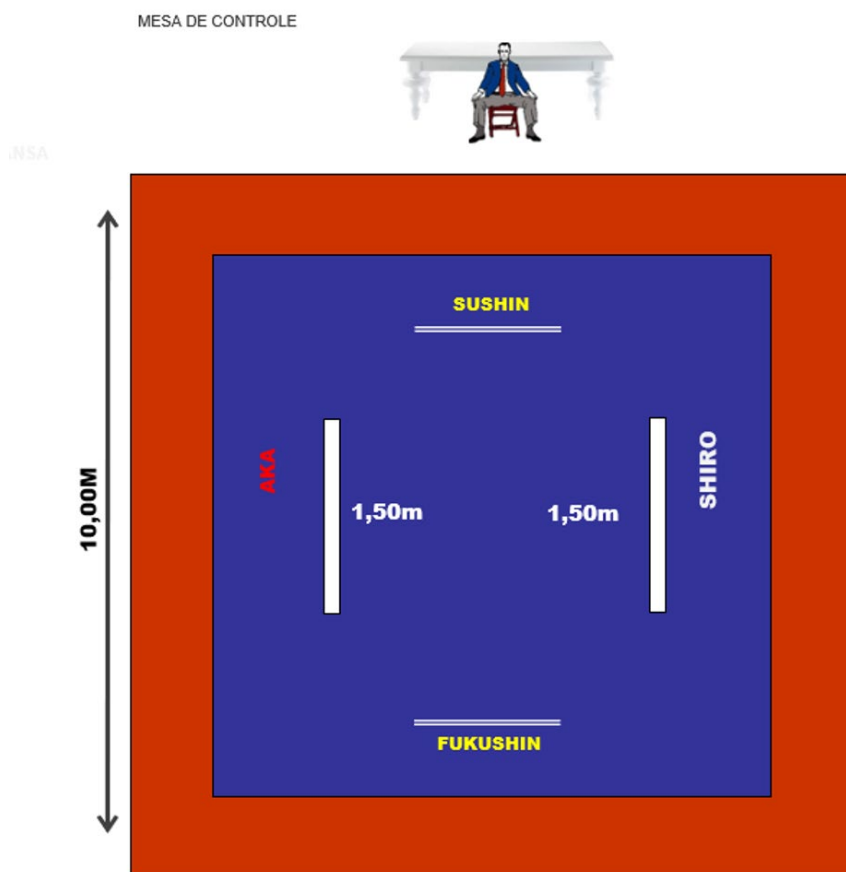
TREINADOR/TÉCNICO



- I) Deverá usar uniforme (agasalho e tênis) com o nome de sua entidade e a identificação de técnico;
- II) O técnico não terá acesso aos seus atletas durante o round, não devendo permanecer na área de combate, sob pena de sua expulsão e de sua equipe.

COMPETIÇÃO DE KUMITE

ÁREA DE COMPETIÇÃO



- I) A área de competição deve ser um quadrado medindo 8,00 (oito) metros de cada lado (medido por fora) e mais 1,00 (um) metro adicional para cada lado como área de escape. Quando a área de competição for elevada, deve-se acrescentar mais 1 (um) metro para cada lado por segurança;

- II) A cor do tatame deve ser uniforme, exceto uma faixa a um metro para dentro da área de competição, a fim de sinalizar para o atleta os limites da quadra. Em casos especiais, para obter maior número de áreas no evento, a quadra poderá sofrer uma redução de 1 (um) metro para cada lado, medindo 7 (sete) metros por 7 (sete) metros medidos por fora;
- III) A quadra deve conter 02 (duas) linhas paralelas de 01 (um) metro de comprimento cada, distantes 1,5 (um metro e meio) do centro, ficando 3 (três) metros distantes uma da outra, para o posicionamento dos atletas;
- IV) Duas linhas paralelas de 50 (cinquenta) centímetros de comprimento cada, posicionadas a 02 (dois) metros do centro cada uma, ficando distante 04 (quatro) metros uma da outra para o posicionamento do Sushin e do Fukushin;
- V) O Kansa deve estar posicionado por detrás do Sushin. O placar deve estar colocado ao lado da mesa de controle;
- VI) A mesa de controle ficará às costas do Sushin, assim como o painel indicador com o sistema CBKI de Kata ou Kumite;
- VII) Os tatames devem ser confeccionados de material antiderrapante no lado que fica em contato com o piso e um coeficiente baixo de fricção na parte em que os atletas pisam;
- VIII) Dentro da área de competição é proibido a colocação de cartazes e materiais publicitários.

QUADRO DE ÁRBITROS

- I) O Quadro de Árbitros constituirá em um Kansa, um Sushin, um Fukushin e um Juiz de Mesa;
- Uma vez que este Quadro de Árbitros seja designado a uma quadra, não poderá ocupar outros cargos durante a competição;
 - Para facilitar o controle e o andamento das lutas, haverá mesários (Vermelinhos) auxiliando os árbitros;

II) Para a avaliação das lutas o sistema de espelho será utilizado pelos árbitros, posicionando-se de modo a ter visão tanto de ambos os atletas, como um do outro (Sushin e Fukushin). Deverão deslocar-se harmoniosamente, usando meia quadra, de modo a sempre ter um ângulo de visão que permita ver o peito e o abdômen de ambos os atletas, acompanhando seus movimentos. Deverão manter-se a uma distância de, no mínimo, 02 (dois) metros e no máximo 03 (três) metros dos atletas, de modo a poder intervir prontamente em uma emergência e para que os comandos de voz do Sushin sejam sempre ouvidos pelos atletas. O comando do giro será feito pelo Sushin por meio de discretos sinais ao Fukushin.

PROCEDIMENTOS

I) O tempo da luta inicia quando o Sushin dá o comando de início (Hajime), e termina assim que zerar o cronômetro. O cronômetro só será parado caso o Sushin solicite. Se um atleta aplicar uma técnica pontuável, após o término do tempo, mesmo que o Sushin não tenha anunciado o Yame, não será outorgado ponto;

II) Em todas as situações em que houver troca de golpes entre os atletas, o Fukushin deverá informar ao Sushin sua opinião, através de gestos rápidos e discretos;

III) Os gestos e termos usados pelos árbitros durante a luta, estão especificados no anexo 04;

IV) Início da luta: O Sushin, Fukushin e o Kansa tomarão suas posições e farão os cumprimentos iniciais (Shomen ni, Otagai ni e Shimbani) e ocuparão suas respectivas posições fora da área de competição e entrarão juntamente com os atletas quando o Sushin anunciar “Nakae”. O Sushin anunciará a modalidade da luta (Shobu Nihon, Shobu Sanbon ou Shobu) seguido de Hajime;

V) Interrupção da luta: Quando necessário, o Sushin irá parar a luta colocando-se em Zenkutsu Dachi e com a mão da frente e executar o movimento de “shuto uke” de cima para baixo, finalizando no centro, no sentido de “interromper/separar” os atletas, e simultaneamente anunciar o Yame, com voz firme. Os atletas e árbitros

deverão voltar às suas posições iniciais. Caso os atletas não voltem na posição correta, o Sushin dará o comando Moto No Ichi para que eles o façam. O Sushin deverá parar a luta nas seguintes situações:

- Quando um ou ambos os atletas cometerem uma penalidade ou infração;
- Quando considerar que um dos atletas necessitar ajustar o Karate-Gi ou protetores;
- Quando considerar que um ou ambos os atletas estão lesionados, feridos, doentes ou algum motivo imprevisto. Somente o médico determinará se o atleta poderá ou não continuar lutando;
- Quando um ou ambos os atletas caem ou são jogados, e nenhuma técnica efetiva foi aplicada imediatamente;
- Quando um atleta agarrar seu oponente por mais de 03 (três) segundos;
- Caso ocorra uma situação não prevista ou se houver dúvida a respeito da aplicação de um determinado caso, o Sushin suspenderá a luta, deverá solicitar ao mesário que pare o cronômetro “Chikan” e consultará o Kansa e, se necessário, o Chefe de Quadra para obter conselho e sanar dúvidas;

VI) O Fukushin deverá expressar mediante gestos prescritos sua opinião relativa ao momento (acontecimento) que levou a paralisação da luta. O Sushin identificará a técnica aplicada e outorgará ponto ou penalidade;

VII) Outorgar ponto: Ao outorgar ponto, o Sushin deverá seguir a seguinte ordem: lado do atleta, altura do golpe, tipo e qualidade do golpe e executar a gesticulação adequada conforme Anexo 04. Nesse momento o Fukushin recolhe o gesto;

VIII) Recomeçar a luta: O Sushin recua a perna esquerda, colocando-se em Zenkutsu Dachi, estica os braços em 45° (quarenta e cinco graus) para frente com as palmas para fora, comanda Tsuzukete e simultaneamente anuncia Hajime girando as palmas das mãos para dentro e trazendo os braços paralelos aos ombros. (Ex: Aka Chudan Tsuki Wazari, Tsuzukete Hajime);

IX) Quando o Sushin for reiniciar uma luta, após haver pontuado um dos atletas e antes de anunciar o Tsuzukete Hajime, perceber que o atleta que recebeu o golpe pontuado está sangrando ou lesionado devido ao golpe recebido, deverá:

- Chamar o médico;
- Consultar o Fukushima, e se necessário o Kansa, para verificar se a lesão é realmente devida ao golpe pontuado;
- Caso haja consenso de que a lesão é devida ao golpe pontuado, o Árbitro Principal deverá anular o ponto, punindo o atleta que provocou o acidente, de acordo com a gravidade.
- Caso o Sushin já tenha anunciado o Tsuzukete Hajime na situação acima descrita, deverá:
 - (a) Parar a luta;
 - (b) Chamar o médico;
 - (c) Neste caso, o Sushin não poderá anular o ponto, muito menos penalizar o atleta que provocou o acidente, visto que o fato não foi percebido pelo Quadro de Árbitros.

X) Término da luta: Quando um atleta alcançar o objetivo da luta (Nihon, Sanbon ou Revezamento) o Sushin anunciará o lado do atleta vencedor, seguido de No Kachi. (Ex: Aka No Kachi);

XI) Hantei: O Sushin deverá anunciar com voz firme Hantei, então posicionar-se-á a 80° (oitenta graus) para a direita, de forma a ter visão simultânea do Fukushima e do Kansa. O Kansa deverá ficar de pé, o Sushin emitirá um silvo de apito longo mais um curto. Neste momento, todos deverão emitir suas opiniões ao mesmo tempo, mediante gestos (empate ou vitórias para um dos lados). O Sushin, após fazer a contagem dos votos, deverá emitir um silvo de apito curto para os árbitros recolherem seus votos. O Sushin volta sua posição inicial e anuncia a decisão para os atletas, se vitória ou empate;

XII) Hikiwake: O Sushin permanecendo em sua posição original, realizará a gesticulação equivalente e simultaneamente dizer com voz firme Hikiwake. Em seguida iniciará a prorrogação dizendo Enchosen Shobu Hajime.

PROTETORES

- I) Os protetores aprovados pela CBKI são de tórax, mãos, boca, inguinal, seios e caneleira com botinha;
- II) Luvas somente nas cores branca ou vermelha, confeccionadas em espuma expansiva e seu uso segue regras de cada categoria;
- III) Caneleiras e protetores de pé devem ser confeccionados em duas partes, e devem ser exclusivamente nas cores branca ou vermelha. Como esse é um equipamento opcional, o atleta pode usar tanto o branco como o vermelho, sendo as duas partes da mesma cor, independentemente de ser Aka ou Shiro;
- IV) Coletes protetores de uso externo nas cores branca e vermelha (por cima do Karate-Gi) são obrigatórios até quatorze anos de idade. Todas as demais categorias só poderão usar, se assim o desejarem, o colete de uso interno na cor branca;
- V) Protetor bucal somente branco ou incolor. Seu uso é obrigatório a partir de 13 (treze) anos de idade;
- VI) As categorias que usam colete externo, poderão usar luvas branca ou vermelha, independente do lado que foi chamado (Aka ou Shiro);
- VII) Todas as outras categorias devem usar faixa e luvas da cor correspondente ao lado que foi chamado, Aka ou Shiro.

ORGANIZAÇÃO E COMPETIÇÃO

- I) Para a competição de Kumite cada atleta deverá apresentar-se usando os equipamentos de proteção conforme previsto para cada categoria.
- O atleta que apresentar-se em desconformidade com a regra, terá um minuto para que entre em conformidade. O Sushin deverá anunciar o 01 (um) minuto e

solicitar que o mesário inicie a contagem no painel da quadra. O Sushin não tem a obrigação de falar para o atleta o que está errado. Se ao final de um minuto o atleta não estiver na sua posição dentro do tatame, receberá Kiken e seu adversário será declarado vencedor.

II) Existem duas classes de competição de Kumite: individual e equipe;

III) No individual, temos duas subclasses de competição, o Shobu Nihon e o Shobu Sanbon, que juntas contemplam todas as categorias masculinas e femininas, de mirim a master, conforme tabela oficial de categorias.

SHOBU NIHON

I) O objetivo da luta é atingir 02 (dois) Ippons ou 04 (quatro) Wazaris ou a soma de ambos, totalizando 04 (quatro) pontos no placar;

II) Tem a duração de 02 (dois) minutos corridos e a prorrogação de 01(um) minuto;

III) Contempla todas as categorias MASCULINO até 2 Kyu, FEMININO até 2 Kyu e as categorias que envolvem faixas marrom e preta até 14(quatorze) anos.

SHOBU SANBOM

I) O objetivo da luta é marcar 03 (três) Ippons ou 06 (seis)Wazaris, ou a soma de ambos, totalizando 06 (seis) pontos no placar;

II) Contempla todas as categorias que envolvam faixas marrons e pretas a partir de quinze anos de idade;

III) O tempo será de 02 (dois) minutos corridos para as categorias juvenis, e de 03 (três) minutos para as categorias adulto e master, independente de masculino ou feminino. O tempo de prorrogação é de 01(um) minuto;

REGRAS ESPECÍFICAS SHIAI KUMITE

I) Senshu: Será outorgado Senshu ao atleta que marcar o primeiro ponto (Ippon ou Wazari). Caso a luta acabe empatada em número de pontos, a vitória será do atleta que tem o Senshu;

II) Perderá o Senshu o atleta que receber 02 (duas) penalidades de Hansoku Chui durante o tempo regular da luta, ou que receber Hansoku Chui por Jogai após o anúncio do Ato Shibaraku.

- Se o atleta perder o Senshu e a luta terminar empatada em número de pontos, deverá seguir a regra de empate.

- O Senshu somente é aplicado nas categorias individuais;

III) Regra de 01(um) ponto de diferença + Chui: Quando o tempo regular de uma luta se encerra e o placar estiver constando um ponto de vantagem, e somente o atleta que está com a vantagem tiver sido penalizado com Chui (de qualquer categoria), o Sushin deverá obrigatoriamente chamar o Hantei, sendo vitória ou empate para atleta que estiver com 01 (um) ponto de vantagem. Se a maioria votar por vitória, lhe será outorgado a vitória. Se a maioria votar por empate, o Sushin anunciará o Enchosen Shobu e nesse caso ganhará o atleta que fizer o primeiro ponto. Se o tempo da prorrogação terminar sem que nenhum atleta tenha conseguido marcar ponto, a vitória será do atleta que está com 01 (um) ponto de vantagem, nunca para quem está perdendo;

- Essa regra se aplica às categorias individuais e por equipes.

EMPATE

- Em caso empate em número de pontos, após o tempo regular da luta, deve-se ir direto para a prorrogação, sendo o Hantei convocado APENAS em caso de nenhum dos atletas marcar pontos durante prorrogação.

- Os atletas deverão lutar 01 (um) minuto de prorrogação. Ganha o atleta que marcar o primeiro ponto. Caso o tempo da prorrogação termine sem que nenhum

atleta consiga marcar ponto, o Sushin convocará o Kansa e o Fukushin para um Hantei Kachi, onde os árbitros deverão votar exclusivamente pela vitória do atleta que tenha demonstrado superioridade técnica;

- Todas as penalidades e pontuações serão levadas para a prorrogação.

EQUIPE ABSOLUTO DE REVEZAMENTO

I) Cada confronto será realizado com 03 (três) atletas que obrigatoriamente revezam-se durante o tempo de uma mesma luta. As equipes deverão apresentar 1 (um) atleta reserva, poderão utilizá-lo apenas em um novo round. Este atleta reserva deverá permanecer na arquibancada, aguardando a solicitação de sua equipe para substituir um dos atletas titulares. O atleta substituído se tornará o reserva e deverá obrigatoriamente retirar-se da área de competição, dirigindo-se para a arquibancada;

II) Os atletas poderão marcar tantos pontos quanto conseguirem durante o tempo regular da luta. Ganha a equipe que conseguir abrir 04 (quatro) pontos de vantagem para categorias até 12 (doze) anos e 06 (seis) pontos de vantagem para as demais categorias;

III) A luta tem a duração de 04 (quatro) minutos corridos para categorias até 12 (doze) anos e de 06 (seis) minutos corridos para as demais categorias. A prorrogação é de 02 (dois) minutos;

IV) Contempla todas as categorias a partir de 07 (sete) anos de idade, independente de faixa;

V) Caso o tempo regular termine e a luta estiver empatada em número de pontos, ganhará a equipe que tiver maior número de Ippons. Caso continue empatado deverá seguir as regras de prorrogação;

VI) Os capitães poderão realizar tantas substituições quanto desejarem entre os 03 (três) atletas da Equipe e o atleta que for substituir, obrigatoriamente, deverá

estar pronto para entrar imediatamente em combate (isto é, com todos os seus protetores, faixa e kimono vestidos);

VII) Os atletas devem posicionar-se equipados com todos os protetores obrigatórios colocados, onde aguardarão a ordem do Sushin para adentrar à área;

VIII) O capitão poderá, a qualquer instante, substituir o atleta que estiver lutando por outro que julgar melhor no momento. O atleta que for substituído poderá inclusive voltar a lutar posteriormente no mesmo round, caso o capitão considere conveniente;

IX) O capitão quando quiser fazer substituição, deverá dizer bem forte “tempo!” ao Kansa, este então pedirá ao Sushin a parada da luta para a respectiva substituição;

- Após a autorização do Sushin, a substituição deverá ser feita em até 03 (três) segundos no máximo;

X) Quando houver uma substituição de um atleta de uma equipe, ele deverá permanecer lutando, no mínimo 15 (quinze) segundos para que seja permitida a realização de uma nova substituição de qualquer uma das equipes;

XI) O Sushin paralisará a luta para substituição, porém, se um dos atletas estiver prestes a aplicar alguma técnica, o árbitro aguardará o desenrolar do quadro, aí então paralisará a luta;

XII) Os 03 (três) atletas deverão obrigatoriamente lutar no round pelo menos 15 (quinze) segundos, caso contrário a equipe será desclassificada. Salvo se uma equipe abrir a vantagem estipulada na categoria (04 ou 06 pontos).

XIII) Todas as penalidades e pontuações sofridas por um atleta da equipe, serão automaticamente transferidos ao outro atleta que o substituir no round.

PONTUAÇÃO

- Uma pontuação é concedida a um Atleta quando dois juízes concordam com a técnica executada.

IPPON

- Para Jodan Geri aplicado com boa forma, atitude correta e força controlada na altura da cabeça, sem causar danos ao oponente. É permitido um leve contato, salvo nas regiões descritas;
- Quando aplicado um Ashi Barai e/ou o adversário desequilibrar-se, se houver um golpe Tsuki ou Geri pontuável será considerado Ippon;
- Se o adversário estiver de costas e for aplicado qualquer golpe na região das costas e/ou nuca com total controle, será considerado Ippon;
- Quando o adversário estiver caído, qualquer golpe Tsuki nas áreas pontuáveis será considerado Ippon.

WAZARI

- Qualquer ataque de mão que atingir com, contato controlado, qualquer parte pontuável do corpo. Quando Jodan, será permitido apenas um leve toque superficial. Quando Chudan, deverá ser bem definido, com força e velocidade sem causar danos ao oponente.
- Um Geri que atingir a região Chudan com contato controlado, sem causar danos ao oponente.

ÁREAS PONTUÁVEIS



CRITÉRIOS GERAIS

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

II) Nenhuma técnica, mesmo sendo correta, será considerada válida se for aplicada quando o atleta que aplicou estiver fora da área de competição. No entanto, se o atleta estiver dentro da área de competição e seu oponente estiver fora da área e o Sushin ainda não anunciou o Yame, ou a técnica for aplicada ao mesmo tempo em que o Sushin anuncia o Yame, será outorgado o ponto e penalizado com jogai o atleta que saiu da área;

III) Se um atleta marcar um ponto e imediatamente for atingido pelo oponente, lhe será outorgado ponto e penalizado seu oponente de acordo com a gravidade. Nesse caso o Sushin deverá primeiramente dar a penalidade e depois outorgar o ponto;

IV) Os verdadeiros Aiuchis são muito raros. Sendo que as duas técnicas deverão ser pontuáveis cada uma em boa forma. Duas técnicas podem chegar simultaneamente, porém; raramente são duas técnicas efetivas;

V) O Árbitro não poderá anunciar Aiuchi, em uma situação na qual, somente uma das técnicas simultâneas é realmente pontuável. Deverá informar ao atleta a deficiência de sua técnica e em seguida outorgar ponto ao outro;

VI) Clinch por no máximo 03 (três) segundos, seguido de uma técnica eficaz, será outorgado ponto;

CRITÉRIOS GERAIS DE PONTUAÇÃO

I) Boa forma: Uma técnica com boa forma é aquela que possui as características exigidas para uma provável eficiência, dentro da marcação do conceito do Karate, atitude correta é um componente de boa forma e ser

uma atitude de grande concentração óbvia durante a execução de uma técnica pontuável;

II) Aplicação vigorosa: Define a potência e velocidade de uma técnica e o desejo sensível de se obter êxito.

III) Zanshin: Zanshin é um critério muitas vezes ignorado quando uma pontuação é avaliada. Isto é, o desejo de continuar ou a continuação do ataque perdura no atleta, depois de uma técnica executada, o atleta com Zanshin mantém concentração total e atenção ao potencial do oponente em contra-atacar;

IV) Tempo apropriado: Aplicação de uma técnica quando esta tenha o maior efeito potencial. Caso uma técnica seja aplicada sobre um oponente em movimento, o efeito potencial dessa técnica é reduzido;

V) Distância: Para pontuar, a técnica deve ter o potencial para penetrar profundamente no alvo, então os golpes com o braço completamente estirado são considerados de baixa potência, e deve ser avaliado mais profundamente;

VI) Projeção: Uma técnica de Ashi Barai não requer que o atleta caia ao solo para merecer Ippon, será suficiente que ele se desequilibre quando a técnica pontuável é executada. Os árbitros não deverão parar a luta tão rapidamente ao notar o desequilíbrio ou queda. Antes deverão esperar mais ou menos 03 (três) segundos. Muitas técnicas de Ashi Barai seguidas de um golpe, têm sido obstruídas porque os árbitros dão o Yame muito rápido. Deverão deixar passar mais ou menos 03 (três) segundos após o Ashi Barai ou projeção para que o atacante possa demonstrar sua continuidade de golpes;

VII) Técnicas que golpeiam abaixo da faixa poderão pontuar, contanto que sejam acima dos ossos púbicos;

VIII) Uma técnica executada com boa forma sobre a parte dos ombros poderá pontuar. A área pontuável dos ombros é a união dos ossos superiores do braço com a clavícula e o osso do pescoço;

IX) Técnicas com as pernas deverá ser observada uma tolerância maior, desde que não causem nenhum dano físico ao oponente;

X) Técnicas dirigidas à área JODAN podem pontuar quando são interrompidas a até 5 cm do alvo para chutes e 2 cm para técnicas de mão, podendo ser executadas com toque leve (toque de pele), sem causar impacto, com exceção da área da garganta, onde nenhum contato físico é permitido. Nas categorias sub-14, técnicas dirigidas à área JODAN podem pontuar quando são interrompidas a até 10 cm do alvo para chutes e 5 cm para técnicas de mão, podendo igualmente ser executadas com toque leve (toque de pele), sem causar impacto.

XI) O “Toque de pele” é permitido em todas as categorias de idade. “Toque de Pele” é definido como tocar o alvo sem transferir energia para a cabeça do atleta.

TÉCNICA SEM VALOR

I) Técnica sem valor é aquela aplicada sem importar como e onde foi aplicada. Exemplo: um Geri Jodan que tem grande deficiência de boa forma não se pontuará nada muito menos um Ippon. No entanto, visando promover técnicas de difícil execução, o árbitro deve sempre inclinar-se a dar Ippon. Quando existir deficiência de boa forma, desde que seja uma deficiência ligeira.

PENALIDADES

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

II) O sinal de final de luta indica que não poderá mais haver pontuação, porém não indica que não possa haver penalidades. As penalidades poderão ser impostas pelo Quadro de Árbitros, enquanto os atletas não abandonarem a área de competição após uma luta concluída. Pode-se também impor penalidades aos atletas que deixarem a área de competição somente pelo Chefe de Arbitragem ou pelo Conselho de Árbitros;

III) As advertências podem ser impostas em primeira instância por infrações menores. Qualquer tipo de infração menor poderá levar CHUKOKU, isto é, o mesmo atleta poderá sofrer CHUKOKU por contato, ou por Kinshi na mesma luta.

IV) Uma penalidade pode ser imposta diretamente por uma infração às regras. Uma vez dado um tipo de penalidade e esta tornar a repetir-se, deverá ser dada outra penalidade com maior severidade;

V) Nenhuma penalidade se outorga pontos ao oponente, exceto Hansoku, Kiken e Shikkaku. Neste caso, ao receber uma dessas penalidades será outorgado ao oponente a pontuação de acordo com a categoria sendo disputada. (Nihon, Sanbon ou Rotation);

VI) As penalidades não se acumulam em forma cruzada. Ao decidir uma penalidade em primeira instância de Atenai-Yoni não poderá ser seguido de um Hansoku Chui automático, por jogai, por exemplo;

VII) Quando o Sushin for impor uma penalidade deverá mostrar o gesto característico e anunciar o grau da infração, apontando o dedo indicador à altura correspondente à penalidade que está sendo imposta.

VIII) Quando um Hansoku ou Shikkaku for imposto a um atleta, deverá anunciar a vitória do outro atleta;

ADVERTÊNCIAS E PENALIDADES

I) Chukoku: É uma advertência verbal;

II) Hansoku Chui: é uma advertência que se impõe por infrações maiores ou infrações menores acumuladas para as quais já se tenha dado um Chukoku durante a luta. (Exceto no KINSHI que tem 02 (dois) Chukokus);

III) Hansoku: Se impõe a uma infração muito séria. Os pontos do oponente elevam-se de acordo com a categoria em disputa. O hansoku também se utilizará quando já houver 01 (um) Hansoku Chui do mesmo tipo de penalidade;

IV) Shikkaku: Esta penalidade equivale à expulsão do atleta do torneio. Os pontos do oponente totalizam Nihon ou Sambon conforme categoria. O quadro de Árbitros pode determinar o Shikkaku, que deverá ser anunciado em público, bem como seu motivo. Para definir o limite do Shikkaku, deve ser consultado o Chefe dos Árbitros e dependendo da gravidade do ato, ele pode transferir o caso para o Conselho de Árbitros presente ao torneio. O Shikkaku pode se impor nos seguintes casos:

- Quando um atleta cometer um ato que prejudique a honra e o prestígio do Karatê-Do;
- Quando um atleta não obedecer às ordens do Sushin;
- Quando um atleta ficar exaltado, de modo a oferecer perigo e desarmonia no desenrolar da luta;
- Quando os atos de um atleta são considerados perigosos para com ele mesmo ou para com seu oponente, ou quando violarem as regras deliberadamente;
- Quando um atleta insistir em voltar à área de competição, não aceitando as recomendações do médico do evento;
- Quando um atleta alterado atirar protetores, capacetes ou outros objetos ao chão;
- Quando se considerar que outros atos violem as regras do torneio;

V) Deve ser enfatizado que a penalidade Shikkaku carrega consigo não apenas uma proibição pelo resto da competição, mas também a possibilidade de penalidades mais severas, impostas pelo Conselho de Árbitros de acordo com o Código de Ética, ou TJD;

VI) São 04 (quatro) classificações de penalidades distintas, divididas em 02 (duas) categorias: Contato e Kinshi.

- As penalidades não se acumulam em forma cruzada. Ao decidir uma penalidade em primeira instância de Atenai-Yoni não poderá ser seguido de um KINCHI Chui automático, por JOGAI, por exemplo.

CONTATO

- Atenai-Yoni: É uma falta por contato excessivo ou intenção ou menção de excesso.

Sempre que houver contato excessivo, seja nos locais protegidos ou não, agarramento do adversário, o Sushin, após consultar o Fukushima, fará a gesticulação adequada em direção ao ofensor e anunciará a penalidade com voz firme “Atenai-Yoni”. A partir da segunda infração nessa mesma categoria, somente mostra o gesto em direção ao atleta e impõe a penalidade adequada;

KINSHI

- As advertências podem ser impostas em primeira instância por infrações menores. Qualquer tipo de infração menor poderá levar KINCHI.
- Uma penalidade pode ser imposta diretamente por uma infração às regras. Uma vez dada um tipo de penalidade, e esta tornar a se repetir, deverá ser dada outra penalidade com maior severidade.
- KINCHI 1 (ICHI): É uma advertência verbal. (Compreende Jogai, Comportamento Proibido e Mubobi).
- KINCHI 2 (NI): É uma advertência verbal. (Compreende Jogai, Comportamento Proibido e Mubobi).
- KINSHI Chui: é uma advertência que se impõe por infrações maiores ou infrações menores acumuladas para as quais já se tenha dado um KINCHI durante a luta. (Compreende Jogai, Comportamento Proibido e Mubobi)
- KINCHI Hansoku: Se impõe a uma infração muito séria. Os pontos do oponente elevam-se de acordo com a categoria em disputa. O hansoku também se

utilizará quando já houver 01 (um) KINCHI Chui do mesmo tipo de penalidade.
(Compreende Jogai, Comportamento Proibido e Mubobi);

- **Mubobi:** É quando implica em risco para o atleta e/ou para seu adversário (dar as costas, virar o rosto na hora de golpear, jogar a cabeça na hora do soco e se expor de maneira irresponsável durante a luta ou abaixar a guarda). O Mubobi não é medido pela distância e sim pelo ato de irresponsabilidade do atleta. Ele é progressivo e gradativo, de acordo com a reincidência do atleta dentro dessa mesma categoria de falta, ou seja, na primeira falta receberá KINSHI ICHI, na segunda falta receberá KINSHI NI, na terceira falta KINSHI HANSOKU CHUI e na quarta falta KINSHI HANSOKU.
- **Jogai:** É quando o atleta ou parte do seu corpo, toca fora da área de competição;
 - A penalidade jogai é progressiva e gradativa, assim sendo, deverá seguir a ordem conforme o atleta for reincidindo nesta falta. Na primeira vez deve ser imposto KINSHI ICHI, na segunda vez KINSHI NI, na terceira vez KINSHI HANSOKU CHUI e na quarta vez KINSHI HANSOKU;
 - Mesmo sendo o Jogai gradativo, deve-se observar que quando esta falta é cometida durante o Ato Shibaraku (30 segundos finais) deverá obrigatoriamente ser imposto KINSHI Chui, salvo se já lhe tenha sido imputado essa falta, nesse caso lhe será imposto Kinshi Hansoku.

PROIBIÇÕES

- I) Ashi Barai alto, golpes nos braços e pernas e projeções perigosas ao solo são considerados Atenai-Yoni, devendo ser avaliadas de acordo com a gravidade;
- II) Agarramentos por mais de três segundos e golpes Jodan que passam sem controle, também são considerados Atenai-Yoni;
- III) Todas as infrações por Atenai-Yoni em uma mesma luta, não importa se por agarramento, projeção, Ashi Barai alto, etc., devem sempre ser somadas;

- IV) Técnicas que façam contato nas áreas não protegidas pelo capacete/ protetor de tórax (nuca, pescoço, garganta e costas). O golpe denominado Haito é expressamente proibido, e quem o fizer, será penalizado;
- V) Técnicas que façam contatos excessivos, levando em consideração a área atingida (Se for Jodan ou Chudan);
- VI) Ataques aos testículos, virilha e articulações;
- VII) Golpes perigosos que pela sua própria característica prejudiquem a habilidade do oponente em cair ao solo com segurança;
- VIII) Golpes que pela própria característica não podem ser controlados para a segurança do oponente;
- IX) Ataques diretos repetidos contra os braços, mãos e pernas;
- X) A garganta é a região na frente do pescoço que inclui a traqueia, artérias carótidas e veias jugulares. Qualquer contato nessa área deverá ser penalizado, a menos que a vítima tenha ocasionado o contato mediante um descuido ou situações agravantes;
- XI) Golpes que passam, Jodan sem controle (Tsuki ou Gueri);
- XII) Saídas repetidas da área de competição (Jogai), e movimentos que façam perder tempo de luta;
- XIII) Agarrar o adversário, empurrões violentos com as mãos e o corpo;
- XIV) Qualquer comportamento descortês, tal como provocação e desobediência às regras;
- XV) Qualquer membro oficial de uma equipe que se comporte descortemente para com qualquer dos membros do quadro de Árbitros, mediante gestos, palavras etc., poderá ser expulso, como também parte da equipe ou toda a equipe, não importando se estes membros estejam ou não dentro da área de competição;

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

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

XVIII) É expressamente proibido ao atleta sair da área de competição propositalmente ou utilizar-se desse artifício para ganhar tempo durante o Ato Shibaraku. Sendo assim, qualquer ato desse gênero lhe será imposto Kinshi Hansoku Chui direto;

XIX) O chute acidental na região “baixa” do corpo pode reduzir sensivelmente o potencial de um atleta, assim como no chute intencional, por isso o árbitro deverá impor penalização em qualquer caso;

XX) Segurar, agarrar o adversário mesmo que por um breve tempo, é considerado falta de comportamento;

XXI) Técnicas que elevem o adversário por cima dos quadris é considerado falta, e deverá ser penalizado com Atenai-Yoni;

CRITÉRIOS DE DECISÃO

I) Quando os atletas não atingirem o objetivo da categoria (Nihon, Sanbon ou 06 pontos de vantagem no Revezamento) ou tão pouco tenha sido uma derrota por Kiken, Hansoku ou Shikkaku durante o tempo regular, nem durante a prorrogação, os árbitros deverão tomar uma decisão nos seguintes casos:

II) Se houver Wazaris;

III) Se houver penalidades;

- IV) Atitude, espírito de luta e força (energia) demonstrada pelos atletas;
- V) Quem mais atacou chegando mais próximo de um ponto;
- VI) Superioridade técnica, tática e estratégica;

KIKEN

a) Kiken: É uma decisão que se toma quando o atleta está ausente, se nega a continuar lutando, abandona a luta, ou quando é excluído do torneio anteriormente pelo árbitro. As causas para abandonar o combate podem incluir lesões não atribuídas às ações do oponente. O Kiken deverá ser anotado no crachá do atleta;

l) Kiken será outorgado por Ausência, Desistência ou Ordem Médica.

b) Kiken por Ausência: desclassifica o atleta da categoria sem direito a nenhuma classificação;

c) Kiken por Desistência: desclassifica o atleta daquela categoria sem direito a nenhuma classificação;

d) Kiken por Ordem Médica: o Médico Oficial do evento diz ao Chefe de Árbitros ou Chefe de Quadra que o atleta não tem mais condições de lutar. Se o oponente que causou a lesão não for desclassificado na opinião dos árbitros, mesmo que esse insista em continuar a luta, ele receberá Kiken e a vitória será dada ao seu oponente. Se ele estiver em uma final ou semifinal, receberá classificação ou premiação correspondente. O atleta que receber Kiken por Ordem Médica está proibido de continuar competindo no evento, e não poderá fazer mais Kata ou Kumite para evitar agravamento do estado de saúde;

- Se dois competidores se machucam simultaneamente, ou estão sofrendo os efeitos de lesões ocasionadas anteriormente, e se o médico do torneio declara que os dois atletas não podem continuar, a decisão será a favor do atleta que tiver maior número de pontos até aquele momento. Se os dois atletas estiverem empatados a decisão será por Hantei;

- O atleta lesionado que ganhar a luta por desclassificação do oponente, não poderá lutar novamente sem a permissão do médico. No caso em que ele se encontre lesionado, poderá ganhar um segundo combate por desclassificação do oponente, mas será excluído imediatamente de qualquer outra luta do torneio;
- Quando um atleta estiver machucado, o árbitro suspenderá o combate e chamará o médico do evento imediatamente. Caso o médico demore ou esteja ausente, o árbitro, caso seja preparado, deverá dar a ajuda necessária ao atleta, até a chegada do médico;

O árbitro não está autorizado a tocar no atleta, porém em algumas circunstâncias prestará os primeiros socorros. Se o atleta cair e desmaiar, o árbitro deve tirar o protetor bucal e chamar o médico imediatamente. O médico está autorizado a diagnosticar, tratar e atender a lesão provocada no combate e fazer recomendações para a segurança do atleta ferido;

IV) Qualquer atleta que cair, for jogado ou nocauteado, e não ficar em pé em 10 (dez) segundos, será julgado incapaz de continuar lutando e será automaticamente retirado do torneio. O tempo será marcado pelo cronometrista previamente designado para isto. Uma campainha será soada como aviso aos 07 (sete) segundos, seguida por um gongo aos 10 (dez) segundos, encerrando a luta. O Quadro de Árbitros decidirá por Kiken, Hansoku ou Shikkaku, de acordo com o caso e o parecer médico. A contagem dos 10 (dez) segundos será aberta sempre que:

- O atleta cair ao solo e não puder ficar em pé, em função de golpes provocados pelo oponente, ou por acidentes provocados por ele mesmo;
- O atleta se abaixar, ajoelhar, curvar ou estiver impossibilitado de voltar espontaneamente à posição original de luta, devido a golpes recebidos naquela luta ou mal-estar provocado por doença ou por lesões ocorridas em lutas anteriores, ou por simulações e fingimentos;

ABANDONO DA COMPETIÇÃO

- De acordo com o regulamento da CBKI, ninguém poderá abandonar o local do evento nos dias de competições antes do encerramento oficial.
- Se acontecer alguma detecção de erro administrativo durante o evento, e tiver que voltar alguma categoria, e os atletas chamados não se apresentarem em 05 (cinco) minutos, perderão suas colocações sem direito a qualquer reivindicação;
- As academias, clubes ou federações que não se apresentarem para receber premiação, perderão a classificação e os pontos conquistados no evento, sem direito a qualquer reclamação;

CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO PARA FEDERAÇÕES/ASSOCIAÇÕES

- A classificação das Associações/Federações é feita pelo número de medalhas, conforme critério de pontuação de medalhas do Sistema Olímpico Internacional (COI).
- Os critérios de classificação para uma Federação ou Associação por medalhas ocorre da seguinte forma:
- A Federação ou Associação que conquistar o maior número de medalhas de ouro ficará em primeiro lugar, caso haja empate em números de medalhas de ouro, vamos para o segundo critério de desempate que é quem conquistou o maior número de medalhas de prata, porém, se ainda assim estiver empatado em números de medalhas de ouro e prata, vamos para o terceiro critério de desempate por medalhas de bronze, primeiro medalhas de 3º lugares, se persistir o empate soma-se as medalhas de 4º lugares, se mesmo assim persistir o empate, será feito um sorteio para se tirar o classificado.

PROTESTO OFICIAL

- O critério de julgamento dos árbitros não está sob julgamento. Sendo assim, não há como fazer protesto em relação a isto.
- Todo protesto que tenha relação com a arbitragem, a aplicação do regulamento etc., deve ser apresentado por escrito, em formulário aprovado e assinado pelo Presidente da Federação (ou sua ausência, seu legado oficial já anteriormente nomeado).
- A pessoa que deseja fazer um protesto deverá depositar, de maneira temporária, um valor em dinheiro combinado com a Diretoria da CBKI em nome do tesoureiro para obter um recibo.
- A queixa mais uma cópia do recibo deve ser remetida ao Presidente do Conselho de Árbitros.
- Provar que a queixa que contida no protesto, corresponde à pessoa que realiza o protesto.
- O Conselho de Árbitros analisará o protesto no final do torneio. Como parte desta análise, o Conselho estudará a evidência apresentada, examinará os vídeos correspondentes e interrogará a Comissão de Controle etc.
- O protesto deve incluir os nomes dos atletas, o quadro de Árbitros e a natureza do protesto.

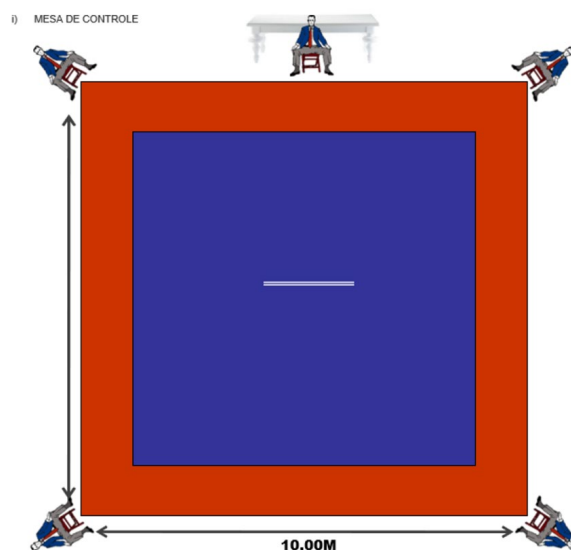
Não serão aceitos como protestos legítimos, aqueles que se realizem sobre normas gerais. O Conselho de Árbitros estudará a evidência sobre uma base objetiva.

- Se o Conselho de Árbitros considerar que o protesto é válido, tomando todas as medidas necessárias. O depósito pago será reembolsado pelo tesoureiro. Se o Conselho de Árbitros considerar que o protesto não é válido, o valor será confiscado em favor da CBKI.
- Sem ter em conta o resultado do protesto, o resultado de uma luta não poderá ser alterado retrospectivamente.

REGULAMENTO COMPETIÇÃO DE KATA

- O regulamento de Kata tem por objetivo padronizar as regras de competição para todos os níveis de campeonatos promovidos e apoiados pela Confederação Brasileira de Karate Interestilos.
- O Kata não é uma dança ou performance teatral. Ele deve aderir aos valores e princípios tradicionais. Deve ser realista em termos de luta e exibir concentração, potência e impacto potencial em suas técnicas. Deve demonstrar força, potência e velocidade, bem como elegância, ritmo e equilíbrio.
- Toda competição de Kata assume a forma de rodadas, classificatórias, tanto para individual, quando para equipes.
- As Equipes de Kata consistem em 3 atletas.
- No Kata em Equipe, todos os três membros da Equipe devem iniciar o Kata voltados para a mesma direção e de frente para o juiz central.
- Os membros da Equipe devem demonstrar competência em todos os aspectos da performance.

ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KATA



I) A área de competição será um quadrado de tatame, com lados de oito ou sete metros (medidos pelo lado de fora).

II) Os juízes sentar-se-ão ao entorno da área sendo cinco ou três

Observação: Será permitido o uso de aliança de casamento, cabelos discretos, brincos discretos, maquiagem discreta. O uso de aparelhos telefônicos ou qualquer outro aparelho eletrônico que não

faça parte da organização do evento está expressamente proibido.

- Durante o Kata o uso do Blazer é obrigatório;
- A diretoria de arbitragem, pode recusar a participação de qualquer oficial que não cumpra esse regulamento.

QUADRO DE ÁRBITROS

- Um quadro de 5 Árbitros para cada competição deverá ser designado pelo Conselho de Árbitros antes do torneio. (Em casos especiais poderão ser 3 (três) ou 7 (sete) Árbitros.
- Em adição, para facilitar a operação do Torneio de KATA, anotadores, anunciadores e placas para anotação devem ser providenciados.

OBSERVAÇÃO

“Os Árbitros de KATA ficam sentados nos cantos da área de execução, já que permite melhor ângulo de visão.

O Quadro de Árbitros deverá, enquanto for permitido, misturar (incluir) Árbitros de Estados, Países e estilos diferentes.”

ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KATA

KATA EQUIPE

I) Equipe de KATA: Competição nas categorias masculina e feminina, divididas por categoria de idade e sexo, compostas por três atletas independente da graduação;

KATA EQUIPE MASCULINO E FEMININO:

- EQUIPES: ATÉ 14 ANOS
- EQUIPES: 15 ANOS ACIMA

OBSERVAÇÃO:

“Durante a execução do KATA, os membros da equipe podem alinhar-se como quiserem, porém, é necessário que iniciem a execução olhando na mesma direção e de frente para o Árbitro principal.

Os KATAS devem ser executados segundo as escolas de Karate-Do reconhecidas no Japão, nenhuma variação será permitida”.

A Lista de Katas será limitada ao atleta mais graduado da equipe, ou seja: Se o mais graduado for:

- Faixa Branca – apenas o primeiro kata da lista de Shitei kata;
- Até Sexto Kyu – apenas o primeiro e segundo kata da lista de Shitei kata;
- Quinto ou Quarto Kyu – apenas os Katas da lista de Shitei kata;
- Terceiro ou Segundo Kyu – apenas os Katas da lista de Shitei ou

Sentei kata (exceto faixa marrom);

- Primeiro Kyu ou acima – Abre as listas de Shitei ou Sentei ou Tokui kata;

As divisões de categorias para os Katas de acordo com as Categorias no Brasileiro.

KATA EQUIPE ATÉ 14 ANOS

Nas competições de Kata Equipe para atletas ATÉ 14 ANOS, inclusive Categorias que envolvam Faixas Pretas, deverá ser observado o seguinte:

- I) Quando houver 1 (UMA) RODADA, a equipe deverá executar:
 - Shitei ou Sentei ou Tokui kata (em caso de empate pode repetir o kata).
- II) Quando houver 2 (DUAS) RODADAS, à equipe deverá executar:
 - 1ª RODADA: Shitei kata (obrigatório);
 - 2ª RODADA: Shitei, Sentei ou Tokui Kata (podendo repetir o kata).

KATA EQUIPE 15 ANOS ACIMA

Nas competições de Kata Equipe para atletas 15 ANOS ACIMA, inclusive Categorias que envolvam Faixas Pretas, deverá ser observado o seguinte:

- I) Quando houver 1 (UMA) RODADA, a equipe deverá executar:
- II) Shitei ou Sentei ou Tokui kata (em caso de empate pode repetir o kata).
- III) Quando houver 2 (DUAS) RODADAS, a equipe deverá executar:
 - a. 1ª RODADA: Shitei kata (obrigatório);
 - b. 2ª RODADA: Shitei ou Sentei ou Tokui kata (pode repetir o kata).
- IV) Quando houver 3 RODADAS, a equipe deverá executar:
 - a. 1ª RODADA: Shitei kata (obrigatório);
 - b. 2ª e 3ª RODADA: Shitei ou Sentei ou Tokui kata (pode repetir o kata).

Lembrando que as Notas da Segunda Rodada SOMAM - SE com as Notas da Terceira Rodada

KATA INDIVIDUAL

I) MASCULINO E FEMININO (Branca)

1ª rodada obrigatório (Apenas o primeiro Kata da lista de Shitei kata do estilo)

II) MASCULINO E FEMININO (Amarela)

1ª rodada obrigatório (Apenas o primeiro ou segundo Kata da lista de Shitei kata do estilo)

III) MASCULINO E FEMININO (Vermelha a Laranja)

1ª rodada obrigatório (Shitei Kata)

IV) MASCULINO E FEMININO (Verde a Roxa)

1ª rodada obrigatório (1 rodada Shitei kata – Segunda rodada ou Shitei ou Sentei Kata)

MASCULINO (Marrom a Preta) (exceto MIRIM A e MIRIM B):

Acima de 12 Atletas (3 Rodadas)

Até 12 Atletas (2 Rodadas)

FEMININO (Roxa a Preta) (exceto MIRIM A e MIRIM B):

Acima de 12 Atletas (3 Rodadas)

Até 12 Atletas (2 Rodadas)

V) MARROM E PRETA (MIRIM C)

2 rodadas obrigatórias (1 Shitei Kata / 2 Shitei ou Sentei Kata)

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

- 1ª RODADA: Shitei Kata ou Sentei kata (Classificam 12)
- 2ª RODADA: Shitei Kata ou Sentei Kata ou Tokui Kata (Classificam 4)
- 3ª RODADA: Shitei Kata ou Sentei Kata ou Tokui Kata (1º ao 4º lugar)

Nas Categorias Individuais que houver somente uma rodada envolvendo Faixas Brancas até Laranja (MASCULINO) e Faixas Brancas até Verde (FEMININO), a nota será de 5,00 a 7,00. As demais Categorias Individuais de Verde ACIMA (MASCULINO) e Roxa ACIMA (FEMININO) se houver apenas uma rodada a nota será de 7,00 a 9,00.

O atleta deverá seguir em todas as rodadas o mesmo estilo de karate

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

A performance é avaliada desde a saudação inicial até a saudação final do Kata. Pequenas variações conforme ensinadas pelas escolas dentro dos estilos de origem, serão permitidas.

CRITÉRIOS PARA KATA INDIVIDUAL

Postura; técnicas; movimento de transição; tempo e sincronização dos movimentos (conforme estilo); respiração correta; kime; conformidade com o kihon do estilo; força; velocidade; equilíbrio.

CRITÉRIOS PARA O KATA EQUIPE

Postura; técnicas; movimento de transição; tempo e sincronização; respiração correta; controle; kime; conformidade com o kihon do estilo; força; velocidade; equilíbrio.

FALTAS

- Anunciar o Kata antes da saudação inicial;
- Pequena perda de equilíbrio;
- Executar um movimento de maneira incorreta ou incompleta, como a falha em executar totalmente uma defesa ou desferir um soco fora do alvo.

- Movimentos sem sincronia, como desferir uma técnica antes que a transição corporal seja concluída ou, no caso do Kata em Equipe, falhar na execução de um movimento em sincronia.
- Uso de sinais sonoros (de qualquer outra pessoa, incluindo outros membros da Equipe) para guiar o ritmo da performance.
- Quaisquer teatralidades, como bater os pés no chão, bater no peito, braços ou no Karate-Gi, ou exalação inadequada, devem ser consideradas faltas muito graves pelos Juízes em sua avaliação da performance do Kata, no mesmo nível em que se penalizaria uma grande perda de equilíbrio.
- Kiai incorreto (O Kiai deve ser curto e concentrado, e simultâneo à técnica).
- A faixa se afrouxar a ponto de sair dos quadris durante a performance.
- Perda de tempo, incluindo entrada prolongada, saudações excessivas ou pausa prolongada antes de iniciar a performance.

DESCCLASSIFICAÇÃO

- Um Atleta ou uma Equipe de Atletas pode ser desclassificada por qualquer um dos seguintes motivos:
- Não anunciar o Kata, anunciar o Kata errado, o nome do Kata deve ser reconhecível pelos Juízes.
- Deixar de fazer a saudação no início e ou no término da performance do Kata.
- Não iniciar o Kata voltado para os Juízes.
- Uma pausa ou parada distinta na performance.
- Omitir ou adicionar movimentos ou, de outra forma, alterar substancialmente a performance de sua forma original.

- Repetição persistente e óbvia de teatralidades, como bater os pés no chão, bater no peito, braços ou no Karate-Gi, ou respiração inadequada.
- Ter que dar um passo corretivo para se recuperar de uma perda total de equilíbrio ou sofrer uma queda.
- A faixa cair durante a performance.
- Falha em seguir as instruções do Juiz Chefe ou outra má conduta (SHIKKAKU).
- O Juiz Chefe deve convocar o Shugo (reunião dos Juízes) antes da decisão de desclassificação.

ERRO DE KATA

Todos os Atletas das Categorias MIRIM A, B e C, se ERRAR o Kata, receberá a nota mínima, Exemplo: se a nota for de 5,00 a 7,00, a nota mínima será 5,00.

As demais Categorias se houver erro na execução do Kata a Nota Será “0 “ (Zero), implicando na DESCLASSIFICAÇÃO DO ATLETA, mesmo se o atleta passar para a segunda rodada ou para a terceira rodada e tirar ZERO, ele será DESCLASSIFICADO, não tendo direito a premiação.

A única categoria que tem direito a REFAZER um novo kata se porventura errar, é a Categoria MIRIM A, como a regra lhe dá esse direito, as notas deverão ser dadas normalmente como se fosse o primeiro Kata desse atleta.

ORDEM DE CLASSIFICAÇÃO

A ordem de classificação quando há mais de 1(uma) rodada, será seguida pela ordem da súmula original, veja o exemplo abaixo:

- Nessa primeira rodada na Categoria Adulto Marrom e Preta há 8 atletas, sendo assim pelas regras serão apenas duas rodadas:

PRIMEIRA RODADA:

NOTAS:

NOME DO ATLETA	FEDERAÇÃO	NOTA 1	NOTA 2	NOTA 3	NOTA 4	NOTA 5	MENOR NOTA	MAIOR NOTA	NOTA TOTAL
1.CARLOS PAULO	FPKI	5	5,05	5,1	5,1	5,1	5,05	5,1	15,25
2.YURI DIAS	FCKI	5,05	5	5,1	5,1	5,1	5,1	5,1	15,3
3.PAULO SERGIO	FFKI	5	5	5	5	5	5	5	15
4.HENRIQUE SILVA	FPKI	5,75	5,75	5,75	5,6	5,65	5,75	5,75	17,15
5.JUAN DIAS	FEKEMG	5,6	3,7	5,45	5,55	5,35	5,45	5,6	16,6
6.REGIS DE PAULA	FEKEMG	6	6,05	5,95	5,95	5,8	5,95	6	17,9
7.FRANCISCO ASSIS	FPKI	6	6	6,05	6,05	5,95	6	6,05	18,05
8.BRUNO SANTOS	FPKI	6	5,95	5,8	5,85	5,9	5,85	5,95	17,7

Veja acima que tivemos os cortes das maiores e das menores notas e logo ao lado o total somado e a classificação dos 4(quatro)atletas.

SEGUNDA RODADA

NOME DO ATLETA	FEDERAÇÃO	NOTA1	NOTA2	NOTA3	NOTA4	NOTA5	MENOR NOTA	MAIOR NOTA	NOTA TOTAL
4.HENRIQUE SILVA	FPKI								
6. REGIS DE PAULA	FEKEMG								
7.FRANCISCO ASSIS	FPKI								
8.BRUNO SANTOS	FPKI								

Se comparar a súmula da primeira rodada com a súmula da segunda rodada, a ordem de classificação da súmula original foi mantida.

Vale ressaltar que a ordem de classificação mencionado acima é tanto para Kata INDIVIDUAL quanto para Kata em EQUIPE.

PONTUAÇÃO

- Cada Árbitro de KATA mostra sua avaliação por meio de pontos. O cartão com os pontos deve ser levantado com a mão direita.
- O novo sistema de notas será incluso as casas decimais, pois, isso reduzirá em 80% dos empates nas competições de KATA.

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

5,0	6,0	7,0	8,0	5,00	6,00	7,00	8,00
5,1	6,1	7,1	8,1	5,05	6,05	7,05	8,05
5,2	6,2	7,2	8,2	5,10	6,10	7,10	8,10
5,3	6,3	7,3	8,3	5,15	6,15	7,15	8,15
5,4	6,4	7,4	8,4	5,20	6,20	7,20	8,20
5,5	6,5	7,5	8,5	5,25	6,25	7,25	8,25
5,6	6,6	7,6	8,6	5,30	6,30	7,30	8,30
5,7	6,7	7,7	8,7	5,35	6,35	7,35	8,35
5,8	6,8	7,8	8,8	5,40	6,40	7,40	8,40
5,9	6,9	7,9	8,9	5,45	6,45	7,45	8,45
			9,0	5,50	6,50	7,50	8,50
				5,55	6,55	7,55	8,55
				5,60	6,60	7,60	8,60
				5,65	6,65	7,65	8,65
				5,70	6,70	7,70	8,70
				5,75	6,75	7,75	8,75
				5,80	6,80	7,80	8,80
				5,85	6,85	7,85	8,85
				5,90	6,90	7,90	8,90
				5,95	6,95	7,95	8,95
							9,00

- Quando o anotador somar os pontos, ele deve Eliminar a Nota Máxima e Mínima.
- Na categoria que houver somente 1 Rodada, em casos de empate, devemos Considerar a Maior Nota Mínima Viva, se persistir o empate Considerar a Maior Nota Máxima Viva, se mesmo assim persistir o empate, os atletas deverão executar outro KATA de sua escolha, que corresponda à Lista Oficial.

As notas cortadas jamais serão utilizadas para desempate.

EXPLICAÇÃO

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

- Na Primeira Rodada as notas deverão estar entre 5,00 e 7,00

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

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

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

Em uma grande competição de KATA para uma mesma Categoria, poderá ser adotado o uso de 2, 4 ou 8 áreas para a Primeira Rodada, somente, aí serão escolhidos os melhores de cada área para o total de 8 que participarão da Segunda Rodada.

Naturalmente, não se adicionaria as notas desta primeira rodada às outras rodadas no caso de empate, visto que o uso de 2 quadros de Árbitros, poderá causar desníveis das notas obtidas pelos competidores.

Se houver até 12 competidores na Primeira Rodada, elimina-se a 2ª (segunda rodada), tornando a competição com APENAS 2 RODADAS.

O Chefe dos Árbitros decidirá qual sistema será usado para a competição, após consulta ao Comitê Organizador da competição.

Os empates são decididos através da execução de outro KATA.

OBSERVAÇÃO

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

- Por uma hesitação momentânea na suave execução do KATA, que for rapidamente corrigida, deve ser deduzido 0,05 da nota final.
- Para uma pausa momentânea mais prolongada, devem ser tirados 0,10 pontos da nota final.
- Para uma parada distinta, desclassificação.
- Para balançada momentânea, com apenas desequilíbrio suave rapidamente corrigida, deve ser deduzido 0,05 pontos.
- Instabilidade onde há uma distinta, mas recuperável perda do equilíbrio, haverá uma dedução de 0,10 pontos.
- Se o competidor perder completamente o equilíbrio ou cair, deverá ser desclassificado.
- Se o competidor da categoria Mirim A (somente Mirim A) errar o Kata, deverá ter outra chance.
- Se os atletas da categoria Mirim C acima deixarem de executar algum movimento receberá nota mínima,

OPERAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KATA

- O competidor ou Chefe da equipe (Capitão) responde à chamada, indo diretamente para a área de competição, na linha determinada, onde farão o cumprimento aos Árbitros. Ele (a) deverá anunciar claramente o nome do KATA a ser executado, em seguida inicia a execução. No final do KATA, o competidor (a) retorna ao seu lugar designado e aguarda a decisão dos Árbitros.
- O Árbitro Principal solicitará a decisão (HANTEI) com um apito de forma longa e aguda. Os Árbitros deverão em conjunto levantar as notas com a mão direita juntamente com o Principal. As notas deverão ser lançadas nas plaquetas oficiais e levantadas corretamente para a compreensão dos anotadores e público.
- O anunciador anunciará as notas decididas em voz alta e clara, começando pelo Árbitro Principal, no sentido horário, e quando terminar,

o árbitro principal apitará de forma aguda para os demais árbitros baixarem suas mãos.

- Na primeira rodada o competidor deverá apresentar um KATA da lista Oficial CBKI, e de acordo com a rodada. O KATA deve ser anunciado pelo competidor, para ser incluído na súmula para aquela rodada. Na segunda rodada deve ser anunciado e executado outro KATA igualmente notificado diferente daquele já executado. Na terceira rodada, o competidor deverá executar outro KATA constante da Lista de TOKUI KATA. O nome do KATA deve ser incluído no formulário antes de iniciar a terceira rodada.

LISTA OFICIAL DE KATAS

SHITEI KATA				
SHOTOKAN	SHITO-RYU	GOJU-RYU	WADO-RYU	SHORIN-RYU
HEIAN SHODAN	HEIAN/PINAN SHODAN	FUKYU KATA ICHI	PINAN SHODAN	PINAN NIDAN/FUKYU GATA DAI ICHI/
HEIAN NIDAN	HEIAN/PINAN NIDAN	FUKYU KATA NI	PINAN NIDAN	NAIHANCHI SHODAN
HEIAN SANDAN	HEIAN/PINAN SANDAN	FUKYU KATA SAN	PINAN SANDAN	PINAN SHODAN
HEIAN YONDAN	HEIAN/PINAN YONDAN	TAIKYOKU JODAN DAI ICHI	PINAN YONDAN	PINAN SANDAN
HEIAN GODAN	HEIAN/PINAN GODAN	TAIKYOKU CHUDAN DAI ICHI	PINAN GODAN	PINAN YONDAN
TEKKI SHODAN	NAIFANCHIN SHODAN	TAIKYOKU GEDAN DAI ICHI		PINAN GODAN
	SAIFA	GEKISAI DAI ICHI		FUKYU GATA DAI NI
	AOYAGI	GEKISAI DAI NI		NAIHANCHI NIDAN
	MIOJIO	SAIFA		NAIHANCHI SANDAN
	SEIENCHIN	SEIENCHIN/SEIUNCHIN		
	SHI NO KATA			
	ITOSU ROHAI 1, 2, 3			
SENTEI KATA				
SHOTOKAN	SHITO-RYU	GOJU-RYU	WADO-RYU	SHORIN-RYU
BASSAI DAI	MATSUMURA NO ROHAI	SANSERU	KUSHANKU	MATSUMURA-NO PASSAI(PASSAI DAI)
EMPI	JIUROKU	SEIPAI	NISEISHI	ITOSU-NO-PASSAI(PASSAI SHO)
KANKUDAI	BASSAI DAI	SHI SOCHIN	JION	JION
JION	KOSOKUN DAI		PASSAI	KUSSANKU SHO
HANGETSU	TOMARI NO WANSHU		JITTE	
	TOMARI NO BASSAI			
	JI IN			
	WANSHU			
TOKUI KATA				
SHOTOKAN	SHITO-RYU	GOJU-RYU	WADO-RYU	SHORIN-RYU
TEKKI NIDAN	JION	SEISAN	CHINTO	CHINTO
TEKKI SANDAN	PAPUREN	KURURUNFA	NAIHANCHI	GOJUSHIHO
JI IN	KOSOKUN SHO	SUPARIMPEI	UNSHU	KUSSANKU DAI
GANKAKU	CIANTANYARA NO KUSHANKU	ANAN	ROHAI	UNSHU
BASSAI SHO	SOCHIN ARAGAKI-HA		WANSHU	RYUKO
SOCHIN	MATSUMURA NO BASSAI		SEISHAN	CHINTE
KANKU SHO	NISEISHI		ANAN	JITTE
NIJUSHIHO	SANSEIRU		SOCHIN	SOCHIN
GOJUSHIHO SHO	CHINTO		SUPARIMPEI	TEESHO
GOJUSHIHO DAI	SHISOCHIN			KORYU PASSAI
CHINTE	NIPAPO			SEISAN
UNSU	KURURUNFA			JI IN
MEIKYO	SEIPAI			
WANKAN	SEISAN			
JITTE	GOJUSHIHO			
	UNSHU			
	SUPARIMPEI			
	ANAN E ANAN DAI			
	JITTE			
	PACHO			
	HAIKU			
	PAIKU			
	OHAN DAI			
	CHINTE			
	KUAN NO CHITO			
	BASSAI SHO			

SHITEI KATA				
GOSOKU-RYU	SHUKOKAI	SANKUKAI	NANBUDO	KOKUSAN-RYU
KIHON ICHI NO KATA	PINAN SHODAN	HEIAN SHODAN	NANBU SHODAN	SHOBIDA SHODAN
KIHON YON NO KATA	PINAN NIDAN	HEIAN NIDAN	NANBU NIDAN	SHOBIDA NIDAN
KIME NI NO KATA	PINAN SANDAN	HEIAN SANDAN	NANBU SANDAN	SHOBIDA SANDAN
RYU NO KATA	PINAN YONDAN	HEIAN YONDAN	NANBU YONDAN	SHOBIDA YONDAN
UKE NO KATA	PINAN GODAN	HEIAN GODAN	NANBU GODAN	SHOBIDA GODAN
SENTEI KATA				
GOSOKU-RYU	SHUKOKAI	SANKUKAI	NANBUDO	KOKUSAN-RYU
NI NO KATA	ANNANKO	HIJI NO KATA	IKKYOKU	SHOBIDA SHI NIDAN
KIME NO KATA	JUROKOMO	JIIN	SEIENCHIN	SHOBIDA GO NIDAN
GOSOKU-RYU	JIIN	ANNANKO	YAKUHACHI	FUDODA NI
GOSOKU YONDAN	NI SEISHI	SHINSEI	SHIN TAJIMA	FUDODA SAN
	BASSAI SHO	BASSAI DAI	ANNANKO	SHINGETSU
	KOSOKUN DAI	SEIENCHIN		MYODO
				EISO
				SEIRYUKU
				TOSHI
				MEISHI
				GEKKYO
TOKUI KATA				
GOSOKU-RYU	SHUKOKAI	SANKUKAI	NANBUDO	KOKUSAN-RYU
DENKO GETSU	KURURUNFA	MATSUKAZE	SEIPAI	SHITORI
RIKYU	KOSOKUNSHO	KOSOKUN DAI	SAMPO SHO	MEISHI NIDAN
TAMASHI	SEIPAI	KURURUNFA(HYAKUHACHI)	SANDOKAI	SEKIJITSU
GOSOKU GODAN	SUPARINPEI	SEIPAI	HAGUIAIME	SHIKATA
JYU NOMICHI	SEIENCHIN	TAJIMA		SHISHO
	GOJUSHIHO SHO	GOJUYON		JINSEISEN
	UNSHU	SANCHIN		JIZAISHIN
		TENSHO		KOKU
		SAIFA		KOGUNRO
				RANSHUN
				KAEN

SHITEI KATA				
UECHI-RYU	KYOKUSHINKAI	BUDOKAN	SHORINJI-RYU	KEN RYU
KANSHIVA	PINAN SHODAN	HEIAN SHODAN	NAIHANTI DAITI KEI(1 FORMA)	KEN SHODAN
SECHIN	PINAN NIDAN	HEIAN NIDAN	NAIHANTI DAITI KEI(2 FORMA)	KEN NIDAN
KANSHU	PINAN SANDAN	HEIAN SANDAN	SEITO	KEN SANDAN
SERIYU(KIYOSHIDE)	PINAN YONDAN	HEIAN YONDAN	NAIHANTI GUERI	KEN YONDAN
	PINAN GODAN	HEIAN GODAN	NAIHANTI JHODAN	KEN GODAN
			NAIHANTI NIDAN	KEN DAI SHODAN
			DAIKIOKU JHODAN	KEN DAI NIDAN
			DAIKIOKU NIDAN	
			KIBA DACHI JHODAN	
SENTEI KATA				
UECHI-RYU	KYOKUSHINKAI	BUDOKAN	SHORINJI-RYU	KEN -RYU
SESAN	GEKISAI-DAI	EMPI	KIBA DACHI NIDAN	TSUKERU
KANCHIN	TSUKI-NO KATA	TEKKI SHODAN	NAIHANTI DAI SANKEI(3 FORMA)	ARASHI
SANSERYU	YANTSU	TEKKI NIDAN	KIBA DACHI SANDAN	KASAI
	TENSHO	DASSAI DAI	SAGI ASHI JHODAN	HIKARI
	SAIFA	KANKU DAI	EMPI JHODAN	RAYU
	SANCHIN-NO-KATA	JION		OTAKEBI
		HANGETSU		SENSHI GEKIDO
		JIIN		
TOKUI KATA				
UECHI-RYU	KYOKUSHINKAI	BUDOKAN	SHORINJI-RYU	KEN -RYU
KANSHIVA	SEIENCHIN	MEIKYIO	SAGI ASHI NIDAN	HIZA
SECHIN	KANKU DAI	TEKKI SANDAN	NAIHANTI DAI YON KEI(4 FORMA)	FU YURINO SENSHI
KANSHU	GEKISAI SHO	BASSIA SHO	SAGI ASHI SANDAN	ISOIDE KAWA
SERYU	SUSHI SHO	KANKU SHO	EMPI NIDAN	AGERU
	GARYU	JITTE	EMPI SANDAN	
	SEIPAI	SOCHIN		
		UNSU		
		GANKAKU		
		NIJUSHIHO		
		GOJUSHIHO-SHO		
		GOJUSHIHO-DAI		
		CHINTE		
		WANKAN		

GESTICULAÇÃO

TERMO	SIGNIFICADO	FIGURA
WAZARI	½ PONTO	
IPPON	1 PONTO	
TORIMASEN	NÃO HOUE NADA	
MIENAI	NÃO VI	
MAAI	DISTÂNCIA INSUFICIENTE	
HIKIWAKE	EMPATE	

TERMO	SIGNIFICADO	FIGURA
HANSOKU CHUI	ADVERTÊNCIA VERBAL	
HANSOKU	DESCCLASSIFICADO	
JOGAI	SAÍDA DO KOTO	
AIUCHI	TÉCNICAS SIMULTÂNEAS	
ATENAI-YONI	CONTATO EXCESSIVO	
NUKETE IMASSU	GOLPE RESVALADO	
SHIKKAKU	EXPULSÃO DA COMPETIÇÃO	

TERMO	SIGNIFICADO	FIGURA
SHOBU HAJIME	COMEÇO DA LUTA	
TSUZUKETE HAJIME	REINICIO DA LUTA	
YAME	INTERRUPÇÃO OU FINAL DO COMBATE	
SHUGO	CHAMADA DE JUÍZES	
YOWAI	TÉCNICA MUITO BAIXA	
AHAI	CONSIDERAR	

TERMO	SIGNIFICADO	FIGURA
UKEIMASSU	TÉCNICA BLOQUEADA	
NO KACHI	DECLARADO VENCEDOR	
KINSHI	MUBOBI JOGAI COMPORTAMENTO PROIBIDO	
KIKEN	RENÚNCIA E/OU DESISTÊNCIA DO ATLETA	

TERMINOLOGIA

TERMO	SIGNIFICADO	AÇÃO
Aiuchi	Técnicas simultâneas	Não se aplica ponto a nenhum atleta, o árbitro principal traz os punhos fechados à sua frente e anuncia : AIUCHI
Aka ou Shiro No Kachi	Vitória do vermelho ou do branco	O árbitro principal levanta o braço esticado no sentido oblíquo em direção ao vencedor.
Aka ou Shiro Ippon	1 ponto para o vermelho ou branco	Como no anterior, porém com o cotovelo um pouco dobrado.
Aka ou Shiro Wazari	½ ponto para vermelho ou branco	O árbitro principal baixa o braço estendido do ombro até a altura da cintura do atleta que fez o ponto.
Hansoku Chui	Advertência	O árbitro principal indica com o dedo indicador o abdômen do ofensor.
Hansoku	Falta grave, perda da luta	O árbitro principal indica seu dedo no rosto do ofensor e anuncia HANSOKU, depois dá a vitória ao oponente.
Jogai	Saída da área	O árbitro principal mostra com o dedo indicador a saída da área no lado do atleta que saiu
Shikkaku	Expulsão	O árbitro principal usa 2 sinais com a mão, anuncia AKA ou SHIRO SHIKKAKU, primeiro com o indicador mostra o rosto do ofensor, e logo obliquamente indica a retirada do ofensor, expulsando-o da competição
Kiken	Abandono, ausência ou desistência	O árbitro principal mostra com o dedo indicador, a linha do competidor que desistiu ou está ausente, dizendo: "AKA/SHIRO KIKEN" e depois anuncia "AKA/SHIRO NO KACHI"
Atenai-Yoni	Contato	O árbitro principal fecha a mão do lado do ofensor e com a outra mão aberta uma encostada na outra mostra ao ofensor e anuncia "AKA/SHIRO ATENAI-YONI"
Golpe Abaixo da Cintura	Não é válido	O Árbitro movimenta a mão, com a palma voltada para baixo a partir da cintura, do lado do competidor que aplicou o golpe abaixo da cintura (pode ser no corpo ou nas pernas)

SIMBOLOGIA

<i>Kachi</i>		Vencedor
<i>Wazari Senshu</i>		Primeiro ponto (1 no placar)
<i>Ippon Senshu</i>		Primeiro ponto (2 no placar)
<i>Wazari</i>		Meio ponto (1 no placar)
<i>Ippon</i>		Ponto (2 no placar)
<i>Hikiwake</i>		Empate
<i>Make</i>	X	Derrota
<i>Hansoku</i>	H	Desclassificação
<i>Hansoku Chui</i>	HC	<i>Hansoku Chui</i>
<i>kinshi Ichi</i>	K1	Primeira (advertência)
<i>Kinshi Ni</i>	K2	Segunda (advertência)
<i>Kinshi Hansoku Chui</i>	KCH	<i>Hansoku Chui</i> (penalidade)
<i>Kinshi Hansoku</i>	KH	<i>Hansoku</i> (penalidade)
<i>Jogai (30´)</i>	30´	Quando sai do koto nos 30´ finais
<i>Atenai (1)</i>	A	<i>Atenai</i> (advertência)
<i>Atenai (2)</i>	ACH	<i>Atenai Hansoku Chui</i> (penalidade)
<i>Atenai (3)</i>	AH	<i>Atenai Hansoku</i> (penalidade)

CATEGORIAS KATA MASCULINO

CATEGORIAS	IDADE	GRADUAÇÃO	RODADA	REPETE	SOMA
1 - MIRIM A	5 A 6 ANOS	TODAS AS FAIXAS	1º RODADA SHITEI KATA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR)	SIM	SIM
2 - MIRIM B 3 - MIRIM C 4 - INFANTIL 5 - INF. JUVENIL 6 - JUVENIL 7 - ADULTO 8 - MASTER	7 A 8 ANOS 9 A 10 ANOS 11 A 12 ANOS 13 A 14 ANOS 15 A 17 ANOS 18 A 35 ANOS 36 A 99 ANOS	BRANCA	1 RODADA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR) PODE FAZER APENAS O PRIMEIRO KATA DA LISTA DE SHITEI KATA DE CADA ESTILO TODOS FAIXAS BRANCAS, INDEPENDENTE DE KYU	SIM	NÃO
9 - MIRIM B 10 - MIRIM C 11 - INFANTIL 12 - INF. JUVENIL 13 - JUVENIL 14 - ADULTO 15 - MASTER	7 A 8 ANOS 9 A 10 ANOS 11 A 12 ANOS 13 A 14 ANOS 15 A 17 ANOS 18 A 35 ANOS 36 A 99 ANOS	ATÉ 6º KYU	1 RODADA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR) PODE FAZER APENAS O PRIMEIRO E SEGUNDO KATA DA LISTA DE SHITEI KATA DE CADA ESTILO	SIM	NÃO
16 - MIRIM B		5º KYU ACIMA	1º RODADA SHITEI KATA - (CLASSIFICAM-SE 4) 2º RODADA SHITEI OU SENTEI KATA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR)	SIM	NÃO
17 - MIRIM C 18 - INFANTIL 19 - INF. JUVENIL 20 - JUVENIL 21 - ADULTO 22 - MASTER	9 A 10 ANOS 11 A 12 ANOS 13 A 14 ANOS 15 A 17 ANOS 18 A 35 ANOS 36 A 99 ANOS	5º E 4º KYU	1 RODADA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR) COMPREENDE TODOS OS KATAS DA LISTA DE SHITEI KATA DE CADA ESTILO	SIM	NÃO
23 - MIRIM C	9 A 10 ANOS	3º E 2º KYU	1º RODADA SHITEI KATA - (CLASSIFICAM-SE 4) 2º RODADA SHITEI OU SENTEI KATA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR)	NÃO	SIM
24 - INFANTIL 25 - INF. JUVENIL 26 - JUVENIL 27 - ADULTO 28 - MASTER	11 A 12 ANOS 13 A 14 ANOS 15 A 17 ANOS 18 A 35 ANOS 36 A 99 ANOS	3º E 2º KYU	1º RODADA SHITEI KATA - (CLASSIFICAM-SE 4) 2º RODADA SHITEI OU SENTEI KATA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR)	NÃO	SIM
29 - MIRIM C	9 A 10 ANOS	1º KYU ACIMA	1º RODADA SHITEI KATA - (CLASSIFICAM-SE 4) 2º RODADA SHITEI OU SENTEI KATA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR)	NÃO	SIM
30 - INFANTIL 31 - INF. JUVENIL	11 A 12 ANOS 13 A 14 ANOS	1º KYU ACIMA	1º RODADA SHITEI OU SENTEI KATA - (CLASSIFICAM-SE 4) 2º RODADA SHITEI, SENTEI OU TOKUI KATA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR)	NÃO	SIM
32 - JUVENIL 33 - ADULTO 34 - MASTER A 35 - MASTER B	15 A 17 ANOS 18 A 35 ANOS 36 A 55 ANOS 56 A 99 ANOS	1º KYU ACIMA	1º RODADA SHITEI OU SENTEI KATA - (CLASSIFICAM-SE 12) 2º RODADA SHITEI, SENTEI OU TOKUI KATA - (CLASSIFICAM-SE 4) 3º RODADA SHITEI, SENTEI OU TOKUI KATA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR) SOMA-SE SEMPRE AS DUAS ULTIMAS RODADAS	NÃO	SIM

OBSERVAÇÃO

Caso o atleta opte por um novo Kata, deverá ser equivalente ao realizado na rodada.

Serão respeitadas as linhagens de cada estilo, porém cada linhagem deverá manter suas raízes. Em caso de dúvida deverá ser consultado o Conselho de Árbitros. Todos os Katas deverão seguir a Lista Oficial da CBKI.

CATEGORIAS KATA FEMININO

CATEGORIAS	IDADE	GRADUAÇÃO	RODADA	REPETE	SOMA
36 - MIRIM A	5 A 6 ANOS	TODAS AS FAIXAS	1º RODADA SHITEI KATA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR)	SIM	SIM
37 - MIRIM B 38 - MIRIM C 39 - INFANTIL 40 - INF. JUVENIL 41 - JUVENIL 42- ADULTO 43- MASTER	7 A 8 ANOS 9 A 10 ANOS 11 A 12 ANOS 13 A 14 ANOS 15 A 17 ANOS 18 A 35 ANOS 36 A 99 ANOS	BRANCA	1 RODADA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR) PODE FAZER APENAS O PRIMEIRO KATA DA LISTA DE SHITEI KATA DE CADA ESTILO TODOS FAIXAS BRANCAS, INDEPENDENTE DE KYU	SIM	NÃO
44 - MIRIM B 45 - MIRIM C 46 - INFANTIL 47- INF. JUVENIL 48 - JUVENIL 49- ADULTO 50 - MASTER	7 A 8 ANOS 9 A 10 ANOS 11 A 12 ANOS 13 A 14 ANOS 15 A 17 ANOS 18 A 35 ANOS 36 A 99 ANOS	ATÉ 6º KYU	1 RODADA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR) PODE FAZER APENAS O PRIMEIRO E SEGUNDO KATA DA LISTA DE SHITEI KATA DE CADA ESTILO	SIM	NÃO
51 - MIRIM B		5º KYU ACIMA	1º RODADA SHITEI KATA - (CLASSIFICAM-SE 4) 2º RODADA SHITEI OU SENTEI KATA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR)	SIM	NÃO
52 - MIRIM C 53 - INFANTIL 54- INF. JUVENIL 55 - JUVENIL 56- ADULTO 57 - MASTER	9 A 10 ANOS 11 A 12 ANOS 13 A 14 ANOS 15 A 17 ANOS 18 A 35 ANOS 36 A 99 ANOS	5º E 4º KYU	1 RODADA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR) COMPREENDE TODOS OS KATAS DA LISTA DE SHITEI KATA DE CADA ESTILO	SIM	NÃO
58- MIRIM C	9 A 10 ANOS	3º E 2º KYU	1º RODADA SHITEI KATA - (CLASSIFICAM-SE 4) 2º RODADA SHITEI OU SENTEI KATA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR)	NÃO	SIM
59 - INFANTIL 60 - INF. JUVENIL 61 - JUVENIL 62- ADULTO 63 - MASTER	11 A 12 ANOS 13 A 14 ANOS 15 A 17 ANOS 18 A 35 ANOS 36 A 99 ANOS	3º E 2º KYU	1º RODADA SHITEI KATA - (CLASSIFICAM-SE 4) 2º RODADA SHITEI OU SENTEI KATA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR)	NÃO	SIM
64 - MIRIM C	9 A 10 ANOS	1º KYU ACIMA	1º RODADA SHITEI KATA - (CLASSIFICAM-SE 4) 2º RODADA SHITEI OU SENTEI KATA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR)	NÃO	SIM
65 - INFANTIL 66 - INF. JUVENIL	11 A 12 ANOS 13 A 14 ANOS	1º KYU ACIMA	1º RODADA SHITEI OU SENTEI KATA - (CLASSIFICAM-SE 4) 2º RODADA SHITEI, SENTEI OU TOKUI KATA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR)	NÃO	SIM
67 - JUVENIL 68- ADULTO 69 - MASTER A	15 A 17 ANOS 18 A 35 ANOS 36 A 99 ANOS	1º KYU ACIMA	1º RODADA SHITEI OU SENTEI KATA - (CLASSIFICAM-SE 12) 2º RODADA SHITEI, SENTEI OU TOKUI KATA - (CLASSIFICAM-SE 4) 3º RODADA SHITEI, SENTEI OU TOKUI KATA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR) SOMA-SE SEMPRE AS DUAS ULTIMAS RODADAS	NÃO	SIM

CATEGORIAS KUMITE

CATEGORIAS	GRADUAÇÃO	IDADE	PESO	ALTURA	ESTILO
KUMITE - MASCULINO - INDIVIDUAL					
BRANCA A PRETA					
68 - MIRIM - A	BRANCA A PRETA	5 A 6 ANOS	-	-	
BRANCA A AMARELA					
69 - MIRIM - B 1	BRANCA A AMARELA	7 A 8 ANOS	-	-	
VERMELHA A PRETA					
70 - MIRIM - B 2	VERMELHA A PRETA	7 A 8 ANOS	-	-	
BRANCA A AMARELA					
71 - MIRIM - C	BRANCA A AMARELA	9 A 10 ANOS	-	-	
72 - INFANTIL	BRANCA A AMARELA	11 A 12 ANOS	-	-	
73 - INFANTO-JUVENIL	BRANCA A AMARELA	13 A 14 ANOS	-	-	
74 - JUVENIL	BRANCA A AMARELA	15 A 17 ANOS	-	-	
75 - ADULTO	BRANCA A AMARELA	18 A 35 ANOS	-	-	
76 - MASTER	BRANCA A AMARELA	36 ANOS ACIMA	-	-	
VERMELHA A LARANJA					
77 - MIRIM - C	VERMELHA A LARANJA	9 A 10 ANOS	-	-	
78 - INFANTIL - A	VERMELHA A LARANJA	11 A 12 ANOS	-	ATÉ 1.48M	
79 - INFANTIL - B	VERMELHA A LARANJA	11 A 12 ANOS	-	1.49M ACIMA	
80 - INFANTO-JUVENIL - A	VERMELHA A LARANJA	13 A 14 ANOS	-	ATÉ 1.59M	
81 - INFANTO-JUVENIL - B	VERMELHA A LARANJA	13 A 14 ANOS	-	1.60M ACIMA	
82 - JUVENIL - A	VERMELHA A LARANJA	15 A 17 ANOS	ATÉ 65KG	-	
83 - JUVENIL - B	VERMELHA A LARANJA	15 A 17 ANOS	65.1KG ACIMA	-	
84 - ADULTO - A	VERMELHA A LARANJA	18 A 35 ANOS	ATÉ 70KG	-	
85 - ADULTO - B	VERMELHA A LARANJA	18 A 35 ANOS	70.1KG ACIMA	-	
86 - MASTER	VERMELHA A LARANJA	36 ANOS ACIMA	-	-	
VERDE A ROXA					
87 - MIRIM - C	VERDE A ROXA	9 A 10 ANOS	-	-	
88 - INFANTIL - A	VERDE A ROXA	11 A 12 ANOS	-	ATÉ 1.48M	
89 - INFANTIL - B	VERDE A ROXA	11 A 12 ANOS	-	1.49M ACIMA	
90 - INFANTO-JUVENIL - A	VERDE A ROXA	13 A 14 ANOS	-	ATÉ 1.59M	
91 - INFANTO-JUVENIL - B	VERDE A ROXA	13 A 14 ANOS	-	1.60M ACIMA	
92 - JUVENIL - A	VERDE A ROXA	15 A 17 ANOS	ATÉ 65KG	-	
93 - JUVENIL - B	VERDE A ROXA	15 A 17 ANOS	65.1KG ACIMA	-	
94 - ADULTO - A	VERDE A ROXA	18 A 35 ANOS	ATÉ 70KG	-	
95 - ADULTO - B	VERDE A ROXA	18 A 35 ANOS	70.1KG ACIMA	-	
96 - MASTER	VERDE A ROXA	36 ANOS ACIMA	-	-	

CATEGORIAS	GRADUAÇÃO	IDADE	PESO	ALTURA	ESTILO
------------	-----------	-------	------	--------	--------

MARROM A PRETA

97 - MIRIM - C	MARROM A PRETA	9 A 10 ANOS	-	-	
98 - INFANTIL - A	MARROM A PRETA	11 A 12 ANOS	-	ATÉ 1.48M	
99 - INFANTIL - B	MARROM A PRETA	11 A 12 ANOS	-	1.49M ACIMA	
100 - INFANTO-JUVENIL - A	MARROM A PRETA	13 A 14 ANOS	-	ATÉ 1.59M	
101 - INFANTO-JUVENIL - B	MARROM A PRETA	13 A 14 ANOS	-	1.60M ACIMA	
102 - JUVENIL - A	MARROM A PRETA	15 A 17 ANOS	ATÉ 65KG	-	
103 - JUVENIL - B	MARROM A PRETA	15 A 17 ANOS	65.1KG ACIMA	-	
104 - ADULTO - A	MARROM A PRETA	18 A 35 ANOS	ATÉ 68KG	-	
105 - ADULTO - B	MARROM A PRETA	18 A 35 ANOS	68.1KG A 78KG	-	
106 - ADULTO - C	MARROM A PRETA	18 A 35 ANOS	78.1KG ACIMA	-	
107 - MASTER - A	MARROM A PRETA	36 A 40 ANOS	-	-	
108 - MASTER - B	MARROM A PRETA	41 A 45 ANOS	-	-	
109 - MASTER - C	MARROM A PRETA	46 A 99 ANOS	-	-	

KUMITE - FEMININO - INDIVIDUAL

BRANCA A PRETA

110 - MIRIM - A	BRANCA A PRETA	5 A 6 ANOS	-	-	
111 - MIRIM - B	BRANCA A PRETA	7 A 8 ANOS	-	-	

BRANCA A AMARELA

112 - MIRIM - C	BRANCA A AMARELA	9 A 10 ANOS	-	-	
113 - INFANTIL	BRANCA A AMARELA	11 A 12 ANOS	-	-	
114 - INFANTO-JUVENIL	BRANCA A AMARELA	13 A 14 ANOS	-	-	
115 - JUVENIL	BRANCA A AMARELA	15 A 17 ANOS	-	-	
116 - ADULTO	BRANCA A AMARELA	18 A 35 ANOS	-	-	
117 - MASTER	BRANCA A AMARELA	36 ANOS ACIMA	-	-	

VERMELHA A VERDE

118 - MIRIM - C	VERMELHA A VERDE	9 A 10 ANOS	-	-	
119 - INFANTIL - A	VERMELHA A VERDE	11 A 12 ANOS	-	ATÉ 1.47M	
120 - INFANTIL - B	VERMELHA A VERDE	11 A 12 ANOS	-	1.48M ACIMA	
121 - INFANTO-JUVENIL - A	VERMELHA A VERDE	13 A 14 ANOS	-	ATÉ 1.56M	
122 - INFANTO-JUVENIL - B	VERMELHA A VERDE	13 A 14 ANOS	-	1.57M ACIMA	
123 - JUVENIL - A	VERMELHA A VERDE	15 A 17 ANOS	ATÉ 55KG	-	
124 - JUVENIL - B	VERMELHA A VERDE	15 A 17 ANOS	55.1KG ACIMA	-	
125 - ADULTO - A	VERMELHA A VERDE	18 A 35 ANOS	ATÉ 60KG	-	
126 - ADULTO - B	VERMELHA A VERDE	18 A 35 ANOS	60.1KG ACIMA	-	
127 - MASTER	VERMELHA A VERDE	36 A 99 ANOS	-	-	

CATEGORIAS	GRADUAÇÃO	IDADE	PESO	ALTURA	ESTILO
ROXA A PRETA					
128 - MIRIM - C	ROXA A PRETA	9 A 10 ANOS	-	-	
129 - INFANTIL - A	ROXA A PRETA	11 A 12 ANOS	-	ATÉ 1.47M	
130 - INFANTIL - B	ROXA A PRETA	11 A 12 ANOS	-	1.48M ACIMA	
131 - INFANTO-JUVENIL - A	ROXA A PRETA	13 A 14 ANOS	-	ATÉ 1.56M	
132 - INFANTO-JUVENIL - B	ROXA A PRETA	13 A 14 ANOS	-	1.57M ACIMA	
133 - JUVENIL - A	ROXA A PRETA	15 A 17 ANOS	ATÉ 55KG	-	
134 - JUVENIL - B	ROXA A PRETA	15 A 17 ANOS	55.1KG ACIMA	-	
135 - ADULTO - A	ROXA A PRETA	18 A 35 ANOS	ATÉ 55KG	-	
136 - ADULTO - B	ROXA A PRETA	18 A 35 ANOS	55.1KG A 60KG	-	
137 - ADULTO - C	ROXA A PRETA	18 A 35 ANOS	60.1KG ACIMA	-	
138 - MASTER - A	ROXA A PRETA	36 A 40 ANOS	-	-	
139 - MASTER - B	ROXA A PRETA	41 A 99 ANOS	-	-	