



WORLD KARATE FEDERATION

REGRAS DE COMPETIÇÃO KARATE

EM VIGOR A PARTIR DE 1.1.2020

*Versão revisada em 17.01.2022, incluindo ajustes
feitos por meio do Boletim de Regras*

CONTEÚDO

Regras de Kumite

ARTIGO 1:	ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE	- 5 -
ARTIGO 2:	VESTIMENTA OFICIAL	- 6 -
ARTIGO 3:	ORGANIZAÇÃO DAS COMPETIÇÕES DE KUMITE	- 8 -
ARTIGO 4:	O PAINEL DE ARBITRAGEM	- 10 -
ARTIGO 5:	DURAÇÃO DAS DISPUTAS	- 11 -
ARTIGO 6:	PONTUAÇÃO	- 11 -
ARTIGO 7:	CRITÉRIOS PARA DECISÃO	- 14 -
ARTIGO 8:	COMPORTAMENTO PROIBIDO	- 16 -
ARTIGO 9:	ADVERTÊNCIAS & PENALIDADES	- 19 -
ARTIGO 10:	LESÕES E ACIDENTES NA COMPETIÇÃO	- 21 -
ARTIGO 11:	PROTESTO OFICIAL	- 22 -
ARTIGO 12:	PODERES E DEVERES DOS OFICIAIS	- 25 -
ARTIGO 13:	INÍCIO, SUSPENSÃO E TÉRMINO DE DISPUTAS	- 29 -

Regras de Kata

ARTIGO 1:	ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KATA	- 32 -
ARTIGO 2:	VESTIMENTA OFICIAL	- 32 -
ARTIGO 3:	ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KATA	- 34 -
ARTIGO 4:	PAINEL DE ARBITRAGEM	- 37 -
ARTIGO 5:	CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	- 39 -

ARTIGO 6: OPERAÇÃO DOS ENCONTROS	- 43 -
ARTIGO 7: PROTESTO OFICIAL	- 44 -

APÊNDICES

APÊNDICE 1: A TERMINOLOGIA	- 47 -
APÊNDICE 2: GESTOS E SINAIS DE BANDEIRA	- 49 -
➤ ANÚNCIOS E GESTOS DO ÁRBITRO	- 49 -
➤ SINAIS DE BANDEIRAS DOS JUÍZES	- 57 -
APÊNDICE 3: GUIA OPERACIONAL PARA ÁRBITROS E JUÍZES	- 60 -
APÊNDICE 4: SIMBOLOS DOS ANOTADORES DE PONTUAÇÃO	- 63 -
APÊNDICE 5: LAYOUT DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE	- 64 -
APÊNDICE 6: LAYOUT DA ÁREA COMPETIÇÃO DE KATA	- 65 -
APÊNDICE 7: O KARATEGI	- 66 -
APÊNDICE 8: CONDIÇÕES E CATEGORIAS DOS CAMPEONATOS MUNDIAIS	- 67 -
APÊNDICE 9: GUIA DE CORES DAS CALÇAS DOS ÁRBITROS E JUÍZES	- 68 -
APÊNDICE 10: COMPETIÇÃO DE KARATE PARA MENORES DE 14 ANOS DE IDADE	- 69 -
APÊNDICE 11: <i>VIDEO REVIEW</i>	- 71 -
APÊNDICE 12: FORMULÁRIO OFICIAL DE PROTESTO	- 76 -
APÊNDICE 13: PROCEDIMENTOS DE PESAGEM	- 78 -
APÊNDICE 14: COMPETIÇÃO DE RODÍZIO (ROUND-ROBIN) NO KUMITE	- 80 -
APÊNDICE 15: ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO OLÍMPICA DE KATA	- 83 -
APÊNDICE 16: COMPETIÇÃO DE KATA DA PREMIER LEAGUE	- 93 -

REGRAS DE KUMITE

ARTIGO 1 : ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE

1. A área de competição será um quadrado encaixado de Tatami aprovado pela WKF, com lados de oito metros (medidos do lado de fora) com um metro adicional em todos os lados como área de segurança. Haverá uma área livre de segurança de dois metros de cada lado. Onde for usada uma área de competição elevada, a área de segurança deve ter um (1) metro adicional de cada lado.
2. Duas peças de tatami são invertidas com o lado vermelho virado para cima a um metro de distância do centro do quadrado para formar um limite entre os competidores. Ao iniciar ou retomar o combate, os competidores estarão na frente e no centro do tatami, de frente um para o outro.
3. O Árbitro se posicionará em pé no centro da área de competição, entre as peças em que estão situados os Competidores, a uma distância de dois metros da área de segurança.
4. Cada Juiz ficará sentado nos cantos do tatami, na área de segurança. O Árbitro pode se movimentar por todo o tatami, incluindo a área de segurança onde os Juízes estão sentados. Cada Juiz estará equipado com uma bandeira vermelha e uma azul.
5. O Supervisor de Encontro (Kansa) ficará sentado do lado de fora da área de segurança, atrás e à esquerda ou à direita do Árbitro. Ele/ela será equipado com uma bandeira vermelha ou sinal, e um apito.
6. O supervisor de pontuação estará sentado na mesa oficial de pontuação, entre o anotador de pontuação e o cronometrista.
7. Os Técnicos ficarão sentados fora da área de segurança, em seus respectivos lados na lateral do tatami em direção à mesa oficial. Onde a área do tatami for elevada, os técnicos serão colocados fora da área elevada.
8. A borda de um metro deve ser de cor diferente do restante da área fosca.

NOTA: Ver também *APÊNDICE 5: LAYOUT DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE*

ESCLARECIMENTO:

- I. *Não deve haver painéis publicitários, paredes, pilares etc. a menos de um metro do perímetro externo da área de segurança.*
- II. *As peças de tatami utilizadas devem ser antiderrapantes onde entram em contato com o piso, mas devem ter um baixo coeficiente de atrito na superfície. O Árbitro deve garantir que as peças não se desloquem durante a competição, uma vez que as lacunas causam lesões e constituem um risco. As peças de tatami devem ser aprovadas pela WKF.*

ARTIGO 2: VESTIMENTA OFICIAL

1. Os Competidores e seus Técnicos devem usar o traje oficial conforme definido neste regulamento.
2. A Comissão de Arbitragem pode destituir qualquer oficial ou Competidor que não cumpra com este regulamento.
3. Acesso igualitário ao uso de toucas religiosamente obrigatórias para ambos os sexos (oficiais e técnicos), que sejam aprovadas pela WKF.
4. As oficiais femininas podem usar brincos discretos.

ÁRBITROS

1. Árbitros e Juízes devem usar o uniforme oficial designado pela Comissão de Arbitragem. Este uniforme deve ser usado em todos os torneios, briefings e cursos.
2. O uniforme oficial será o seguinte:
Blazer azul marinho de abotoamento simples (código de cor 19-4023 TPX);
Uma camisa branca com mangas curtas;
Uma gravata oficial, usada sem broche;
Um apito preto;
Um cordão branco discreto para o apito;
Calças lisas, cinza claro, sem dobras (Apêndice 9);
Meias lisas azuis escuras ou pretas e sapatos pretos para uso na área de competição;
Árbitros e Juízes podem usar uma aliança de casamento simples.
3. Para Jogos Olímpicos, Jogos Olímpicos da Juventude, Jogos Continentais e outros eventos multiesportivos em que os uniformes são fornecidos aos Árbitros sob a responsabilidade da organização local, com tema e visual específicos do evento, o uniforme oficial para Árbitros pode ser substituído por esse uniforme comum. Para tanto, é necessário que a organização do evento requeira por escrito à WKF e que esta autorize formalmente.

COMPETIDORES

1. Os Competidores devem usar um karategi branco sem listras, tiras ou bordados pessoais além do permitido especificamente pelo Comitê Executivo da WKF. O emblema nacional ou bandeira do país será usado no peito esquerdo da jaqueta e não poderá exceder o tamanho total de 12 cm por 8 cm (ver Apêndice 7). Apenas as etiquetas originais do fabricante podem ser exibidas no kimono. Além disso, identificação emitida pela Comissão Organizadora será usada nas costas. Um Competidor deve usar faixa vermelha e o outro faixa azul. As faixas vermelha e azul devem ter cerca de cinco centímetros de largura e um comprimento suficiente para permitir quinze centímetros livres de cada lado do nó, mas não mais do que três quartos do comprimento da coxa. As faixas devem ser de cor vermelha e azul lisa, sem bordados pessoais, nem publicidade ou marcações que não sejam a etiqueta habitual do fabricante.
2. Não obstante o exposto no parágrafo 1 anterior, o Comitê Executivo pode autorizar a exibição de anúncios especiais ou marcas de patrocinadores aprovados.

3. A jaqueta, quando amarrada na cintura com a faixa, deve ter um comprimento mínimo que cubra os quadris, mas não deve ultrapassar três quartos da altura da coxa. Competidoras do sexo feminino podem usar uma camiseta branca lisa por baixo da jaqueta de Karate. Os laços de jaqueta devem estar amarrados. Jaquetas sem os laços não podem ser usadas.
 4. O comprimento máximo das mangas da jaqueta não deve ser maior que a dobra do pulso e não deve ser mais curta que a metade do antebraço. As mangas das jaquetas não podem ser dobradas. Os laços que seguram a jaqueta no lugar devem ser amarrados no início da disputa. Se os laços romperem durante a disputa, o Competidor não é obrigado a trocar a jaqueta.
 5. As calças devem ser compridas o suficiente para cobrir pelo menos dois terços da canela (tíbia) e não devem ultrapassar o osso do tornozelo. As pernas da calça não podem ser dobradas.
 6. Os Competidores devem manter seus cabelos limpos e cortados em um comprimento que não obstrua a condução suave da luta. Hachimaki (faixa de cabeça) não está autorizado. Se o Árbitro considerar o cabelo de um competidor muito comprido e/ou sujo, ele pode excluir o Competidor da luta. As presilhas de cabelo são proibidas, assim como qualquer peça de metal para essa finalidade. Fitas, contas e outros enfeites são proibidos. Um ou dois elásticos discretos para prender o cabelo em um único “rabo de cavalo” são permitidos.
 7. Competidores podem usar vestimentas religiosas de cabeça na cor preta, aprovada pela WKF: Um lenço preto de tecido liso cobrindo o cabelo, mas não a área da garganta.
 8. Os competidores devem estar com as unhas curtas e não podem usar objetos metálicos ou outros objetos capazes de lesionar o oponente. O uso de aparelhos ortodônticos metálicos deve ser aprovado pelo Árbitro e o médico do torneio. O competidor assume total responsabilidade por qualquer lesão.
 9. São obrigatórios os seguintes equipamentos de proteção:
 - Luvas aprovadas pela WKF (um Competidor usando vermelho e o outro usando azul);
 - Protetor bucal;
 - Protetor corporal aprovado pela WKF (para todos os Competidores), somado ao protetor de seios para competidores do sexo feminino;
 - Protetor de canelas aprovado pela WKF (um Competidor usando vermelho e o outro usando azul);
 - Protetor de pé aprovado pela WKF (um Competidor usando vermelho e o outro usando azul).
- Protetores genitais não são obrigatórios, porém, se usados, devem ser do tipo aprovados pela WKF.
10. Óculos são proibidos. Lentes de contato gelatinosas podem ser usadas por conta e risco do competidor.
 11. O uso de qualquer tipo de vestuário ou equipamento não autorizado está proibido.
 12. Todos os equipamentos de proteção devem ser homologados pela WKF.
 13. É obrigação do Supervisor de Encontro (Kansa) certificar-se, antes de cada combate/disputa, de que os competidores estão usando equipamento homologado. (No caso de campeonatos continentais, internacionais ou nacionais, o equipamento aprovado pela WKF deve ser aceito e de nenhuma forma pode ser recusado).
 14. O uso de ataduras, bandagens ou suportes devido a lesões deve ser aprovado pelo Árbitro sob orientação do médico do torneio.

TÉCNICOS

1. Os técnicos devem, em todos os momentos do torneio, usar o agasalho oficial de sua Federação Nacional e exibir sua identificação oficial, com exceção das disputas por medalhas de eventos oficiais da WKF, onde os técnicos do sexo masculino são obrigados a usar terno escuro, camisa e gravata, enquanto as Técnicas podem optar por usar vestido, terninho ou uma combinação de blazer com saia em cores escuras. Também, as técnicas (sexo feminino) poderão usar vestimenta religiosa para a cabeça, aprovada pela WKF para árbitras e juízas

ESCLARECIMENTO:

- I. *O competidor deve usar uma única faixa, sendo esta vermelho para AKA e azul para AO. Durante as disputas não deve ser usadas faixas de graduação.*
- II. *Os protetores bucais devem estar ajustados adequadamente.*
- III. *Se o Competidor entrar na área de competição vestido de forma inadequada, ele/ela não será desclassificado imediatamente, mas terá então **1 Minuto** para resolver o problema em questão.*
- IV. *Se a Comissão de Arbitragem concordar, os Oficiais de Arbitragem terão permissão de retirar seus blazers.*

ARTIGO 3: ORGANIZAÇÃO DAS COMPETIÇÕES DE KUMITE

1. Em um torneio de Karate pode haver competição de Kumite e/ou competição de Kata. A competição de Kumite pode se dividir, por sua vez, em individual e por equipes. A individual pode se subdividir em categorias por idade e peso. As categorias de peso são compostas de disputas. O termo “disputa” descreve também as competições individuais em que combatem dois Competidores de uma mesma equipe de Kumite.
2. Para os campeonatos continentais e mundiais da WKF, os quatro medalhistas (ouro, prata e duas de bronze) do último evento são classificados. Para a *Premier Ligue- Karate 1*, os oito competidores do topo do ranking mundial da WKF, pelo dia anterior à competição são classificados. O direito de classificar não leva para posições inferiores na ausência de Competidores elegíveis para a classificação.
3. O Sistema de eliminatória com repescagem será aplicado, a menos que outro sistema seja especificamente determinado para uma competição. Quando o sistema *Round-Robin* (Rodízio) é usado, deve-se seguir a estrutura descrita no APENDICE 14: ROUND-ROBIN (KUMITE).
4. Os procedimentos de pesagem são encontrados no APÊNDICE 13: PROCEDIMENTOS DE PESAGEM.
5. Na competição individual, nenhum Competidor poderá ser substituído depois de realizado o sorteio da chave.
6. Os Competidores individuais ou equipes que não se apresentarem quando chamados serão desqualificados (KIKEN) da categoria. Em disputas por equipe, a pontuação da disputa não realizada será de 8 – 0 em favor da equipe adversária. A desclassificação por KIKEN significa que o Competidor será desclassificado da categoria, porém não afetará a sua participação em outra categoria.

7. As equipes masculinas são compostas de sete membros, com cinco competindo em cada rodada. As equipes femininas são compostas de quatro membros, com três competindo em cada rodada.
8. Os Competidores são todos membros da equipe. Não há reservas fixos.
9. Antes de cada disputa, um representante da equipe apresentará na mesa oficial, um formulário oficial contendo os nomes e a ordem de combate dos membros competidores da equipe. Os participantes selecionados dentre os sete ou quatro membros da equipe, e a ordem de combate podem ser trocados a cada rodada, desde que comunicado antes do início da rodada, porém, uma vez comunicado, não poderá trocar até que a rodada esteja completada. Uma equipe será desclassificada (SHIKKAKU) se um dos seus membros ou seu técnico mudarem a composição da equipe ou ordem de combate sem notificar por escrito a mesa oficial antes do início da rodada. Em disputas por equipe quando um Competidor recebe Hansoku ou Shikkaku, qualquer pontuação que tenha o competidor desclassificado será zerada, e se registrará um resultado de 8 – 0 a favor da equipe adversária.

ESCLARECIMENTO:

- I. *Uma “rodada” é uma fase específica da competição, que leva à obtenção dos finalistas. No Kumite, uma rodada elimina 50% dos competidores, contando os Byies como competidores. O conceito de “rodada” pode ser aplicado também às repescagens. No sistema de Round-Robin (rodízio), uma rodada se define pela situação em que todos os competidores da chave tenham combatido uma vez.*
- II. *Note que “uma luta” refere-se a uma luta individual entre dois competidores, enquanto “uma rodada” refere-se ao total de lutas entre os membros de duas equipes.*
- III. *O uso de apenas os nomes dos competidores causa problemas de pronúncia e identificação. Os números de identificação WKF devem ser atribuídos e usados.*
- IV. *Ao alinhar-se antes de uma disputa, uma equipe deve apresentar somente os Competidores que combaterão. Os Competidores que não vão atuar na disputa, bem como o técnico, ficarão sentados em área separada.*
- V. *Para competir as equipes masculinas devem apresentar pelo menos três Competidores e as equipes femininas devem apresentar pelo menos duas Competidoras. Uma equipe com menos que o número necessário de Competidores perderá a partida (Kiken)*
- VI. *Ao anunciar a desclassificação por KIKEN, o Árbitro sinalizará apontando o dedo indicador para o lado do competidor ou equipe ausente, anunciando “Aka/Ao Kiken” e depois “Aka/Ao no Kachi” dando o sinal de “Kachi” (vitória) para o oponente.*
- VII. *O formulário de ordem de combate pode ser apresentado pelo Técnico ou por um Competidor indicado pela equipe. Se for o Técnico que entregar o formulário, ele deve ser claramente identificável como tal; caso contrário, pode ser recusado. A lista deve incluir o nome do país ou clube, a cor da faixa designada à equipe para aquela disputa e a ordem de combate dos membros da equipe. Os nomes dos Competidores e seus números de torneio devem ser incluídos nas costas, e o formulário assinado pelo Técnico ou por uma pessoa nomeada.*
- VIII. *Os Técnicos devem apresentar suas credenciais à mesa oficial, junto com as dos seus Competidores ou as das suas equipes. O Técnico deve sentar-se na cadeira fornecida e não deve interferir com o bom andamento da luta por palavras ou atos.*

- IX. *Se, devido a um equívoco, combatem os competidores errados, então a disputa/rodada será declarada nula, independentemente do resultado. Para reduzir esse tipo de erro, o vencedor de cada disputa/rodada deve confirmar a vitória na mesa de controle antes de abandonar a área de competição.*

ARTIGO 4: O PAINEL DE ARBITRAGEM

1. O Painel de Arbitragem para cada disputa deve consistir em um Árbitro (SHUSHIN), quatro Juízes (FUKUSHIN), e um Supervisor de Encontro (KANSA).
2. O Árbitro, os Juízes e Supervisor de Encontro (KANSA) de uma luta de Kumite não devem ter a nacionalidade ou serem da mesma Federação Nacional de qualquer um dos participantes.
3. Distribuição de Juizes e Árbitros e a alocação do painel:
 - Para as eliminatórias, o Secretário da Comissão de arbitragem facilitará ao técnico do sistema de software que manuseia o sistema de sorteio eletrônico uma lista contendo os Árbitros e Juízes disponíveis por Tatami. Esta lista é feita pelo Secretário assim que a chave dos Competidores for finalizada e ao final do Briefing (reunião) dos Árbitros. Esta lista deve conter apenas Árbitros presentes no Briefing e deve obedecer aos critérios acima mencionados. Em seguida, para o sorteio dos Árbitros, o técnico entrará na lista no sistema e 4 Juízes, 1 Árbitro e 1 Supervisor de Encontro (KANSA) para cada tatami serão alocados aleatoriamente para cada luta.
 - Para combates por medalhas, os chefes de tatami irão providenciar para o diretor e o secretário da Comissão de Arbitragem, uma lista contendo os nomes de oito oficiais dos seus tatami, após o término da última luta da rodada eliminatória. Uma vez que a lista seja aprovada pelo diretor, este a entregará ao técnico de software, para dar entrada no sistema. O sistema então irá sortear randomicamente o painel de árbitros, cada um contendo cinco dos oito nomes de cada tatami.
4. Além disso, para facilitar a operação dos combates, dois chefes de tatami, um assistente do chefe de tatami, um Supervisor de Pontuação e um marcador de pontuação devem ser designados. A única exceção será para os eventos olímpicos, nos quais haverá somente um chefe de tatami.

ESCLARECIMENTO:

- I. *Ao iniciar uma disputa de Kumite, o Árbitro estará situado na borda exterior da área de competição. À esquerda do Árbitro estarão situados os Juízes 1 e 2 e, à direita, os Juízes 3 e 4.*
- II. *Após a troca formal de saudações entre os Competidores e o Painel de Arbitragem, o Árbitro dará um passo atrás, os Juízes e o Árbitro girarão para dentro e se saudarão. Em seguida, todos ocuparão suas posições.*
- III. *Ao trocar os Juízes, os Oficiais, exceto o Supervisor de Encontro, se posicionam como no início do encontro, cumprimentam-se uns aos outros e então abandonam a área juntos.*
- IV. *Quando há troca individual de Juízes, o Juiz que entra vai até o Juiz que sai ambos realizam a saudação e então trocam de posição.*

- V. *Em lutas por equipes, desde que todo o painel possua a qualificação exigida, as posições de Árbitro e Juízes podem ser alternadas entre cada disputa sem nenhum problema.*

ARTIGO 5: DURAÇÃO DAS DISPUTAS

1. A duração de uma disputa de Kumite é de 3 minutos para sênior masculino e feminino, tanto individual como por equipe. As disputas de Sub 21 são de 3 minutos tanto para a categoria masculina quanto para a feminina. Para Júnior e Cadete, a duração das disputas é de 2 minutos.
2. O tempo do combate inicia quando o árbitro dá o sinal para começar, e para a cada vez que fala “YAME”.
3. O Cronometrista deve dar sinais sonoros claros e audíveis através de um gongo ou apito, indicando “15 segundos restantes” e “final do tempo”. O sinal de “fim do tempo” marca o final do combate..
4. Os Competidores terão direito a um tempo de descanso entre as disputas, igual ao tempo de duração da disputa. Haverá uma exceção para o caso de troca da cor dos equipamentos, situação na qual o tempo será estendido para cinco minutos.

ARTIGO 6: PONTUAÇÃO

1. **As pontuações são as seguintes:**
 - a) **IPPON** Três pontos
 - b) **WAZA-ARI** Dois pontos
 - c) **YUKO** Um ponto
2. **Uma pontuação é atribuída quando uma técnica é realizada nas áreas pontuáveis e de acordo com os seguintes critérios:**
 - a) Boa forma;
 - b) Atitude esportiva;
 - c) Aplicação vigorosa;
 - d) Alerta (ZANSHIN);
 - e) Tempo apropriado;
 - f) Distância correta.
3. **IPPON** é atribuído para:
 - a) Chutes Jodan;
 - b) Qualquer técnica pontuável realizada sobre um oponente projetado ou caído.
4. **WAZA-ARI** é atribuído para:
 - a) Chutes Chudan.

5. **YUKO** é atribuído para

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

6. **Ataques são limitados às seguintes áreas:**

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

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

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

ESCLARECIMENTO:

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

VOCABULÁRIO	CRITÉRIOS TÉCNICOS
Ippon (3 pontos) é atribuído para:	<ol style="list-style-type: none">1. Chutes Jodan. Jodan define-se por face, cabeça e pescoço.2. Qualquer técnica pontuável realizada em um oponente que foi derrubado, caiu sozinho ou perdeu o equilíbrio de alguma forma.
Waza-Ari (2 pontos) é atribuído para:	Chutes Chudan. Chudan define-se como abdômen, peito, costas e laterais
Yuko (1 ponto) é atribuído para:	<ol style="list-style-type: none">1. Qualquer soco (Tsuki) realizado em uma das 7 áreas pontuáveis.2. Qualquer ataque (Uchi) realizado em uma das 7 áreas pontuáveis.

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

válido.

- II. *Quando um competidor é projetado de acordo com as regras, desliza, cai, ou por outra razão tem o torso tocando o chão durante a execução da técnica, e então o oponente pontua, a pontuação será IPPON.*
- III. *Uma técnica com “**BOA FORMA**” deve ter características que lhe confirmam eficácia provável dentro da estrutura dos conceitos do Karate tradicional.*
- IV. ***Atitude Esportiva** é um componente da boa forma e se refere a uma clara atitude não mal intencionada, de grande concentração durante a realização de uma técnica pontuável.*
- V. ***Aplicação Vigorosa** define a potência e a velocidade da técnica e o desejo palpável de que esta obtenha êxito.*
- VI. ***Zanshin** é um critério que se esquece, às vezes, ao avaliar um ponto. É o estado de compromisso continuado no qual o competidor mantém total concentração e consciência da potencialidade do oponente para contra-atacar. Por exemplo: o competidor não vira seu rosto durante a realização de uma técnica, e continua encarando o oponente depois da execução.*
- VII. ***Tempo apropriado** significa realizar a técnica quando esta tem maior efeito potencial.*
- VIII. ***Distância correta** significa igualmente aplicar uma técnica na distância precisa onde ela terá seu maior efeito potencial. Portanto, se a técnica é aplicada em um oponente que se movimenta rapidamente, reduz-se o efeito potencial do golpe.*
- IX. ***Distanciamento** também está relacionado ao ponto no qual a técnica é completada no alvo ou próximo dele. Pode-se considerar que tem distância correta um soco ou chute que é finalizado em qualquer ponto entre um toque superficial e 5 cm do rosto, cabeça ou pescoço. Sendo assim, técnicas Jodan que chegam pelo menos a uma distância de 5 cm do objetivo nos quais o oponente não faz menção nenhuma de tentar esquivar ou bloquear, devem ser pontuadas, sempre que a técnica cumprir os outros critérios. Na competição de Cadete e Junior não se permite nenhum contato no rosto, cabeça e pescoço, exceto um toque muito leve (skin touch) para os chutes Jodan, e a distância para pontuar é aumentada para 10 centímetros.*
- X. *Uma técnica sem valor é uma técnica sem valor – independentemente de onde e como é executada. Uma técnica que não tem boa forma nem potência não será pontuada.*
- XI. *Podem ser pontuadas as técnicas que cheguem abaixo da faixa, sempre que seja por cima do púbis. O pescoço, assim como a garganta, também é zona pontuável. Contudo, não se permite contato com a garganta, apesar de poder ser pontuada a técnica devidamente controlada, na qual não haja toque..*
- XII. *Podem ser pontuadas as técnicas nas omoplatas (escápulas). A parte não pontuáveis dos ombros é a junção do osso superior do braço com a omoplata (escápulas) e clavícula.*
- XIII. *O sinal de final de tempo marca o fim das possibilidades de pontuar no combate, ainda que o árbitro inadvertidamente não pare o combate de forma imediata. O soar de final de tempo não quer dizer, no entanto, que não se possam impor penalidades. Essas podem ser impostas pelo Painel de Arbitragem enquanto os competidores não tiverem abandonado a área de competição, após o final do combate. A partir desse momento também se podem impor penalizações, porém só por parte da Comissão de Arbitragem ou pela Comissão Disciplinar.*

- XIV. *Se dois Competidores se golpeiam um ao outro simultaneamente, e portanto, não cumprem o critério de pontuação de “tempo apropriado”, a decisão certa é não dar ponto. No entanto, ambos Competidores podem receber a pontuação se obtiverem duas bandeiras a favor, e os pontos ocorrerem antes de “Yame” - e do sinal do tempo.*
- XV. *Se um Competidor pontua com mais de uma técnica consecutiva antes da disputa ser parada, a esse Competidor será computada a técnica válida de maior valor, independentemente da sequência das técnicas. Exemplo: se um chute é dado após um golpe de punho, será pontuado o chute, já que este vale mais.*

ARTIGO 7: CRITÉRIOS PARA DECISÃO

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

Se o SENSHU for retirado a menos de 15 segundos do final da luta, nenhum outro SENSHU poderá ser atribuído para qualquer um dos Competidores.

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

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

5. Se as duas equipes têm o mesmo número de vitórias e pontos, haverá uma disputa decisiva. Cada equipe pode escolher qualquer um dos seus componentes, independentemente de a pessoa escolhida já ter combatido antes. Se, na disputa decisiva, não houver ganhador por maior número de pontos, ou nenhum dos Competidores tiver recebido SENSHU, a disputa extra será decidida por HANTEI, de acordo com o mesmo processo das disputas individuais. O resultado por HANTEI desse combate extra irá determinar também o resultado da disputa por equipe.
6. Em partidas de equipe, quando uma equipe ganhou disputas suficientes ou marcou pontos suficientes para ser o vencedor estabelecido, a partida é declarada encerrada e não haverá mais lutas.
7. Nas situações em que tanto AKA quanto AO são desclassificados no mesmo combate por Hansoku, os adversários previstos para a próxima rodada vencerão como *bye* (e nenhum resultado será anunciado), a não ser que a dupla desclassificação aconteça em combates por medalhas. Nesse caso, o vencedor será decidido por HANTEI, a não ser que um dos competidores tenha SENSHU.

ESCLARECIMENTO:

- I. *Ao se decidir o resultado de uma disputa por votação (HANTEI) ao final de uma disputa inconclusiva, o Árbitro irá para o perímetro da área de competição e chamará "HANTEI", seguido por sopro de dois tons de apito. Os Juízes indicarão suas opiniões por meio de suas bandeiras e simultaneamente o árbitro indicará o seu voto com a mão. O árbitro dará então um breve sopro em seu apito, retornará à sua posição original, anunciará a decisão e indicará o vencedor da forma usual.*
- II. *Por 'primeiro ponto marcado sem oposição' (SENSHU), entende-se que um Competidor marcou o primeiro ponto em seu oponente, sem que este tenha marcado também antes do sinal parar. Nos casos em que ambos os Competidores marcam antes do sinal, não se outorga o 'primeiro ponto marcado sem oposição' e ambos Competidores continuam tendo a possibilidade de marcar SENSHU mais adiante, durante a disputa.*

ARTIGO 8: COMPORTAMENTO PROIBIDO

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

CATEGORIA 1

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

CATEGORIA 2

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

ESCLARECIMENTO:

- I. *Competição de Karate é um esporte, e por essa razão estão proibidas as técnicas mais perigosas e todas as técnicas devem ser controladas. Os Competidores treinados podem absorver golpes relativamente potentes em áreas musculosas, tais como o abdômen, mas a cabeça, o rosto, o pescoço, as virilhas e articulações são particularmente suscetíveis a lesões. Portanto qualquer técnica que cause lesão deve ser penalizada, a menos que tenha sido causada pelo receptor. Os Competidores devem realizar todas as técnicas com controle e boa forma. Se isso não acontece, independentemente da técnica mal aplicada, deve-se dar uma advertência ou penalização. Deve-se ter um cuidado especial para as competições de Cadete e Júnior.*
- II. **CONTATO NO ROSTO — SÊNIOR:** *Para Competidores Sênior, é permitido contato de “toque” controlado, leve e não lesivo no rosto, cabeça e pescoço (mas não na garganta). Quando o contato for considerado muito forte pelo Árbitro, mas não diminuir as chances de vitória do competidor, uma advertência (CHUKOKU) pode ser dada.*

Um segundo contato sob as mesmas circunstâncias resultará em KEIKOKU. Uma infração adicional resultará em HANSOKU CHUI. Qualquer contato adicional, embora não significativo o suficiente para influenciar as chances de vitória do oponente, ainda resultará em HANSOKU.

- III. **CONTATO NO ROSTO — JUNIOR:** Para Competidores Junior, o contato pode ter o toque controlado mais leve (“toque na pele”) na face, cabeça e pescoço (mas não na garganta) e ainda pontuar. Mais do que um toque na pele exigirá um aviso ou penalidade, a menos que seja causado pelo receptor (MUBOBI).
- IV. **CONTATO NO ROSTO — CADETES:** Para Competidores Cadetes, nenhum contato com a cabeça, rosto ou pescoço é permitido com técnicas de mão. Qualquer contato, por mais leve que seja, será advertido ou penalizado, conforme o parágrafo II acima, a menos que seja causado pelo receptor (MUBOBI). Chutes Jodan podem fazer o toque mais leve (“toque na pele”) e ainda pontuar. Mais do que um toque na pele exigirá um aviso ou penalidade, a menos que seja causado pelo receptor (MUBOBI). Para Competidores menores de 14 anos; veja também o APÊNDICE 10 para mais restrições.
- V. O Árbitro deve continuar a observar o Competidor lesionado até o combate ser reiniciado. Um breve atraso no julgamento permite o surgimento de sintomas de lesão como um sangramento no nariz. A observação revelará também possíveis esforços dos competidores para agravar lesões leves e tirar vantagem tática. Exemplos disso são: assoar violentamente o nariz lesionado ou esfregar a mão no rosto asperamente.
- VI. Lesões pré-existentes podem produzir sintomas fora de proporção para o grau de contato produzido, portanto, os Árbitros devem levar isso em conta ao considerarem as penalizações por aparente contato excessivo. Por exemplo, o que parece ser um contato relativamente leve pode resultar em um Competidor ficar impossibilitado de continuar a luta, devido ao efeito cumulativo da lesão ocasionada em combate anterior. Antes do começo de uma disputa ou uma rodada, o Chefe de Tatami deve examinar os cartões médicos e assegurar-se de que os competidores estão em condições para combater. O Árbitro deve ser informado se um competidor tiver sido tratado previamente por lesão.
- VII. Competidores que exageram sua reação a contato leves, com a intenção de fazer o Árbitro penalizar o adversário, como esconder o rosto, cambalear ou cair desnecessariamente, devem ser penalizados imediatamente.
- VIII. A penalidade correta por **fingir uma lesão** quando o painel de arbitragem determinou que a técnica de fato é pontuável será no mínimo HANSOKU CHUI e, em casos mais severos, HANSOKU ou SHIKKAKU. Simular uma lesão que não existe é uma séria infração ao regulamento. SHIKKAKU será imposto para o Competidor que simular lesão. Exemplo disso são as situações nas quais o competidor se joga e cai, rola no chão etc. e essas reações são tidas como desproporcionais ao tipo de lesão, conforme atestado por um médico neutro.
- IX. **Exagerar o efeito de uma lesão** efetivamente sofrida é menos grave, mas também deve ser considerado como comportamento inaceitável. Desse modo, no primeiro exagero, o Competidor receberá a penalidade mínima de HANSOKU CHUI. Exagero mais sério, como cambalear, cair no chão, levantar-se e se abaixar outra vez, e assim por diante, poderá receber diretamente HANSOKU, dependendo da gravidade da falta.
- X. O Competidor que receber SHIKKAKU por fingir lesão será afastado da área de competição e será encaminhado diretamente à Comissão Médica da WKF, que o submeterá imediatamente a exames.

A Comissão Médica submeterá seu relatório, antes do término do campeonato, para consideração da Comissão de Arbitragem que, por sua vez, deverá submeter seu relatório ao Comitê Executivo no evento e este deverá considerar se uma sanção adicional é necessária. Competidores que fingem lesão devem ser severamente penalizados, inclusive com suspensão para o resto da vida, no caso de infrações reincidentes.

- XI. *A garganta é uma área particularmente vulnerável e até um leve contato será motivo de advertência ou penalidade, a menos que seja provocada pelo próprio receptor.*
- XII. *Técnicas de arremesso são divididas em dois tipos. As técnicas de varrida de perna, estabelecidas no Karate convencional como ashi barai, ko uchi gari, etc. em que o oponente é desequilibrado ou projetado sem ser previamente agarrado — e aquelas projeções que exigem que o oponente seja agarrado ou segurado com uma mão enquanto a técnica é executada. O único caso em que um arremesso pode ser realizado enquanto agarra o oponente com as duas mãos, é quando o competidor agarra a perna do oponente durante um chute deste. O ponto central do arremesso não deve estar acima do nível do quadril do arremessador e o oponente deve ser segurado o tempo todo, para que uma aterrissagem segura possa ser feita. Projeções acima do ombro como Seoi Nage, Kata Guruma etc., são expressamente proibidas, assim como as chamadas projeções de sacrifício como Tomoe Nage, Sumi Gaeshi, etc. Também é proibido agarrar o adversário por baixo da cintura e levantá-lo e jogá-lo, ou agachar-se e puxar suas pernas para cima. Se um Competidor é lesionado como resultado de uma técnica de projeção, os Juízes decidirão a penalidade a ser aplicada.*
- O Competidor pode aproveitar o braço ou karategi do adversário com uma mão para efeitos de execução de uma queda ou uma técnica de pontuação direta - mas não pode continuar segurando por técnicas contínuas. Segurar com uma das mãos quando imediatamente estiver executando uma técnica de pontuação ou derrubar ou evitar uma queda. Segurar com as duas mãos só é permitido quando pegar a perna do adversário em um chute, para fins de execução de uma queda.*
- XIII. *Técnicas de mão aberta na face são proibidas devido ao perigo para a visão do oponente.*
- XIV. *JOGAI é uma infração em que o pé ou qualquer outra parte do corpo do Competidor toca o chão fora da área de competição. Uma exceção é o caso no qual o Competidor é fisicamente empurrado ou projetado para fora da área pelo oponente. Note que uma advertência deve ser aplicada no primeiro JOGAI. A definição de JOGAI não é mais “saídas repetidas”, mas sim “saídas não causadas pelo adversário”. Se, entretanto, isso acontecer a menos de 15 segundos para o final do encontro, o árbitro deverá impor, no mínimo, HANSOKU CHUI diretamente, para o ofensor.*
- XV. *Um Competidor que aplica uma técnica de pontuação e sai da área antes de o Árbitro falar “YAME”, receberá o valor da pontuação e JOGAI não será imposto. Se a ação do Competidor não é suficiente para pontuar, a saída será registrada como JOGAI.*
- XVI. *Se AO sai logo após a pontuação de AKA com um ataque bem sucedido, então “YAME” acontecerá imediatamente na pontuação, e a saída de AO não será computada. Se AO sai, ou saiu quando AKA pontuou (com AKA permanecendo dentro da área), então será dado tanto o ponto de AKA, quanto a penalização de AO por JOGAI.*

- XVII. *É importante entender que “Evitar Combate” refere-se a uma situação por meio da qual um Competidor tem comportamento de fazer o tempo passar sem que o oponente tenha a oportunidade de pontuar. O Competidor que constantemente recua sem contra-atacar, agarra desnecessariamente ou deliberadamente sai da área para que o oponente não tenha a oportunidade de pontuar, deve ser advertido ou penalizado. Isso acontece frequentemente durante os segundos finais de uma disputa. Se a falta acontece com quinze segundos ou mais do tempo restante da disputa e o Competidor não tem advertência C2, o Árbitro o advertirá aplicando CHUKOKU. Se existir previamente uma falta ou faltas da Categoria 2, isto resultará na aplicação de KEIKOKU. Porém, se resta menos de quinze segundos para terminar, o Árbitro penalizará o ofensor diretamente com HANSOKU CHUI (não importando se houve um KEIKOKU de Categoria 2 anteriormente ou não). Se houver um HANSOKU CHUI de Categoria 2 anterior, o Árbitro penalizará o ofensor com HANSOKU e anunciará o oponente como vencedor da disputa. Porém, o Árbitro deve assegurar-se de que o comportamento do Competidor não é uma medida defensiva devido à ação do oponente que age de maneira imprudente ou perigosa, devendo o Árbitro, em tais casos, advertir ou penalizar o oponente.*
- XVIII. *Passividade refere-se às situações em que ambos os Competidores não aplicam técnicas durante um período de tempo.*
- XIX. *Um exemplo de MUBOBI é a situação em que o Competidor realiza um ataque sem atentar para a sua segurança pessoal. Alguns Competidores se lançam contra seus oponentes de tal forma que ficam impossibilitados de bloquear um contra-ataque. Tais ataques abertos constituem um ato de MUBOBI e não podem pontuar. Como um movimento teatral tático, alguns Competidores se viram imediatamente para dar uma falsa idéia de domínio da situação para demonstrar um ponto marcado. Baixam a guarda e interrompem a concentração em relação oponente. Propósito de se virar é para chamar a atenção do Árbitro para a sua técnica. Isto é também um ato claro de MUBOBI. Se o infrator receber contato excessivo e/ou for lesionado, o Árbitro dará advertência ou penalidade Categoria 2, e não penalizará o oponente..*
- XX. *Qualquer comportamento descortês de um membro da delegação oficial pode custar à desclassificação de um Competidor, de toda equipe ou da delegação do torneio.*

ARTIGO 9: ADVERTÊNCIAS & PENALIDADES

CHUKOKU:	CHUKOKU é imposto para a primeira ocorrência de uma infração menor da categoria aplicável.
KEIKOKU:	KEIKOKU é imposto para a segunda ocorrência de uma infração menor daquela categoria, ou por infrações não suficientemente graves para receber HANSOKU-CHUI.
HANSOKU-CHUI:	Esta é uma advertência de desclassificação, normalmente imposta para infrações nas quais um KEIKOKU tenha sido dado previamente no encontro em andamento. Também pode ser imposto diretamente para infrações graves, que não mereçam HANSOKU.
HANSOKU:	Esta é a penalidade de desclassificação devido a uma infração grave ou quando um HANSOKU CHUI tenha sido dado. Em encontros por equipes o placar do Competidor vencedor será fixado em oito pontos e o placar do ofensor será zerado.

SHIKKAKU:

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

Para facilitar o andamento do combate os Árbitros podem, desde que haja mais de 15 segundos, informalmente fazer com que os competidores comecem a lutar com a gesticulação (o mesmo que é costumeiramente usado para fazer os Competidores entrarem no tatami) combinada com a ordem “TSUZUKETE” e separar do clinche (usando o mesmo gesto costumeiro para solicitar que os competidores saiam da área) combinado com a ordem “WAKARETE”, ambos sem parar o tempo.

Essas medidas não pretendem substituir as advertências por infrações óbvias, ou se os competidores não obedecem às ordens imediatamente.

ESCLARECIMENTO:

- I. *Há três níveis de advertências: CHUKOKU, KEIKOKU e HANSOKU CHUI. Uma advertência serve para que o Competidor saiba que violou as regras da competição, mas sem a imposição imediata de uma penalidade.*
- II. *Há dois tipos de penalidades: HANSOKU e SHIKKAKU, ambas causam ao Competidor que violar as regras, a desclassificação do combate (HANSOKU) do combate e de todo o torneio (SHIKKAKU). No caso de SHIKKAKU, outras sanções ainda podem ser impostas pela Comissão Legal e Disciplinar, baseadas no resultado das queixas.*
- III. *Faltas de Categoria 1 e de Categoria 2 não acumulam entre si.*
- IV. *Uma advertência pode ser diretamente imposta para uma infração às regras, mas uma vez aplicada, a repetição daquela categoria de infração deve ser acompanhada pela aplicação de uma advertência ou penalidade mais severa. Por exemplo, não é possível dar uma advertência por contato excessivo, e aplicar a mesma advertência para o segundo contato excessivo.*
- V. *CHUKOKU é normalmente imposto para a primeira ocorrência de uma falta que não reduziu as chances do Competidor de ganhar em função da falta do oponente.*
- VI. *KEIKOKU é normalmente imposto quando o potencial de vitória do Competidor para ganhar foi levemente diminuído (na opinião dos Juízes) devido à falta do oponente.*
- VII. *Um HANSOKU CHUI pode ser imposto diretamente, ou seguido de um KEIKOKU e é usado quando o potencial do Competidor de vencer foi seriamente reduzido (na opinião dos Juízes) devido à falta do oponente.*
- VIII. *Um HANSOKU é imposto pelo acúmulo de advertências, mas também pode ser imposto diretamente por infrações graves ao regulamento. É usado quando o potencial de vencer do Competidor for reduzido virtualmente a zero (na opinião dos Juízes) devido à falta do oponente.*

- IX. *Qualquer Competidor que receba HANSOKU por causar lesão, e que teve na opinião dos Juízes e do Chefe de Tatami, comportamento imprudente ou perigoso, ou que é considerado sem as requeridas habilidades de controle, necessárias para competição da WKF, será encaminhado para a Comissão de Arbitragem, que decidirá se o Competidor deve ser suspenso do resto da competição e/ou de competições futuras..*
- X. *Um SHIKKAKU pode ser imposto diretamente, sem advertências de qualquer tipo. Se o Árbitro acredita que o Competidor atuou maliciosamente, não importando se foi causada uma lesão física ou não, SHIKKAKU e não HANSOKU é a penalidade correta.*
- XI. *Quando o Árbitro considerar que o Técnico está interferindo no andamento da luta, ele/ela irá parar a disputa (YAME), abordar o Técnico e fará o sinal de comportamento descortês. Após isto, o Árbitro irá reiniciar a disputa (TSUZUKETE HAJIME). Se o Técnico continuar a interferir, o Árbitro irá parar a disputa, abordar o Técnico novamente e solicitará que deixe o Tatami. O Árbitro não reiniciará a disputa até que o Técnico tenha saído da área do Tatami. Isto não é considerado como uma situação de SHIKKAKU, e a expulsão do Técnico é somente para aquela disputa ou rodada específica.*
- XII. *SHIKKAKU deve ser anunciado publicamente.*

ARTIGO 10: LESÕES E ACIDENTES NA COMPETIÇÃO

1. KIKEN é a decisão dada quando um Competidor ou Competidores não se apresentam quando chamados, não podem continuar, abandonam o combate, ou são retirados por ordem do Árbitro. Os motivos para abandono podem incluir lesões não atribuíveis às ações do oponente. O abandono por KIKEN supõe que o Competidor será desclassificado da categoria, porém não afetará sua participação em outras categorias.
2. Se dois Competidores lesionam um ao outro, ou sofrem os efeitos de lesões prévias, e o médico do torneio os declara incapazes de continuar, a vitória no combate será outorgada a quem tenha mais pontos no momento. Em disputas individuais, se ambos têm a mesma pontuação, então a decisão dar-se-á por HANTEI, salvo se um dos Competidores tem SENSHU. Em disputas por equipe, o Árbitro anunciará o empate (HIKIWAKE), salvo se um dos Competidores tem SENSHU. No caso em que isso ocorre durante uma disputa extra para decidir uma disputa por equipe, então o voto (HANTEI) determinará o resultado, salvo se um dos Competidores tem SENSHU.
3. Um Competidor lesionado, que tenha sido declarado, pelo médico do torneio, incapaz de continuar a lutar, não poderá voltar a competir no torneio em questão.
4. Um Competidor lesionado que ganha um combate por desclassificação por lesão não poderá seguir competindo sem a permissão do médico do torneio.
5. Quando um Competidor é lesionado, o Árbitro deve parar o combate e simultaneamente chamar o médico, que é o único autorizado a diagnosticar e tratar a lesão.
6. A um Competidor lesionado durante um combate, que precise de tratamento médico, serão dados três minutos para receber o tratamento. Se o tratamento não é completado nesse tempo, o Árbitro decidirá se o Competidor está ou não em condições de combater (Artigo 13, parágrafo 8d), ou se deve dar mais tempo para o tratamento.
7. Qualquer Competidor que cai, é derrubado, ou nocauteado, e não recupera totalmente sua posição em dez segundos, será considerado sem condição de seguir combatendo e será retirado automaticamente

de todos os eventos de Kumite do torneio. Quando um Competidor cai, é derrubado ou nocauteado e não recobra imediatamente a posição erguida, o Árbitro chamará o médico e ao mesmo tempo começará a contar até dez na língua inglesa indicando a contagem com um dedo por segundo. Em todos os casos em que se tenha começado a contagem dos dez segundos, o médico será chamado para que examine o Competidor antes que a disputa possa prosseguir. Para os incidentes compatíveis com a regra dos dez segundos, o Competidor poderá ser examinado no Tatami.

ESCLARECIMENTO:

- I. *Quando o médico considera que um Competidor não está em condições de lutar, deve-se fazer a anotação correspondente na credencial do Competidor. Deve-se deixar claro a outros painéis de arbitragem qual é o grau de incapacidade.*
- II. *Um Competidor pode vencer a luta por desqualificação do oponente também no caso de acúmulo de infrações menores de Categoria 1. Por tanto, pode ocorrer de o Competidor vencer por desclassificação sem que tenha sofrido nenhuma lesão significativa.*
- III. *Quando um Competidor está lesionado e precisa de tratamento médico, o Árbitro deverá chamar o médico levantando o braço, fazendo soar seu apito e chamando “médico”.*
- IV. *Caso tenha condição física, o Competidor lesionado deve sair da área para ser tratado pelo médico.*
- V. *O médico é obrigado a fazer recomendações de segurança só no que se refere ao tratamento médico adequado de um Competidor lesionado.*
- VI. *Os Juízes deverão decidir se darão KIKEN, HANSOKU ou SHIKKAKU segundo cada caso.*
- VII. *Em disputas por equipe, se um membro da equipe recebe KIKEN, ou é desclassificado (HANSOKU ou SHIKKAKU), sua pontuação será zerada e o oponente receberá oito pontos.*

ARTIGO 11: PROTESTO OFICIAL

1. Ninguém pode protestar sobre um Julgamento para os membros do Painel de Arbitragem.
2. Se um procedimento de Arbitragem parece ter infringido o regulamento, o Técnico do Competidor ou seu representante oficial são os únicos autorizados a fazer um protesto.
3. O protesto será realizado em forma de um relatório escrito, apresentado imediatamente após a disputa em que se gerou o protesto (a única exceção a isso é quando o protesto se refere a uma falta administrativa. O Chefe de Tatami deve ser informado imediatamente depois de detectar a falha).
4. Qualquer protesto relativo à aplicação das regras não deve necessariamente impedir o andamento da competição e deve ser anunciado pelo Técnico ou representante da Federação Nacional imediatamente após o término da disputa.

5. O Técnico / representante da Federação Nacional solicitará o formulário oficial de protesto do Chefe de Tatami e deverá ser preenchido, assinado e entregue ao Chefe Tatami com a taxa correspondente sem demora.
6. A falha de um Técnico/ representante da Federação Nacional em entregar um protesto em tempo hábil pode levar à sua rejeição se tal atraso, na opinião do Júri de Apelação, for sem justificativa razoável e impedir o andamento da competição.
7. O Chefe de Tatami entregará imediatamente o formulário de protesto preenchido a um representante do Júri de Apelação. O Júri de Apelação revisará as circunstâncias que levaram à decisão protestada. Tendo considerado todos os fatos disponíveis, eles produzirão um relatório, e terão poderes para tomar as medidas que forem necessárias. O Júri de Apelação terá **cinco minutos** para proferir uma decisão.
8. O protesto também pode ser decidido e anunciado diretamente ao Júri de Apelação pelo Presidente da Comissão de Arbitragem ou pelo Árbitro Chefe do evento, não havendo neste caso o pagamento de taxa de protesto.

4.9. Composição do Júri de Apelação

O Júri de Apelação é composto por três árbitros experientes nomeados pela Comissão de Arbitragem. Não poderá haver dois membros de uma mesma federação nacional. A Comissão de Arbitragem nomeará também três membros adicionais numerados de 1 a 3, que substituem, de forma automática, qualquer dos membros originais do Júri de Apelação, quando esses tenham conflito de interesses, quando o membro do Júri tenha a mesma nacionalidade ou alguma relação familiar sanguínea ou legal com alguma das partes implicadas ao incidente de que se trate, incluindo a todos os membros do Painel de Arbitragem relacionados com o incidente protestado.

5.10. Processo de Avaliação das Apelações

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

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

6.11. Protestos Recusados

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

7.12. Protestos Aceitos

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

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

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

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

8.13. Relatório de Incidente

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

9.14. Poder e Restrições

A decisão do Júri de Apelação é final e só pode ser anulada por decisão do Comitê Executivo mediante solicitação do Presidente da WKF.

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

10.16. Disposição Especial para o uso do Video Review

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

Nos Campeonatos Mundiais Sênior da WKF, Jogos Olímpicos, Jogos Olímpicos da Juventude, Jogos Continentais, Jogos Mundiais e jogos multiesportivos dessa natureza, o uso de vídeo review dos combates é obrigatório. O uso de revisão de vídeo também é recomendado para outras competições sempre que possível.

O procedimento para o Video Review está incluído no APÊNDICE 11.

ESCLARECIMENTO:

- I. *O protesto deve conter os nomes dos Competidores, dos Juízes que oficiam e os **detalhes precisos do que está sendo protestado**. Nenhuma reclamação geral sobre padrões gerais será aceita como protesto legítimo. O ônus de provar a validade do protesto é do reclamante.*
- II. *O protesto será analisado pelo Júri de Apelação e, como parte desta revisão, o Júri estudará as evidências disponíveis em apoio ao protesto.*
- III. *Se o Júri de Apelação considerar o protesto válido, serão tomadas as providências apropriadas. Também serão adotadas as medidas necessárias para que o mesmo problema não volte a ocorrer em competições futuras. A Tesouraria devolverá o valor da taxa.*
- IV. *Se o Júri de Apelação considerar o protesto inválido, este será rejeitado e o depósito será confiscado para a WKF.*

- V. *As disputas ou encontros seguintes não serão atrasados, ainda que um protesto oficial esteja em andamento. É de responsabilidade do Supervisor de Encontro, assegurar que a competição seja conduzida de acordo com as Regras de Competição.*
- VI. *No caso de erro administrativo durante uma disputa, o Técnico pode notificar diretamente o Chefe de Tatami que, por sua vez, notificará o Árbitro.*

ARTIGO 12: PODERES E DEVERES DOS OFICIAIS

COMISSÃO DE ARBITRAGEM

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

1. Assegurar a correta preparação de cada torneio, em consonância com a Comissão Organizadora, no que se refere à disposição da área de competição, disposição e desenvolvimento de todos os equipamentos e facilidades necessárias, operação e supervisão dos encontros, precauções de segurança, etc.;
2. Nomear e distribuir os Chefes de Tatami (Chefe de Área) e os assistentes de Chefe de Tatami em suas respectivas áreas e realizar as ações oportunas de acordo com os relatórios dos Chefes de Tatami;
3. Supervisionar e coordenar o desempenho geral dos Oficiais de Arbitragem;
4. Nomear oficiais substitutos quando necessário;
5. Dar o Veredicto final sobre questões de natureza técnica que podem surgir durante uma disputa ou encontro e que não estejam estipulados no regulamento.

CHEFES DE TATAMI E ASSISTENTES DE CHEFE DE TATAMI

Os poderes e deveres dos Chefes de Tatami são os seguintes:

1. Delegar, nomear e supervisionar os Árbitros e Juízes, em todos os encontros nas áreas sob o seu controle;
2. Observar o desempenho dos Árbitros e Juízes em suas áreas, e assegurar que os oficiais designados são capazes das tarefas a eles atribuídas;
3. Ordenar ao Árbitro que pare a disputa quando o Supervisor de Encontro assinalar uma contravenção ao Regulamento da Competição;
4. Preparar um relatório diário por escrito, sobre o desempenho de cada oficial sob a sua supervisão, junto com suas recomendações, se houver, para a Comissão de Arbitragem;
5. Designar 2 Árbitros **Categoria A** para atuar como Supervisores do *Video Review* (VRS).

SUPERVISORES DE TÉCNICOS

Os deveres dos Supervisores de Técnicos estão descritos no APÊNDICE 11 – VÍDEO REVIEW

ÁRBITROS

Os poderes dos Árbitros (SHUSHIN) são os seguintes:

1. O Árbitro (“SHUSHIN”) terá o poder de conduzir disputas/encontros, incluindo anunciar o início, a suspensão e o fim da disputa ou encontro;
2. Outorgar pontos com base nas decisões dos Juízes;
3. Parar a luta quando for notada uma lesão, doença ou incapacidade de um Competidor de continuar;
4. Parar a disputa quando, em sua opinião, tenha-se cometido uma falta, ou para garantir a segurança dos Competidores.
5. Parar a disputa quando um ou mais Juízes indicarem ponto ou Jogai;
6. Para indicar faltas observadas (incluindo Jogai), solicitando assim o consentimento dos Juízes;
7. Solicitar a confirmação dos Juízes nos casos em que, em sua opinião, haja motivo para que os Juízes reavaliem a sua opinião de advertência ou penalização;
8. Chamar os Juízes para conferência (SHUGO) para recomendar Shikkaku;
9. Explicar ao Chefe de Tatami, Comissão de Arbitragem ou Júri de Apelação, se necessário, a base adotada para um Julgamento feito;
10. Dar advertências e impor penalidades baseado na decisão dos Juízes;
11. Anunciar e dar início à disputa extra, quando requerido em disputas por equipes;
12. Conduzir a votação dos Juízes, incluindo o seu próprio voto (HANTEI) e anunciar o resultado;
13. Resolver empates;
14. Anunciar o vencedor;
15. A autoridade do Árbitro não se limita apenas à área de competição, mas também a todo o seu perímetro imediato, incluindo o controle da conduta dos Técnicos, outros Competidores, ou qualquer parte da comitiva dos Competidores, presentes na pista de competição.;
16. O Árbitro deve dar todos os comandos e fazer todos os anúncios.

JUÍZES

Os poderes dos Juízes (FUKUSHIN) são os seguintes:

1. Assinalar pontos marcados e Jogai por sua própria iniciativa;
2. Sinalizar sua decisão sobre advertências ou penalidades indicadas pelo Árbitro;
3. Exercer o direito de voto em qualquer decisão a ser tomada.

Os Juízes devem observar cuidadosamente as ações dos Competidores e sinalizar ao Árbitro uma opinião nos seguintes casos:

- a) Quando um ponto é observado;
- b) Quando um Competidor sair da área de competição(Jogai);
- c) Quando solicitado pelo Árbitro para dar seu Julgamento sobre qualquer outra falta.

SUPERVISORES DE ENCONTRO (KANSA)

O Supervisor de Encontro (KANSA) ajudará o Chefe de Tatami a supervisionar o andamento das disputas. No caso em que as decisões do Árbitro e/ou Juízes não estejam em acordo com o Regulamento de Competição, o Supervisor de Encontro levantará imediatamente a bandeira vermelha, e fará soar seu apito. O Chefe de Tatami indicará ao Árbitro que pare a disputa ou encontro e corrija a irregularidade.

Os registros da disputa serão oficiais uma vez que sejam aprovados pelo Supervisor de Encontro.

Antes do início de cada disputa ou encontro, o Supervisor de Encontro garantirá que o equipamento e o Karategi dos Competidores estejam de acordo com as regras de competição da WKF. Mesmo que o organizador tenha um check-up do equipamento antes da escalação, ainda é responsabilidade da Kansa garantir que o equipamento esteja de acordo com as regras. O Supervisor de Encontro não fará rodízio durante as disputas de Equipe.

Guia de Atuação

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

- *O Árbitro esquecer-se de indicar Senshu;*
- *O Árbitro esquecer-se de revogar Senshu;*
- *O Árbitro dar o ponto para o Competidor errado;*
- *O Árbitro dar advertência/penalidade para o Competidor errado;*
- *O Árbitro dar ponto para um Competidor e falta de Cat. 2, por exagero, para o outro;*
- *O Árbitro dar ponto para um Competidor e Mubobi para o outro;*
- *O Árbitro dar ponto por uma técnica realizada após o Yame ou depois do final do tempo;*
- *O Árbitro dar um ponto feito por um Competidor quando ele/ela estiver fora do Tatami;*
- *O Árbitro dar advertência ou penalidade por passividade durante o Ato Shibaraku;*
- *O Árbitro dar uma advertência ou penalidade errada de Cat.2 durante o Ato Shibaraku;*
- *O Árbitro não parar a disputa quando houver duas ou mais bandeiras marcando ponto ou Jogai para o mesmo Competidor.*
- *O Árbitro não parar a disputa quando um Técnico solicitar o Video Review;*
- *O Árbitro não seguir a maioria das bandeiras;*
- *O Árbitro não chamar o médico em uma situação da regra dos 10 segundos;*
- *O Árbitro fazer um Hantei/Hikiwake quando um Senshu tenha sido marcado;*
- *Um Juiz(es) estiver(em) segurando as bandeiras nas mãos erradas;*
- *O placar eletrônico estiver mostrando uma informação incorreta;*
- *A técnica reclamada pelo Treinador foi feita depois do Yame ou depois do final do tempo.*

Nas seguintes situações, o Kansa não se envolverá com a decisão do Painel de Arbitragem:

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

SUPERVISORES DE PONTUAÇÃO

O Supervisor de Pontuação manterá um registro separado dos pontos concedidos pelo Árbitro e ao mesmo tempo fiscalizará os Cronometrista e os encarregados da pontuação.

ESCLARECIMENTO:

- I. *Quando dois ou mais Juízes indicarem ponto ou Jogai para o mesmo competidor, o Árbitro deverá parar a disputa e indicar a decisão correspondente. Se o Árbitro não parar a disputa, o Supervisor de Encontro levantará a bandeira vermelha e soará seu apito. Quando o Árbitro decidir parar uma disputa por qualquer outro motivo que não seja o sinalizado por dois ou mais Juízes, ele/ela falará “YAME” ao mesmo tempo em que fará a sinalização de mão apropriada. Os Juízes sinalizarão suas opiniões e o Árbitro indicará a decisão que concorde com dois ou mais Juízes.*
- II. *No caso em que dois ou mais Juízes indicam um ponto, advertência ou penalização para ambos os Competidores, os dois Competidores receberão seus respectivos pontos, advertências ou penalizações.*
- III. *Se mais de um Juiz indica pontuação, advertência ou penalização para um Competidor, e a pontuação, advertência ou penalização é diferente entre os demais Juízes, será aplicada a pontuação, advertência ou penalização de nível mais baixo, caso não haja maioria para um determinado nível de pontuação, advertência ou penalização.*
- IV. *Se há maioria, ainda que divergente entre os Juízes, para o nível de pontuação, advertência ou penalização, a opinião majoritária irá prevalecer sobre o princípio de aplicar o nível mais baixo da pontuação, advertência ou penalização.*
- V. *No HANTEI, os quatro Juízes e o Árbitro têm um voto cada.*
- VI. *O papel do Supervisor de Encontro é de assegurar que a disputa ou encontro seja conduzida conforme o Regulamento de Competição. Ele/ela não é um Juiz adicional. Ele/ela não tem voto, nem qualquer autoridade em assuntos de decisão, como se uma pontuação foi válida ou se JOGAI aconteceu. Sua única responsabilidade encontra-se nas questões de procedimento. Não há rodízio do Supervisor de Encontro nas disputas por equipes.*
- VII. *No caso de o Árbitro não ouvir o som de fim de tempo, o Supervisor de Pontuação apitará.*
- VIII. *Ao explicar as bases da decisão após uma disputa ou encontro, os Juízes falarão apenas com o Chefe de Tatami, a Comissão de Arbitragem ou o Júri de Apelação. Eles não darão explicações para ninguém mais.*
- IX. *Um Árbitro poderá, baseado em seu julgamento, expulsar da área de competição qualquer Técnico que não tenha conduta apropriada ou que, em sua opinião, interfira no desenvolvimento normal da disputa; o Árbitro poderá adiar a retomada da disputa até que o Técnico cumpra o exigido. Esta mesma autoridade do Árbitro poderá estender-se sobre outros membros no entorno dos Competidores presentes na área de competição.*

ARTIGO 13: INÍCIO, SUSPENSÃO E TÉRMINO DE DISPUTAS

1. Os termos e gestos a serem usados pelo Árbitro e Juízes na operação de uma disputa/encontro estão especificados nos Apêndices 1 e 2.
2. O Árbitro e os Juízes devem assumir suas posições prescritas e após uma troca de cumprimentos entre os Competidores que estão posicionados de frente às suas áreas designadas perto de seu oponente; o Árbitro então anunciará “SHOBU HAJIME!” e a disputa terá início.
3. O Árbitro interromperá a disputa anunciando “YAME”. Se necessário, o Árbitro ordenará aos Competidores que assumam suas posições originais (MOTO NO ICHI).
4. Quando o Árbitro retorna à sua posição, os Juízes indicarão então suas opiniões por meio de uma sinalização. No caso de outorgar um ponto, o Árbitro identificará o Competidor (AKA ou AO), a área atacada, e depois dará o ponto utilizando o gesto prescrito. O Árbitro indicará a continuação do encontro dizendo “TSUZUKETE HAJIME”.
5. Quando um competidor estabelecer uma diferença de oito pontos durante uma disputa, o Árbitro dirá “YAME” e ordenará aos Competidores que voltem às suas posições iniciais, fazendo ele/ela o mesmo. Então anunciará o vencedor levantando a mão para o lado do Competidor que venceu, declarando “AO (AKA) NO KACHI”. Em seguida, finaliza a disputa.
6. Quando o tempo de combate se encerra, o Competidor com mais pontos é declarado ganhador, e o Árbitro o indicará levantando sua mão para o lado do ganhador, dizendo “AO (AKA) NO KACHI”. Logo após a disputa é finalizada.
7. Em caso de empate ao final de uma disputa inconclusiva, o Painel de Arbitragem (o Árbitro e os quatro Juízes) decidirá a disputa por HANTEI.
8. Quando ocorrerem as seguintes situações, o Árbitro irá gritar “YAME!” e parará temporariamente a disputa.
 - a. Quando um ou ambos Competidores estiverem fora da área de competição;
 - b. Quando o Árbitro ordenar aos Competidores que ajustem o karategi ou o equipamento de proteção;
 - c. Quando um Competidor infringir o regulamento;
 - d. Quando o Árbitro considerar que um ou ambos os Competidores não podem continuar combatendo devido à lesão, doença ou outras causas. Após ouvir a opinião do médico do evento, o Árbitro decidirá sobre a continuação ou não do combate;
 - e. Quando um Competidor agarrar o oponente e não aplicar uma técnica imediata ou arremesso;
 - f. Quando um ou ambos os Competidores, caírem ou forem derrubados e nenhum Competidor realizar técnica efetiva imediatamente;
 - g. Quando ambos os Competidores se agarrarem ou clincharem um ao outro sem executar imediatamente uma técnica efetiva;
 - h. Quando ambos os Competidores pararem peito a peito sem, imediatamente, tentar uma projeção ou outra técnica;
 - i. Quando ambos os Competidores se encontrarem no chão após uma queda ou tentativa de projeção e começarem a se agarrar;
 - j. Quando um ponto ou Jogai forem indicados por dois ou mais Juízes para o mesmo Competidor;
 - k. Quando, na opinião do Árbitro, for marcado um ponto ou quando uma falta for cometida – ou em situação na qual julgue necessário parar a disputa devido a razões de segurança;
 - l. Quando solicitado pelo Chefe do Tatami.

ESCLARECIMENTO:

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

II. *Ao recomençar a disputa, o Árbitro deve certificar-se de que os Competidores estejam em suas linhas e na postura adequada. Se os Competidores estiverem saltando ou movendo-se, devem parar antes da disputa recomençar. O Árbitro deve recomençar a disputa com o mínimo de atraso.*

Os Competidores devem saudar um ao outro no início e no final de cada disputa.

REGRAS DE KATA

ARTIGO 1: ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KATA

1. A área de competição será um quadrado encaixado de Tatami aprovado pela WKF, com lados de oito metros (medidos do lado de fora) com um metro adicional em todos os lados como área de segurança. Haverá uma área livre de segurança de dois metros de cada lado. Onde for usada uma área de competição elevada, a área de segurança deve ter um (1) metro adicional de cada lado.
2. As peças de tatami devem ser de cor uniforme, com exceção do metro externo do tatami de 8 x 8 metros, que deve ser de uma cor diferente.
3. Os Juízes e o Técnico de software são colocados lado a lado em uma mesa no final do tatami, de frente para os Competidores, com o Juiz Chefe (juiz nº 1) mais próximo ao Técnico de Software que está sentado no outro extremo da mesa.

ESCLARECIMENTO:

- I. *Não deve haver painéis publicitários, paredes, pilares etc. a menos de um metro do perímetro externo da área de segurança.*
- II. *As peças de tatami utilizadas devem ser antiderrapantes onde entram em contato com o piso, mas devem ter um baixo coeficiente de atrito na superfície. O Árbitro deve garantir que as peças não se desloquem durante a competição, uma vez que as lacunas causam lesões e constituem um risco. As peças de tatami devem ser aprovadas pela WKF.*

ARTIGO 2: VESTIMENTA OFICIAL

1. Os Competidores e seus Técnicos devem usar o traje oficial conforme definido neste regulamento.
2. A Comissão de Arbitragem pode destituir qualquer oficial ou Competidor que não cumpra com este regulamento.
3. Acesso igualitário ao uso de toucas religiosamente obrigatórias para ambos os sexos (oficiais e técnicos), que sejam aprovadas pela WKF.
4. As oficiais femininas podem usar brincos discretos.

JUÍZES

1. Os Juízes devem usar o uniforme oficial designado pela Comissão de Arbitragem. O uniforme deve ser usado em todas as competições, briefings e cursos.

2. **O uniforme oficial é composto das seguintes peças:**
 - Um Blazer azul marinho de abotoamento simples (código de cor 19-4023 TPX)
 - Uma camisa branca de mangas curtas;
 - Uma gravata oficial, usada sem broche;
 - Um apito preto;
 - Um cordão branco discreto para o apito;
 - Calças lisas, cinza claro, sem dobras (Apêndice 9);
 - Meias lisas azuis escuras ou pretas e sapatos pretos para uso na área de competição;
 - Juízes podem usar uma aliança de casamento simples.
3. Para os Jogos Olímpicos, Jogos Olímpicos da Juventude, Jogos Continentais e outros eventos multiesportivos, em que os uniformes são oferecidos aos Árbitros sob a responsabilidade da organização local, com tema e visual específicos do evento, o uniforme oficial dos Árbitros poderá ser substituído por esse uniforme comum, desde que seja solicitado por escrito à WKF pela organização do evento e formalmente aprovado pela WKF.

COMPETIDORES

1. Os Competidores devem usar um karategi branco sem listras, tiras ou bordados pessoais além do permitido especificamente pelo Comitê Executivo da WKF. O emblema nacional ou bandeira do país será usado no peito esquerdo da jaqueta e não poderá exceder o tamanho total de 12 cm por 8 cm (ver Apêndice 7). Apenas as etiquetas originais do fabricante podem ser exibidas no kimono. Além disso, identificação emitida pela Comissão Organizadora será usada nas costas. Um Competidor deve usar faixa vermelha e o outro faixa azul. As faixas vermelha e azul devem ter cerca de cinco centímetros de largura e um comprimento suficiente para permitir quinze centímetros livres de cada lado do nó, mas não mais do que três quartos do comprimento da coxa. As faixas devem ser de cor vermelha e azul lisa, sem bordados pessoais, nem publicidade ou marcações que não sejam a etiqueta habitual do fabricante.
2. Não obstante o exposto no parágrafo 1, o Comitê Executivo poderá autorizar a exibição de anúncios especiais ou marcas de patrocinadores aprovados.
3. A jaqueta, quando amarrada na cintura com a faixa, deve ter um comprimento mínimo que cubra os quadris, mas não deve ultrapassar três quartos da altura da coxa. Competidoras do sexo feminino podem usar uma camiseta branca lisa por baixo da jaqueta de Karate. Os laços de jaqueta devem estar amarrados. Jaquetas sem os laços não podem ser usadas.
4. O comprimento máximo das mangas da jaqueta não deve ultrapassar a dobra do punho e não deve ser menor que a metade do antebraço. As mangas da jaqueta não devem ser dobradas.
5. A calça deve ser longa o suficiente para cobrir pelo menos dois terços da panturrilha e não deve ultrapassar o osso do tornozelo. As pernas da calça não devem ser dobradas.
6. Competidores devem manter seus cabelos limpos e cortados em um comprimento que não obstrua a condução suave da luta. Hachimaki (faixa de cabeça) não está autorizado. Se o Árbitro considerar o cabelo de um competidor muito comprido e/ou sujo, ele pode excluir o Competidor da luta. As presilhas de cabelo são proibidas, assim como qualquer peça de metal para essa finalidade. Fitas, contas e outros enfeites são proibidos. Um ou dois elásticos discretos para prender o cabelo em um único “rabo de cavalo” são permitidos.
7. Competidores podem usar vestimentas religiosas de cabeça na cor preta, aprovada pela WKF: Um lenço preto de tecido liso cobrindo o cabelo, mas não a área da garganta.

8. Os Competidores não devem usar objetos metálicos ou semelhantes.
9. Óculos são proibidos. Lentes de contato gelatinosas podem ser usadas por conta e risco do próprio Competidor.
10. O uso de vestimentas ou equipamentos não autorizados é proibido.
11. É obrigação do Supervisor de Encontro (Kansa) certificar-se, antes de cada performance, de que os Competidores estão usando equipamento homologado. (No caso de Campeonatos Continentais, Internacionais ou Nacionais, o equipamento aprovado pela WKF deve ser aceito e não pode, de nenhuma forma, ser recusado).
12. O uso de ataduras, bandagens ou suportes devido a lesões deve ser aprovado pelo Juiz Chefe sob orientação do Médico do Torneio.

TÉCNICOS

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

ESCLARECIMENTO:

- I) *Se um Competidor entrar na área vestido de forma inadequada, não será desclassificado imediatamente; mas, em vez disso, terá um minuto para resolver as questões.*
- II) *Se a Comissão de Arbitragem concordar, Oficiais podem ser autorizados a retirar seus blazers.*
- III) *A jaqueta do karategi não pode ser removida durante a execução doKata.*

ARTIGO 3: ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KATA

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

1. A competição de Kata toma a forma de disputas por equipes e individuais. As disputas de equipe consistem em competição entre equipes de três pessoas. Cada equipe é exclusivamente masculina, ou exclusivamente feminina. A competição de Kata Individual consiste na performance individual em divisões masculinas e femininas separadas.
2. Para os Campeonatos Mundiais e Continentais da WKF, são classificados os quatro ganhadores de medalhas (ouro, prata e dois de bronze) do evento anterior. Para o Karate1- *Premier League*, são classificados os oito Competidores do topo do Ranking Mundial da WKF do dia anterior à competição. O direito à classificação automática não se estende a posições inferiores na ausência de Competidores elegíveis para se separar no sorteio.

3. O sistema eletrônico de avaliação da Kata determinará aleatoriamente a ordem das performances dentro do grupo após a rodada inicial até, mas excluindo, as disputas por medalhas.
4. O número de Competidores determinará o número de grupos para facilitar as rodadas eliminatórias.
5. O sistema de eliminação usado para Kata é dividir os Competidores (individuais ou equipes) em grupos iguais de oito (com as exceções explicadas para menos do que 11 ou mais do que 96) e para cada rodada reduz-se o número de Competidores por grupo para 4 passando para a próxima rodada - até que apenas dois grupos de Competidores (individuais ou equipes) permaneçam, quando então os Competidores com a pontuação mais alta em cada um dos dois respectivos grupos são colocados um contra o outro, competindo pelo 1º lugar (o perdedor levando o 2º lugar) e os Competidores tendo a segunda maior pontuação em cada um dos dois grupos são colocados contra a terceira maior pontuação do outro grupo para competir pelos dois 3º lugares (bronze).
 - No caso em que há **3 ou menos** Competidores, um único Kata é realizado para determinar do 1º até o 3º lugar.
 - Com 4 competidores, 2 grupos de 2 são formados para a primeira rodada e os dois vencedores se encontram para disputar o 1º, enquanto os dois perdedores são colocados em 3º.
 - Com 5-10 Competidores, dois grupos e os três maiores pontuadores de cada grupo vão para as disputas de medalhas. O grupo seguirá então o procedimento normal de que o Competidor com maior pontuação de cada grupo competirá pelo 1º e 2º lugar - e o número 2 encontrará o número 3 do outro grupo e vice-versa - a menos que haja apenas 5 Competidores no total - nesse caso o Competidor número 3 do grupo maior ganhará seu 3º lugar no bye (walk-over).
 - Se o número de Competidores for de 11 a 24, dois grupos são formados. Após o primeiro kata, os 4 melhores Competidores formam dois grupos de quatro, após o que o segundo kata determinará a classificação dos 6 Competidores (3 de cada grupo) que irão competir na terceira rodada pelas medalhas da maneira normal.
 - Se o número de Competidores for de 25 a 48, serão formados quatro grupos. Após o primeiro Kata os 4 melhores Competidores de cada grupo passarão para a segunda fase. Na segunda rodada, 16 competidores são divididos em 2 grupos em 2 Tatami (8 competidores para cada grupo) e o segundo Kata será realizado. Após a segunda fase os 4 melhores competidores de cada grupo (oito no total) passarão para a terceira fase. Na terceira rodada, esses 8 competidores são divididos em 2 grupos (4 competidores para cada grupo) e realizam o terceiro Kata. Após a terceira rodada, os 3 melhores competidores de cada grupo passarão para as disputas de medalhas, realizando o quarto Kata.
6. O número básico de Competidores por equipe é 8 – mas nos casos em que o número de Competidores exceder 64 e for menor que 97, os Competidores que excederem 64 serão distribuídos nas *oito* equipes, mantendo-se o máximo de 12 Competidores por equipe.
7. Se o número de Competidores for de 97 a 192, o número de grupos é dobrado para 16 – dando um número reduzido de Competidores por grupo – mas ainda selecionando os quatro primeiros de cada grupo deixando 8 grupos de 8 Competidores (um total de 64 Competidores) para a próxima rodada.
8. Caso o número de Competidores seja 193 ou mais, o número de grupos é novamente dobrado para 32 para reduzir o número de competidores por grupo, selecionando ainda os quatro primeiros de cada grupo, restando 16 grupos de um total de 128 Competidores para a próxima rodada.
9. O mesmo painel de Juízes deve ser designado a todos os Competidores de um grupo para a mesma rodada.
10. Não haverá repescagem, a menos que seja determinado de outra forma para uma competição.

11. Competidores individuais ou equipes que não aparecerem quando chamados serão desclassificados (KIKEN) nessa categoria. Desclassificação por KIKEN implica desqualificação do Competidor na referida categoria, no entanto, isso não afetará sua participação em outra categoria.
12. Nos encontros por medalhas numa competição de Kata por equipe, as equipes executarão o Kata escolhido na sua forma usual, depois realizarão uma demonstração do significado do Kata (BUNKAI). O tempo total permitido para o conjunto do KATA & BUNKAI é de 5 minutos. O Cronometrista oficial começará a contagem do tempo quando os membros da equipe saudarem no começo do Kata e parará o cronometro quando for feita a saudação final, após a realização do BUNKAI. Será desclassificada a equipe que não realizar a saudação no início e no final, ou que exceder o tempo de 5 minutos. Não é permitido o uso de armas tradicionais, equipamento auxiliar ou vestuário adicional.

ESCLARECIMENTO:

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

Número de competidores	Número de equipes	Número de Kata realizados para vencer	Competidores na segunda rodada
2	1	1	Zero (sem segunda rodada)
3	1	1	Zero (sem segunda rodada)
4	2	2	Disputa por Medalha (apenas para ouro)
5 a 10	2	2	Disputa por Medalha
11 a 24	2	3	8 Competidores
25 a 48	4	4	16 Competidores
49 a 96	8	4	32 Competidores
97 a 192	16	5	64 Competidores
193 ou mais	32	6	128 Competidores

ADAPTAÇÃO MANUAL DO SISTEMA DE JULGAMENTO DE KATA

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

Além disso, desde que isso seja anunciado no convite do torneio, o organizador pode optar por usar apenas uma pontuação incluindo desempenho técnico e atlético. Nesses casos, os próprios Juízes devem ter em mente que o desempenho deve ser ponderado 70% para o desempenho técnico e 30% para o desempenho atlético.

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

ARTIGO 4: PAINEL DE ARBITRAGEM

1. Para todas as competições oficiais da WKF, o painel de sete Juízes para cada rodada será designado por meio de seleção aleatória usando um programa de computador.
2. Para disputas por medalhas, nenhum dos Juízes pode ter a mesma nacionalidade dos Competidores.
3. Para cada tatami, um Juiz é designado como Juiz Chefe e assumirá a liderança na condução de qualquer comunicação necessária com o Técnico de Software e lidará com qualquer problema imprevisto entre os Juízes.
4. Disposição dos Juízes e alocação do Painel para as rodadas eliminatórias: O Secretário da Comissão de Arbitragem irá fornecer ao Técnico do Software, que manuseia o sistema de sorteio eletrônico, uma lista contendo os Juízes disponíveis por tatami. Esta lista é feita pelo Secretário da Comissão de Arbitragem, uma vez finalizada a chave dos Competidores e ao final do briefing dos Árbitros. Esta lista deve conter apenas os nomes dos Juízes presentes no briefing e deve obedecer aos critérios acima mencionados. Então, para o sorteio dos Juízes, o Técnico de Software entrará coma a lista no sistema e sete-Juízes de cada tatami serão selecionados aleatoriamente para o Painel de Arbitragem.

Para disputas por medalhas os Chefes de Tatami providenciarão para o Diretor da Comissão de Arbitragem e o Secretário, uma lista contendo os nomes dos Juízes disponíveis dos seus tatami, após o final da última disputa da rodada eliminatória. Uma vez aprovada pelo diretor da Comissão de Arbitragem, a lista será enviada ao Técnico de Software, que dará entrada no sistema.

O sistema então irá sortear aleatoriamente o Painel de Árbitros, contendo apenas os sete Juízes de cada tatami.

5. lém do Técnico de Software e do Anunciador de resultados - para competições por equipes, o painel para rodadas de medalhas também é auxiliado por um Cronometrista que acompanha o tempo máximo de performance.
6. Conforme for conveniente, o Anunciador e o Técnico de Software que operam o sistema de julgamento eletrônico podem ser a mesma pessoa.
7. Além disso, para cada área de competição, os organizadores devem disponibilizar Apoiadores familiarizados com a lista de *Kata* da WKF para coletar e registrar os *Kata* escolhidos pelos Competidores antes de cada rodada e levar a lista para o Técnico de Software. O Chefe de Tatami é responsável por supervisionar a operação do(s) Apoiador(es).
8. Para competições que não contam para o ranking WKF, o número de Juízes por painel pode ser reduzido para cinco. Nesses casos, apenas a pontuação mais alta e mais baixa são eliminadas do total.

ESCLARECIMENTO:

- I. *Todos os Juízes e o Técnico de Software são colocados em fila na frente da mesa oficial, preferencialmente atrás de uma única mesa.*
- II. *O Juiz Chefe se sentará mais próximo do Técnico de Software, que se sentará na extremidade da mesa.*

Lista oficial de Kata

Somente kata da lista oficial podem ser executados:

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

Nota: Os nomes de alguns kata são duplicados devido às variações usuais na ortografia na romanização. Em vários casos um kata pode ser conhecido sob um nome diferente de estilo (Ryu-ha) para estilo, - e em casos excepcionais um nome idêntico pode de fato ser um kata diferente de estilo para estilo.

Avaliação

Ao avaliar o desempenho de um Competidor ou equipe, os Juízes avaliarão o desempenho com base em dois critérios principais (desempenho técnico e desempenho atlético).

A performance é avaliada desde a saudação que inicia o kata até a saudação que termina o kata com exceção das disputas de medalhas por equipes, onde a performance, bem como a cronometragem começa na saudação no início do kata e termina quando os executantes se curvam após completar o Bunkai.

Pequenas variações ensinadas pelo estilo de Karate do Competidor (Ryu-Ha) serão permitidas.

Os competidores devem executar um Kata diferente em cada rodada. Uma vez executado, um Kata não pode ser repetido - mesmo que usado como desempate. Apenas Kata listados na lista de Kata acima são permitidos.

Sistema de Pontuação

Desempenho Técnico e Desempenho Atlético recebem pontuação separada usando a mesma escala de 5,0 a 10,0 em incrementos de 0,2 - onde 5,0 representa a pontuação mais baixa possível para um kata que é aceito como executado e 10,0 representa um desempenho perfeito. Uma desclassificação é indicada por uma pontuação de 0,0.

O sistema eliminará as duas pontuações mais altas e as duas mais baixas para, respectivamente, desempenho técnico e desempenho atlético e calculará a pontuação total, que é ponderada em 70% para desempenho técnico e 30% para desempenho atlético.

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

Resolução de Empates

No caso de um competidor obter o mesmo número de pontos, o sorteio deve ser determinado de acordo com o procedimento a seguir, incorporado no sistema de avaliação eletrônica do Kata:

Passo 1:	Compare pontuações TÉCNICAS antes do fator de multiplicação (70%). A m Maior vence.
Passo 2:	Compare pontuações ATLÉTICAS antes do fator de multiplicação (30%). A maior vence.
Passo 3:	Compare pontuações TÉCNICAS, comparando a pontuação mais baixa não excluída. A maior vence.
Passo 4:	Compare pontuações TÉCNICAS, comparando a pontuação mais alta não excluída. A maior vence.
Passo 5:	Compare pontuações ATLÉTICAS, comparando a pontuação mais baixa não excluída. A maior vence.
Passo 6:	Compare pontuações ATLÉTICAS, comparando a pontuação mais alta não excluída. A maior vence.
Passo 7:	Compare pontuações TÉCNICAS, comparando a pontuação mais alta entre as pontuações mais baixas excluídas. A maior vence.
Passo 8:	Compare pontuações TÉCNICAS, comparando a pontuação mais baixa entre as pontuações mais altas excluídas. A maior vence.
Passo 9:	Compare pontuações TÉCNICAS, comparando a pontuação mais baixa entre as pontuações mais baixas excluídas. A maior vence.
Passo 10:	Compare pontuações ATLÉTICAS, comparando a pontuação mais alta entre as pontuações mais baixas excluídas. A maior vence.
Passo 11:	Compare pontuações ATLÉTICAS, comparando a pontuação mais baixa entre as pontuações mais altas excluídas. A maior vence.
Passo 12:	Compare pontuações ATLÉTICAS, comparando a pontuação mais baixa entre as pontuações mais baixas excluídas. A maior vence.
Passo 13:	Compare pontuações TÉCNICAS, comparando a pontuação mais alta entre as pontuações mais altas excluídas. A maior vence.
Passo 14:	Compare CRITÉRIOS ATLÉTICOS, comparando a pontuação mais alta entre as pontuações mais altas excluídas. A maior vence.

Passo 154: Se todos os critérios considerados nos casos anteriores não atenderem ao vencedor, o empate será resolvido jogando uma moeda eletrônica.

Critérios de avaliação

Desempenho de Kata	Desempenho de Bunkai (aplicável a disputas por medalhas em equipe)
1. Desempenho técnico <ul style="list-style-type: none">a. Posturasb. Técnicasc. Movimentos de transiçãod. Tempo certo/sincronizaçãoe. Respiração corretaf. Foco (KIME)g. Conformidade: consistência na performance do KIHON do estilo (Ryu-ha) no Kata.	1. Desempenho técnico <ul style="list-style-type: none">a. Posturasb. Técnicasc. Movimentos de transiçãod. Tempo certo/sincronizaçãoe. Controlef. Foco (KIME)g. Conformidade (ao kata): Uso dos movimentos reais como realizados no kata.
2. Desempenho Atlético <ul style="list-style-type: none">a. Forçab. Velocidadec. Equilíbrio	2. Desempenho Atlético <ul style="list-style-type: none">a. Forçab. Velocidadec. Equilíbrio

Desclassificação

Um Competidor ou uma equipe pode ser desqualificado por qualquer uma das seguintes razões:

1. Executar o Kata errado ou anunciar o Kata errado;
2. Deixar de saudar no início e no final da performance do Kata;
3. Fazer uma pausa muito perceptível ou parar a performance;
4. Interferência na função dos Juízes (como o Juiz ter que se mover por razões de segurança ou fazer contato físico com um Juiz);
5. Deixar a faixa cair durante a performance;
6. Exceder o limite de tempo total de 5 minutos de duração para Kata e Bunkai;
7. Realizar uma técnica de queda com “tesoura de pernas” na área do pescoço durante o Bunkai (Jodan Kani Basami);
8. Falha em seguir as instruções do Juiz Chefe ou outra má conduta.

Faltas

As seguintes faltas, se aparentes, devem ser consideradas:

- a) Pequena perda de equilíbrio;
- b) Realizar um movimento de maneira incorreta ou incompleta, como falha na execução completa de um bloqueio ou soco fora do alvo;
- c) Movimento assíncrono, como executar uma técnica antes de completar a transição do corpo, ou no caso de kata em equipe; não fazer um movimento em uníssono;
- d) O uso de sinais sonoros (de qualquer outra pessoa, incluindo outros membros da equipe) ou ações teatrais, como bater os pés, bater no peito, braços ou karategi, ou expiração inadequada, deve ser considerado falta muito grave pelos Juízes em sua avaliação da performance do kata – no mesmo nível que se penalizaria uma perda temporária de equilíbrio;
- e) Afrouxamento da faixa ao ponto de ficar solta do quadril durante a performance;
- f) Perda de tempo, incluindo prolongar o ritmo, saudações excessiva ou uma pausa prolongada antes de começar a performance;
- g) Causar lesão por falta de técnica controlada durante o Bunkai.

ESCLARECIMENTO:

- I. *Kata não é uma dança ou performance teatral. Deve respeitar os valores e princípios tradicionais. Deve ser realista em termos de luta e mostrar concentração, poder e potencial impacto em suas técnicas. Deve demonstrar força, potência e velocidade - bem como graça, ritmo e equilíbrio.*
- II. *Simular inconsciência durante a execução do Bunkai é inadequado: depois de ser derrubado, o competidor deve levantar um joelho ou ficar de pé.*
- III. *No Kata em Equipe, os três membros devem começar o Kata de frente para a mesma direção, a direção dos Juízes.*
- IV. *Os membros da equipe devem demonstrar competência em todos os aspectos da performance do Kata, bem como sincronização.*
- V. *É de responsabilidade exclusiva do Técnico ou, na ausência de um Técnico, do Competidor, garantir que o Kata, conforme notificado ao Apoiador, seja apropriado para aquela rodada em particular.*
- VI. *Embora a execução de uma técnica de queda com tesoura na área do pescoço (Kani Basami) na execução de Bunkai seja proibida, uma queda com tesoura no corpo é permitida.*
- VII. *Ao resolver empates, a pontuação original dos Competidores é mantida. Considerações de outras pontuações para determinar o vencedor entre Competidores com pontuação igual não altera a pontuação oficial.*

VIII. Amostra de resultado de avaliação:

	JUIZ 1	JUIZ 2	JUIZ 3	JUIZ 4	JUIZ 5	JUIZ 6	JUIZ 7	TOTAL	FATOR	RESULTADO
Desempenho Técnico	8.0	8.2	7.8	7.8	8.4	8.4	8.2	24.4	0.7	17.10
Desempenho Atlético	7.8	8.2	7.8	8.2	8.2	8.4	8.4	24.6	0.3	7.38
									TOTAL: 24.48	

IX. Para competições que não contam para o Ranking Mundial da WKF ou classificação olímpica, o número de Juízes pode ser reduzido para 5 - neste caso, apenas a pontuação mais alta e a mais baixa de um Competidor é eliminada em vez das duas mais altas e duas mais baixas.

ARTIGO 6: OPERAÇÃO DOS ENCONTROS

1. Os Competidores - ou equipes - são designados em grupos de oito (ou no máximo 12) por área de competição.
2. Antes de cada rodada, os Competidores ou equipes devem enviar seus Kata escolhidos aos Apoiadores designados, que transmitirão as informações ao Operador de Software do sistema eletrônico de julgamento. A sequência da ordem de execução dentro de um grupo será determinada aleatoriamente, com exceção de qualquer classificação aplicável na primeira rodada das eliminatórias.
3. No início de cada rodada, os Competidores, ou equipes, se alinharão no perímetro da área de luta, de frente para os Juízes. (Uma rodada deve ser entendida como uma performance de todos os competidores de um grupo.) Após as saudações, inicialmente “SHOMEN NI REI” - e posteriormente; “OTAGAI NI REI”, os Competidores irão então sair da Área de Competição.
4. Quando chamado, cada Competidor - ou equipe - avançará para o ponto de partida do Kata.
5. O ponto de partida para a performance é em qualquer lugar dentro do perímetro da Área de Competição.
6. Após a saudação o Competidor deve anunciar claramente o nome do Kata que será executado e então iniciar a execução.
7. Ao final da performance, que é definida com a saudação final no Kata, o Competidor deverá aguardar o anúncio da avaliação, saudar e sair do Tatami.
8. Ao final de cada grupo todos os Competidores daquele grupo se alinharão - e o operador (Anunciador) anunciará os quatro Competidores que passarão para a próxima rodada. Os nomee dos quatro classificados serão mostrados no monitor. Os Competidores se saudarão e deixarão o tatami.
9. Antes das disputas por medalhas, o operador anunciará os três Competidores com melhores resultados de cada uma das duas equipes que irão para as disputas por medalhas.

ESCLARECIMENTO:

- I. O ponto de partida para a execução do Kata é dentro do perímetro da área de competição.
- II. Para ilustração esquemática dos lugares obtidos na competição de kata de acordo com as regras regulares da WKF, consulte o APÊNDICE 16: *COMPETIÇÃO DE KATA DA PREMIER LEAGUE*.

ARTIGO 7: PROTESTO OFICIAL

1. Ninguém pode protestar sobre um julgamento para os membros do Painel de Arbitragem.
2. Se um procedimento de Julgamento parecer infringir o regulamento, o Técnico do Competidor ou seu representante oficial são os únicos autorizados a apresentar um protesto.
3. O protesto terá a forma de um relatório escrito apresentado imediatamente após a disputa em que o protesto foi gerado. (A única exceção é quando o protesto diz respeito a um mau funcionamento administrativo. O Chefe de Tatami deve ser notificado imediatamente que o mau funcionamento administrativo for detectado).
4. Qualquer protesto relativo à aplicação das regras não deve necessariamente impedir o andamento da competição e deve ser anunciado pelo Técnico ou representante da Federação Nacional imediatamente após o término da disputa.
5. O Técnico / representante da Federação Nacional solicitará o formulário oficial de protesto do Chefe de Tatami e deverá ser preenchido, assinado e entregue ao Chefe Tatami com a taxa correspondente sem demora.
- 4-6. A falha de um Técnico/ representante da Federação Nacional em entregar um protesto em tempo hábil pode levar à sua rejeição se tal atraso, na opinião do Júri de Apelação, for sem justificativa razoável e impedir o andamento da competição.
7. O Chefe de Tatami entregará imediatamente o formulário de protesto preenchido a um representante do Júri de Apelação. O Júri de Apelação revisará as circunstâncias que levaram à decisão protestada. Tendo considerado todos os fatos disponíveis, eles produzirão um relatório, e terão poderes para tomar as medidas que forem necessárias. O Júri de Apelação terá cinco minutos para proferir uma decisão.
- 5-8. O protesto também pode ser decidido e anunciado diretamente ao Júri de Apelação pelo Presidente da Comissão de Arbitragem ou pelo Árbitro Chefe do evento, não havendo neste caso o pagamento de taxa de protesto.
- 6-9. **Composição do Júri de Apelação**
O Júri de Apelação é composto por três árbitros experientes nomeados pela Comissão de Arbitragem. Não poderá haver dois membros de uma mesma federação nacional. A Comissão de Arbitragem nomeará também três membros adicionais numerados de 1 a 3, que substituem, de forma automática, qualquer dos membros originais do Júri de Apelação, quando esses tenham conflito de interesses, quando o membro do Júri tenha a mesma nacionalidade ou alguma relação familiar sanguínea ou legal com alguma das partes implicadas ao incidente de que se trate, incluindo a todos os membros do Painel de Arbitragem relacionados com o incidente protestado.

7.10. Processo de Avaliação das Apelações

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

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

8.11. Protestos Recusados

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

9.12. Protestos Aceitos

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

- Reverter julgamentos prévios que infringiram as regras
- Emitir uma recomendação à Comissão de Arbitragem de que os Juízes envolvidos sejam avaliados para sanção

A responsabilidade é do Júri de Apelação de exercer moderação e bom senso ao tomar ações que perturbem a programação do evento de forma significativa. Reverter o processo das eliminações é a última opção para garantir um resultado justo.

O Júri de Apelação designará um de seus membros que notificará verbalmente ao protestante que o protesto foi aceito, marcará o documento original com a palavra “ACEITO” e fará com que seja assinado por cada um dos membros do Júri de Apelação, antes de depositar o protesto com o Tesoureiro, que devolverá a taxa de protesto ao protestante e, por sua vez, encaminhará o documento de protesto ao Árbitro Chefe.

10.13. Relatório do Incidente

O Júri de Apelação indicará um de seus membros que notificará verbalmente ao protestante que o protesto foi aceito, marcará o documento original com a palavra “ACEITO” e fará com que seja assinado por cada um dos membros do Júri de Apelação, antes de depositar o protesto com o Tesoureiro, que devolverá a taxa de protesto ao protestante e, por sua vez, encaminhará o documento de protesto ao Árbitro Chefe.

11.14. Poder e Restrições

A decisão do Júri de Apelação é final e só pode ser anulada por decisão do Comitê Executivo mediante solicitação do Presidente da WKF.

12.15. O Júri de Apelação não pode impor sanções ou penalidades. Sua função é julgar o mérito do protesto e instigar as ações necessárias da Comissão de Arbitragem e da Comissão Organizadora para tomar medidas corretivas para retificar qualquer procedimento de Arbitragem que infrinja o regulamento.

ESCLARECIMENTO:

- I) *O protesto deve conter os nomes dos Competidores, dos Juízes que officiam e os **detalhes precisos do que está sendo protestado**. Nenhuma reclamação geral sobre padrões globais será aceita como protesto legítimo. O ônus de provar a validade do protesto é do reclamante.*
- II) *O protesto será analisado pelo Júri de Apelação e, como parte desta revisão, o Júri estudará as evidências disponíveis em apoio ao protesto.*
- III) *Se o protesto for considerado válido pelo Júri de Apelação, as medidas cabíveis serão tomadas. Além disso, todas essas medidas serão tomadas para evitar a reincidência em competições futuras. A taxa de protesto depositada será reembolsada pela Tesouraria.*
- IV) *Se o protesto for considerado inválido pelo Júri de Apelação, ele será rejeitado e o depósito será confiscado para a WKF.*
- V) *Garantir que as rodadas não sejam atrasadas, mesmo que um protesto oficial esteja sendo preparado. É responsabilidade do Juiz Chefe garantir que a rodada tenha sido conduzida de acordo com o Regulamento da Competição.*
- VI) *Em caso de erro administrativo durante uma rodada em andamento, o Técnico pode notificar diretamente o Chefe de Tatami. Por sua vez, o Chefe de Tatami notificará o Juiz Chefe.*

APÊNDICE 1: A TERMINOLOGIA

SHOBU HAJIME	Iniciar o Encontro ou Disputa	Após o anúncio, o Árbitro dá um passo para trás.
ATO SHIBARAKU	Resta pouco tempo	Um sinal audível será dado pelo Cronometrista 15 segundos antes do final da disputa e o Árbitro anuncia “Ato Shibaraku”.
YAME	Pare	Interrupção ou final da disputa. Quando fizer o anúncio, o Árbitro faz um movimento de corte para baixo com a mão.
MOTO NO ICHI	Posição original	Competidores e Árbitros retornam às suas posições iniciais.
TSUZUKETE	Lutar	Retomada da disputa ordenada quando ocorre uma interrupção não autorizada ou quando o Árbitro dá uma ordem informal para iniciar a disputa por falta de atividade.
TSUZUKETE HAJIME	Retomar Disputa – Começar	O Árbitro fica em uma postura avançada. Ao dizer “Tszukete” ele estende os braços, com as palmas das mãos para fora, em direção aos Competidores. Ao dizer “Hajime” ele/ela vira as palmas das mãos e as traz rapidamente uma em direção à outra, ao mesmo tempo que recua.
SHUGO	Juízes chamados	O Árbitro chama os Juízes no final da disputa ou do encontro, ou para recomendar SHIKKAKU.
HANTEI	Decisão	O Árbitro chama para a decisão no final de uma disputa inconclusiva. Após um curto som do apito, os Juízes dão seus votos usando as bandeiras, e o Árbitro indica seu próprio voto levantando seu braço.
HIKIWAKE	Empate	Em caso de uma disputa empatada, o Árbitro cruza os braços e depois os estende com as palmas voltadas para a frente.
AKA/AO NO KACHI	Vermelho/Azul venceu	O Árbitro levanta obliquamente o braço para o lado do vencedor.
AKA/AO IPPON	Vermelho/Azul marcou três pontos	O Árbitro levanta seu braço em 45 graus para o lado do Competidor que pontuou.
AKA/AO WAZA-ARI	Vermelho/Azul marcou dois pontos	O Árbitro estende seu braço ao nível do ombro para o lado do Competidor que pontuou.

AKA/AO YUKO	Vermelho/Azul marcou um ponto	O Árbitro estende seu braço para baixo a 45 graus para o lado do competidor que pontuou.
CHUKOKU	Advertência	O Árbitro indica uma falta de Categoria 1 ou 2.
KEIKOKU	Advertência	O Árbitro indica uma falta de Categoria 1 ou 2 e então aponta com o dedo indicador para baixo a 45 graus na direção do ofensor.
HANSOKU-CHUI	Advertência de desclassificação	O Árbitro indica uma falta de Categoria 1 ou 2 então aponta seu dedo indicador horizontalmente na direção do ofensor.
HANSOKU	Desclassificação	O Árbitro indica uma falta de Categoria 1 ou 2 e então aponta o dedo indicador para baixo a 45 graus na direção do ofensor, então anuncia a vitória do oponente.
JOGAI	Saída da área de competição não causada pelo oponente	O Árbitro aponta o dedo indicador para o lado do ofensor para indicar aos Juízes que o Competidor saiu da área.
SENSHU	Primeiro ponto de vantagem sem oposição	Após marcar o ponto de forma regular, o Árbitro fala “Aka/Ao Senshu” enquanto sinaliza com o braço dobrado com a palma da mão de frente para a face do próprio Árbitro.
SHIKKAKU	Desclassificação por "Deixar a área"	O Árbitro aponta o dedo indicador a 45 graus na direção do ofensor, depois movimenta para fora e atrás, junto com o anúncio “AKA/AO SHIKKAKU!”. Então anuncia a vitória do oponente.
TORIMASEN	Anulação	O ponto ou decisão são anulados. O Árbitro de Kumite ou Juiz Chefe de Kata irá cruzar as mãos em um movimento descendente.
KIKEN	Renúncia	O Árbitro aponta para baixo a 45 graus em direção ao lado do tatami do Competidor ou equipe.
MUBOBI	Auto exposição ao perigo	O Árbitro toca seu rosto e, em seguida, vira a ponta da mão para frente, move-a para frente e para trás para indicar aos Juízes que o Competidor se colocou em perigo.
WAKARETE	“Separar”	O Árbitro gesticula separando suas mãos em um movimento com as palmas para fora enquanto dá a ordem verbal para que os Competidores se separem de um clinche ou de pé “peito a peito”.

ANÚNCIOS E GESTOS DO ÁRBITRO

SHOMEN-NI- REI

O Árbitro estende os braços com as palmas das mãos para frente.



OTAGAI-NI-REI

O Árbitro orienta os Competidores para se saudarem um ao outro.



SHOBU HAJIME

“Começar a disputa”

Após o anúncio, o Árbitro dá um passo para trás.



YAME

“Parar”

Interrupção ou fim de um encontro ou disputa. Ao fazer o anúncio, o Árbitro faz um movimento de corte para baixo com a mão.



TSUZUKETE

“Lutar”

Retomada da disputa ordenada quando ocorre uma interrupção não autorizada ou quando o Árbitro dá uma ordem informal para começar a disputa devido à falta de atividade



TSUZUKETE HAJIME

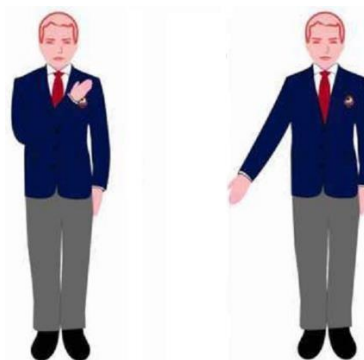
“Retomar disputa—Começar”

Ao dizer “Tsuzukete”, e em posição avançada, o Árbitro estende os braços para fora com as palmas das mãos voltadas para os Competidores. Ao dizer “Hajime”, ele vira as palmas das mãos e as traz rapidamente uma em direção à outra, ao mesmo tempo em que recua. A ordem “Tsuzukete” combinada com o mesmo movimento das mãos também é usada para estimular informalmente a atividade enquanto o Árbitro está em movimento.



YUKO (Um Ponto)

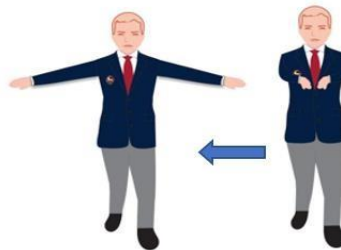
O Árbitro estende seu braço para baixo a 45 graus para o lado do Competidor que marcou o ponto.



WAKARETE

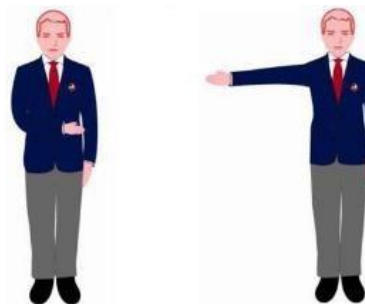
"Separar"

O Árbitro gesticula para que os competidores se separem de um clinche, ou de pé peito a peito, separando suas mãos com um movimento com as palmas para fora enquanto dá a ordem verbal.



WAZA-ARI (Dois Pontos)

O Árbitro estende o braço no nível do ombro para o lado do Competidor que marcou o ponto.



IPPON (Três Pontos)

O Árbitro estende o braço para cima a 45 graus para o lado do Competidor que marcou o ponto.



TORIMASEN / CANCELAR DECISÃO

Quando um prêmio ou penalidade foi dado erroneamente, o Árbitro se vira para o Competidor, anuncia "AKA" ou "AO", cruza os braços, então faz um movimento de corte, com as palmas para baixo, para indicar que a última decisão foi cancelada.



SENSHU (Primeiro ponto sem oposição)

O Árbitro mantém a mão virada para dentro, com o braço dobrado, em direção ao Competidor para indicar o primeiro ponto marcado sem oposição.



NO KACHI (Vitória)

No final do encontro ou disputa, ao anunciar “AKA/AO No Kachi” o Árbitro estende o braço para cima a 45 graus ao lado do vencedor.



KIKEN

“Desistência”
O Árbitro aponta com o dedo indicador para a linha do Competidor que desiste e então anuncia a vitória para o adversário.



SHIKKAKU

“Desclassificação, Deixar a Área”
O Árbitro aponta o indicador primeiro para cima a 45 graus na direção do ofensor, e então aponta para fora e para trás com o anúncio “AKA/AO SHIKKAKU!” ele/ela então anuncia uma vitória para o oponente.



HIKIWAKE

"Empate" (Aplicável apenas a disputas em equipes e rodízio). Quando o tempo acabou e as pontuações são iguais, ou nenhuma pontuação foi atribuída.

O Árbitro cruza os braços e estende-os com as palmas das mãos viradas para a frente.



WAKARETE

O Árbitro faz um movimento para os Competidores se separarem de um clinche ou quando estão de pé peito a peito. (O movimento é o mesmo usado para fazer os Competidores retornarem ao ponto de início no Tatami.)



FALTA CATEGORIA 1

(usado sem sinal adicional para CHUKOKU)

O Árbitro cruza as mãos abertas com a borda de um pulso na borda do outro, na altura do peito.



FALTA CATEGORIA 2

(usando sem sinal adicional para CHUKOKU)

O Árbitro aponta com o braço dobrado para a face do ofensor.



KEIKOKU

“Advertência”.

O Árbitro indica uma falta de Categoria 1 ou 2, em seguida, aponta com o dedo indicador para baixo a 45 graus na direção dos pés do ofensor.



HANSOKU CHUI

“Advertência para desclassificação”.

O Árbitro indica uma falta de Categoria 1 ou 2, em seguida, aponta com o dedo indicador horizontalmente na direção do abdômen do ofensor.



HANSOKU

“Desclassificação”

O Árbitro indica uma ofensa de Categoria 1 ou 2, em seguida, aponta com o dedo indicador para cima a 45 graus na direção do rosto do ofensor e dá a vitória ao oponente.



PASSIVIDADE

O Árbitro gira seus punhos um ao redor do outro na frente de seu peito para indicar uma falta de Categoria 2.



CONTATO EXCESSIVO

O Árbitro indica aos Juízes que houve contato excessivo ou outra falta de Categoria 1.



EXAGERANDO UMA LESÃO

O Árbitro leva as duas mãos ao rosto para indicar aos Juízes uma falta de Categoria 2.



FINGINDO UMA LESÃO

O Árbitro coloca as duas mãos ao lado do rosto para indicar uma infração de Categoria 2.



JOGAI

“Saída da Área de Competição”

O Árbitro indica a saída para os Juízes, apontando com o dedo indicador para o limite da área de luta ao lado do ofensor.



MUBOBI (Autoexposição ao Perigo)

O Árbitro toca seu rosto, então move sua mão sobre o rosto da direita para a esquerda, indicando aos Juízes que o Competidor colocou a si mesmo em perigo.



EVITANDO COMBATE

O Árbitro faz um movimento circular com o dedo indicador virado para baixo para indicar aos Juízes uma falta de Categoria 2.



EMPURRAR, AGARRAR OU PARAR PEITO A PEITO SEM TENTAR UMA TÉCNICA IMEDIATA OU DERRUBADA

O Árbitro mantém ambos os punhos cerrados na altura dos ombros ou faz um movimento de empurrar com ambas as mãos abertas para indicar aos Juízes uma falta de Categoria 2.



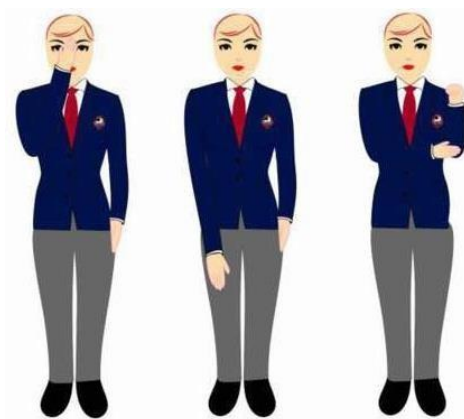
ATAQUES PERIGOSOS E DESCONTROLADOS

O Árbitro traz seu punho cerrado ao lado de sua cabeça para indicar aos Juízes uma falta de Categoria 2.



ATAQUES SIMULADOS COM A CABEÇA, JOELHO OU COTOVELO

O Árbitro toca sua testa, joelho ou cotovelo com a mão aberta para indicar aos Juízes uma falta de Categoria 2.



FALAR OU PROVOCAR O Oponente E COMPORTAMENTO DESCORTÊS

O Árbitro coloca seu dedo indicador nos lábios para indicar aos Juízes uma falta de Categoria 2.



SHUGO

“Juízes Convocados”

O Árbitro convoca os juízes ao final do encontro ou disputa para recomendar SHIKKAKU.



SINAIS DE BANDEIRAS DOS JUÍZES

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

YUKO



WAZA-ARI



IPPON



FALTA

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



FALTA DE CATEGORIA 1

As bandeiras são cruzadas e estendidas com os braços esticados ou em direção a AKA/AO dependendo de quem é o infrator.



POSIÇÃO DO ASSENTO DO JUIZ



FALTA DE CATEGORIA 2

O Juiz aponta a bandeira com o braço dobrado.



JOGAI

Tocar no chão com a bandeira.



KEIKOKU



HANSOKU CHUI



HANSOKU



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

CONTATO EXCESSIVO

Quando um Competidor realiza uma técnica pontuável imediatamente seguida por uma outra que faz contato excessivo, os Juízes não atribuem a pontuação e, em vez disso, emitem uma advertência ou penalidade de Categoria 1 (a menos que seja culpa do próprio receptor).

CONTATO EXCESSIVO E EXAGERO

O Karate é uma Arte Marcial e um alto padrão de comportamento é esperado dos Competidores. É inaceitável que os Competidores que recebam um contato leve esfreguem seus rostos, caminhem ou cambaleem, se inclinem, puxem ou cusпам seus protetores bucais e finjam que o contato é severo para convencer o Árbitro a dar uma penalidade mais grave para o oponente. **Esse tipo de comportamento é trapaça e rebaixa nosso esporte; deve ser rapidamente penalizado.**

Quando um Competidor finge ter recebido um contato excessivo e o Painel de Arbitragem decide que a técnica em questão foi controlada, satisfazendo todos os seis critérios de pontuação, então uma pontuação será atribuída e uma penalidade de Categoria 2 por fingimento será aplicada. A penalidade correta por fingir uma lesão quando o Painel de Arbitragem determinar que a técnica de fato foi uma pontuação é no mínimo HANSOKU CHUI e em casos mais graves HANSOKU ou SHIKKAKU. Um Competidor não deve ser penalizado por estar sem fôlego (perda de fôlego como consequência de uma técnica) ou simplesmente reagir a um impacto, mesmo que a técnica tenha merecido um ponto pelo oponente. Os Competidores que estiverem sem fôlego como resultado de um impacto devem ter tempo para recuperar o fôlego antes de a disputa ser retomada.

Situações mais difíceis ocorrem quando um Competidor recebe um contato mais forte e cai no chão, às vezes se levantando (para deter a contagem dos 10 segundos) e depois caindo novamente. Os Árbitros e Juízes devem lembrar que um chute Jodan vale 3 pontos e como o número de equipes e Competidores individuais que recebem recompensas financeiras por ganhar medalhas, aumenta a tentação de se rebaixar a comportamentos antiéticos. É importante reconhecer isso e aplicar as advertências ou penalidades apropriadas.

MUBOBI

Uma advertência ou penalidade para MUBOBI é dada quando um Competidor é **atingido ou lesionado por sua própria culpa ou negligência**. Isso pode ser causado por virar as costas para o oponente, atacar com um Gyaku Tsuki Chudan longo e baixo sem levar em consideração o contra-ataque Jodan do oponente, parar de lutar antes que o Árbitro diga “Yame”, baixar a guarda ou reduzir a concentração e repetidas falhas ou recusa em bloquear os ataques do oponente. *Esclarecimento XVIII* do Artigo 8 afirma:

Se o ofensor receber um contato excessivo e/ou sofrer uma lesão, o Árbitro aplicará uma advertência ou penalidade de Categoria 2 e não dará uma advertência ou penalidade ao oponente.

Um Competidor que é atingido por sua própria culpa e exagera o efeito a fim de enganar os Juízes poderá receber uma advertência ou penalidade por Mubobi, bem como uma penalidade **adicional** por exagero, uma vez que duas infrações foram cometidas.

Deve-se notar que não há circunstâncias em que uma técnica que tenha feito contato excessivo possa receber uma pontuação.

ZANSHIN

Zanshin é descrito como um estado de comprometimento contínuo no qual o Competidor mantém total concentração, observação e consciência da potencialidade do oponente para contra-atacar. Alguns Competidores depois de aplicar uma técnica irão virar seu corpo parcialmente para longe do oponente, mas ainda estão observando e prontos para continuar a ação. Os Juízes devem ser capazes de distinguir entre este estado contínuo de prontidão e aquele em que o Competidor se afastou, baixou a guarda e concentração e, de fato, parou de lutar.

AGARRANDO UM CHUTE CHUDAN

Os Juízes devem atribuir uma pontuação quando um Competidor desferir um chute Chudan e o oponente segura perna antes que ela possa voltar?

Desde que o Competidor que chutou se mantenha em ZANSHIN, não há nenhuma razão para esta técnica não pontuar, desde que contemple todos os seis critérios de pontuação. Teoricamente, em um cenário de combate real, um chute com força total seria capaz de incapacitar o oponente e, portanto, a perna não seria agarrada. O controle adequado, a área a ser atingida e a satisfação de todos os seis critérios são os fatores decisivos sobre se qualquer técnica pode ou não receber uma pontuação.

ARREMESSOS E LESÕES

Uma vez que agarrar o oponente e arremessá-lo é permitido sob certas condições, cabe a todos os Técnicos garantir que seus Competidores sejam treinados e sejam capazes de usar técnicas de queda/aterrissagem segura.

Um Competidor que tente uma técnica de arremesso deve cumprir as condições impostas nos Esclarecimentos do Artigo 6 e Artigo 8. Se um Competidor arremessar seu oponente em total conformidade com os requisitos estabelecidos e resulta em uma lesão devido ao oponente não ter feito uma queda adequada, então a parte lesionada é responsável e o que executou a técnica não deve ser penalizado. Lesões autocausadas podem ocorrer quando um Competidor está sendo arremessado, em vez de fazer uma queda brusca com um braço ou cotovelo estendido, ou segurar o lançador e puxá-lo para baixo sobre si mesmo.

Uma situação potencialmente perigosa ocorre quando um Competidor agarra as duas pernas para jogar o oponente nas suas costas ou quando um Competidor se abaixa e levanta o oponente antes de jogá-lo. O Artigo 8, *Esclarecimento XII* afirma que “...e o oponente deve ser segurado o tempo todo, para que uma aterrissagem segura possa ser feita”. Como é difícil garantir uma aterrissagem segura, arremessos como esse se enquadram na categoria proibida.

PONTUAÇÃO EM UM Oponente CAÍDO

Na situação em que um competidor é arremessado ou derrubado e é pontuado, quando seu torso (parte superior do corpo ou tronco) está no tatami, a pontuação será IPPON.

Se o Competidor for atingido por uma técnica enquanto ainda estiver caindo, os Juízes levarão em consideração a direção da queda, pois se o Competidor estiver caindo distante da técnica, ela será considerada ineficaz e não será pontuada.

Se a parte superior do corpo do Competidor não estiver no tatami quando uma técnica efetiva de pontuação for feita, então os pontos atribuídos serão conforme estabelecido no Artigo 6. Portanto, o(s) ponto(s) concedido(s) quando um Competidor está caindo, sentado, ajoelhado, em pé ou pulando no ar, e todas as situações em que o torso não está sobre o tatami serão os seguintes:

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

PROCEDIMENTOS DE VOTAÇÃO

Quando o Árbitro interromper a disputa, ele irá dizer “YAME”, ao mesmo tempo usando o sinal de mão requerido. À medida que o Árbitro regressa à sua posição inicial, os Juízes sinalizarão as suas opiniões sobre os pontos e Jogai, e se solicitado pelo Árbitro sinalizarão as suas opiniões sobre outros comportamentos proibidos. O Árbitro tomará a decisão em conformidade. Como o Árbitro é o único capaz de se movimentar na área, abordar diretamente os Competidores e falar com o médico, os Juízes devem considerar seriamente o que o Árbitro está comunicando a eles antes de tomar sua decisão final, pois nenhuma reconsideração é permitido.

Nas situações em que houver mais de uma razão para interromper a disputa, o Árbitro irá lidar com cada situação por vez. Por exemplo, onde houve uma pontuação de um Competidor e um contato do outro, ou onde houve um MUBOBI e um exagero de lesão do mesmo Competidor.

Onde o *video review* é usado, o painel de revisão de vídeo só mudará uma decisão se ambos os membros do painel estiverem de acordo. Após a revisão, eles transmitirão imediatamente sua decisão ao Árbitro, que anunciará quaisquer alterações na decisão original, se aplicável.

JOGAI

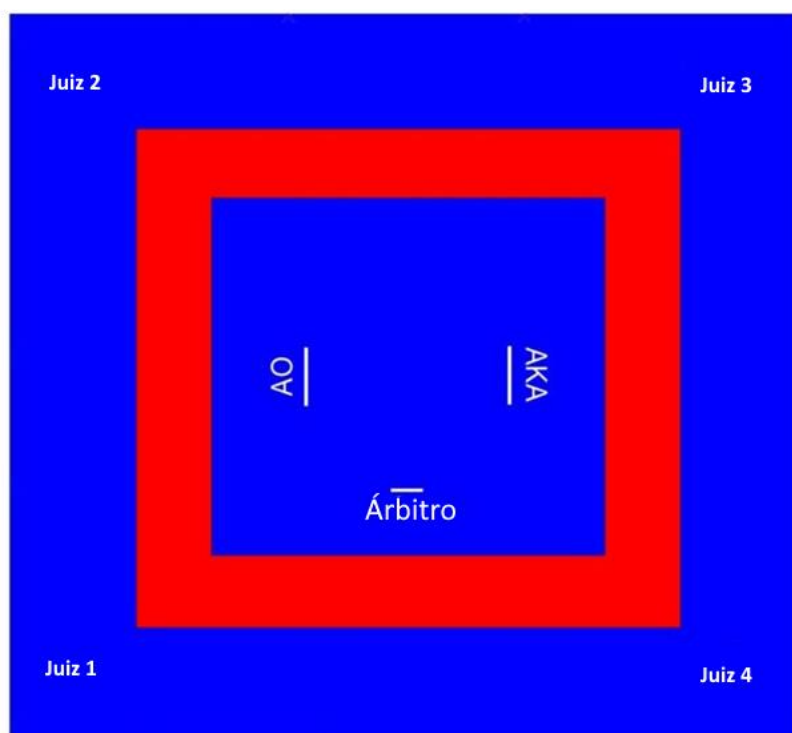
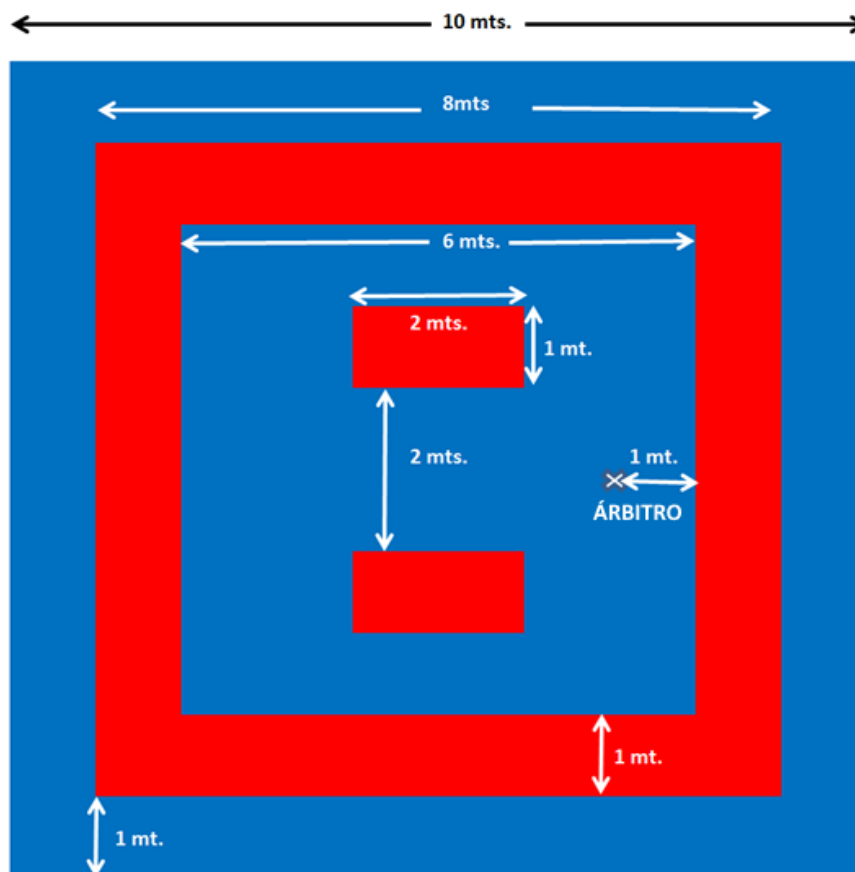
Os Juízes devem lembrar que ao indicar o Jogai, eles devem bater no chão com a bandeira apropriada. Assim que o Árbitro parar a disputa e retornar à sua posição, ele sinalizará sua opinião indicando uma falta de Categoria 2.

INDICAÇÃO DE INFRAÇÃO AO REGULAMENTO

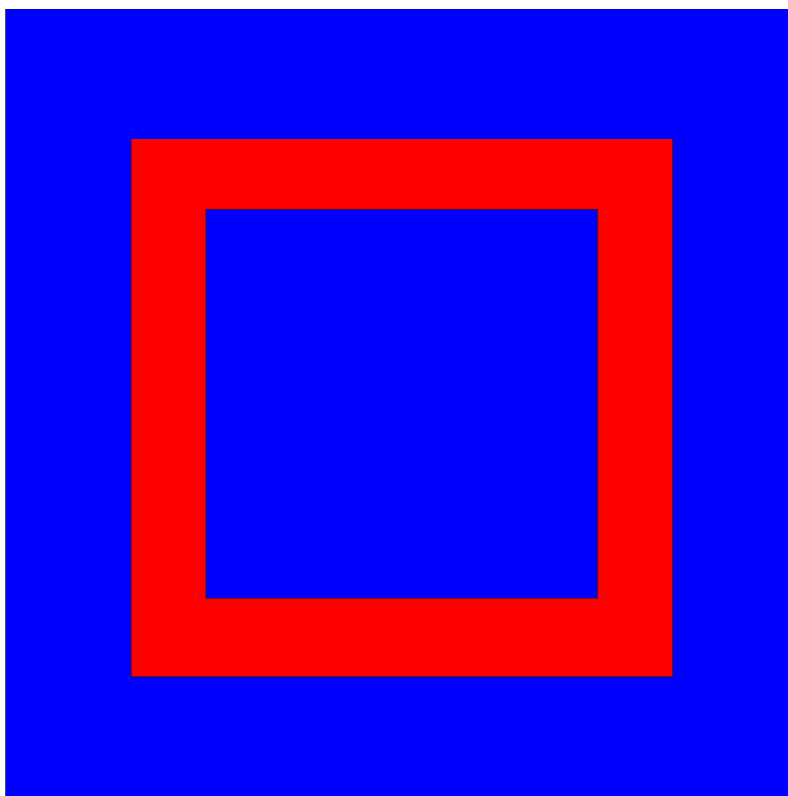
Para faltas de Categoria 1, os Juízes devem estender as bandeiras cruzadas para o lado de AKA, colocando a bandeira vermelha na frente, ou para AO, colocando a bandeira azul na frente. Isso permite ao Árbitro ver claramente qual Competidor é considerado o infrator.

APÊNDICE 4 : SIMBOLOS DOS ANOTADORES DE PONTUAÇÃO

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



LADO DOS COMPETIDORES

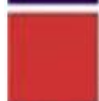


Juízes: 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2 – 1

Técnico de
Software



ESPAÇO PUBLICITÁRIO PARA PUBLICIDADE WKF DE 20cm x 10cm



ESPAÇO PUBLICITÁRIO PARA PUBLICIDADE DA FEDERAÇÃO NACIONAL DE 15cm x 10cm



COSTAS RESERVADA PARA A FEDERAÇÃO ORGANIZADORA DE 30cm x 30cm, EXIBIR CÓDIGO DE 3 LETRAS DO PAÍS



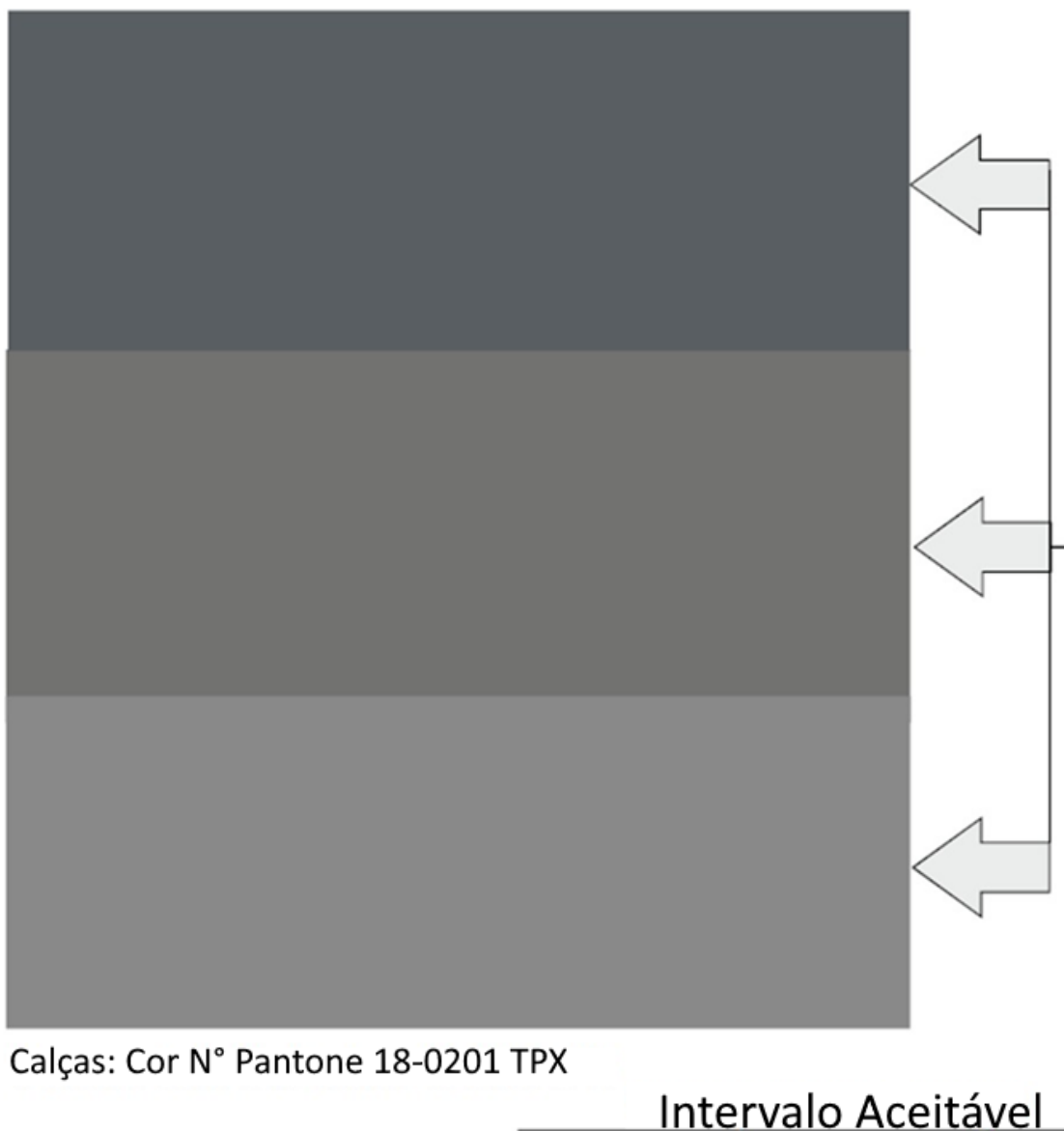
EMBLEMA DA FEDERAÇÃO NACIONAL DE 12cm x 8cm



ESPAÇO PAR AS MARCAS REGISTRADAS DOS FABRICANTES DE 5cm x 4cm

CAMPEONATO MUNDIAL CADETE, JUNIOR E SUB 21				CAMPEONATO MUNDIAL SÊNIOR	
GERAL	CATEGORIAS			GERAL	CATEGORIAS
<ul style="list-style-type: none"> ❖ A competição terá a duração de 5 dias. ❖ Cada Federação Nacional pode inscrever no máximo um (1) Competidor por categoria. ❖ No sorteio, os quatro finalistas dos campeonatos anteriores serão divididos o máximo possível. (Os Competidores no caso de eventos individuais e as Federações Nacionais no caso de eventos por equipes). ❖ Os Campeonatos serão exibidos em cinco (5) ou seis (6) áreas de competição, dependendo das características do estádio. ❖ A duração das disputas de Kumite é de 2 minutos para Juniores e 3 minutos para Sub 21 e Senior. ❖ Bunkai em Kata de equipe (masculino e feminino) a ser realizado nas disputas por medalhas. 	MENOS DE 21	CADETE	JUNIOR	<ul style="list-style-type: none"> ❖ A competição terá a duração de 6 dias. ❖ As eliminatórias de Kumite por equipes serão realizadas após as eliminatórias individuais. ❖ Cada Federação Nacional pode inscrever um (1) Competidor por categoria. ❖ No empate, os quatro finalistas dos Campeonatos anteriores serão divididos o máximo possível. (Os Competidores no caso de provas individuais e as Federações Nacionais no caso de provas por equipas). ❖ Os Campeonatos serão exibidos em 4 (quatro) áreas de competição em linha (3 dias) e em 1 (uma) área elevada para as disputas por medalhas e finais (2 dias). ❖ Deverão ser providenciados horários e áreas específicas para a alimentação dos Árbitros e oficiais. ❖ A duração das disputas de Kumite será de 3 minutos para todas as categorias. ❖ Bunkai em Kata de equipe (masculino e feminino) a ser realizado na final e nas disputas quando a rodada for para determinar o vencedor de uma medalha. 	<i>Kata Individual (idade +16)</i>
	<i>Kata Individual (idade 18, 19, 20)</i>	<i>Kata Individual (idade 14/15)</i>	<i>Kata Individual (idade 16/17)</i>		Masculino Feminino
	Masculino Feminino	Masculino Feminino	Masculino Feminino		<i>Kumite Individual Masculino (idade +18)</i>
	<i>Kumite Individual Masculino (idade 18, 19, 20)</i>	<i>Kumite Individual Masculino (idade 14/15)</i>	<i>Kumite Individual Masculino (idade 16/17)</i>		-60 Kg. -67 Kg. -75 Kg. -84 Kg. +84 Kg.
	-60 Kg. -67 Kg. -75 Kg. -84 Kg. +84 Kg.	-52 Kg. -57 Kg. -63 Kg. -70 Kg. +70 Kg.	-55 Kg. -61 Kg. -68 Kg. -76 Kg. +76 Kg.		<i>Kumite Individual Feminino (idade +18)</i>
	<i>Kumite Individual Feminino (idade 18, 19, 20)</i>	<i>Kumite Individual Feminino (idade 14/15)</i>	<i>Kumite Individual Feminino (idade 16/17)</i>		-50 Kg. -55 Kg. -61 Kg. -68 Kg. +68 Kg.
	-50 Kg. -55 Kg. -61 Kg. -68 Kg.	-47 Kg. -54 Kg. +54 Kg.	-48 Kg. -53 Kg. -59 Kg. +59 Kg.		<i>Kata em Equipe (idade +16)</i>
	+68 Kg.	/	<i>Kata em Equipe (idade 14/17)</i>		Masculino Feminino
	/	/	Masculino Feminino		<i>Team Kumite (age +18)</i>
	Total	12	10		13

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



Jaqueta: Cor Azul Marinho Cor N° 19-4023 TPX

***Obrigatório para o WKF Youth Camp e WKF Youth League
Recomendado para federações Continentais e Nacionais***

Categorias usadas para menores de 14 anos de idade

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

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

Kumite para crianças entre 12 e 14 anos de idade:

- Para técnicas na cabeça e pescoço (área de Jodan) nenhum contato é permitido;
- Qualquer contato com a área jodan, por mais leve que seja, em princípio será penalizado;
- Uma técnica executada corretamente na cabeça ou pescoço, em princípio, será considerada pontuável a uma distância de até 10 cm;
- A duração da disputa é um minuto e meio;
- Sem uso de equipamento de proteção que não seja aprovado pela WKF;
- Máscara Facial WKF e Protetor de tórax para Crianças são usados.

Kumite para crianças menores de 12 anos de idade:

- As técnicas contra todas as áreas pontuáveis (Jodan e Chudan) devem ser controladas antes do alvo;
- Qualquer contato com a área jodan, por mais leve que seja, em princípio será penalizado;
- Uma técnica executada corretamente em qualquer área pontuável, em princípio, será considerada ponto a uma distância de até 10 cm;
- Mesmo as técnicas controladas no corpo (área Chudan) em princípio não serão consideradas pontuáveis se fizerem contato além do toque superficial;
- Nem varreduras, nem outras técnicas de queda são autorizadas;
- A duração da disputa é de um minuto e meio;
- A área de luta pode ser reduzida de 8x8 mts, para 6x6 mts, se a organização do evento assim decidir;
- Os participantes devem participar de no mínimo duas disputas por competição;
- Sem uso de equipamento de proteção que não seja aprovado pela WKF;
- Máscara Facial WKF e Protetor de tórax para Crianças são usados.

Para crianças menores de 10 anos, a competição de kumite é organizada como uma competição de pares contra pares, demonstrando um minuto e meio de sparring, onde cada par coopera para exibir as técnicas. As performances são julgadas par contra par, por Hantei com base nos critérios usuais para decisão de Hantei em disputas de kumite - mas aqui avaliando a performance de um par contra o outro.

Competição de Kata para menores de 14 anos:

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

Competição de Kata para menores de 12 anos:

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

Os participantes que não conseguirem completar o kata devem ter a opção de uma segunda tentativa sem redução de pontuação.

Regras de Video Review no Kumite WKF Competitions

(Individual e Equipe)

Video Review

Definição	Abreviação	Eliminações	Disputas por Medalhas
Mesa de Video Review	MVR	2	2
Supervisor de Video Review	SVR	2	2
Supervisor de Técnico	ST	1	2

1. **Antes do início da competição**, os Chefes de Tatami nomearão 2 Árbitros-A para atuar como Supervisores de *Video Review* (SVR) em cada tatami. Ambos os membros do SVR estarão sentados na mesa de *Video Review* onde o Sistema Operacional de *Video Review* e as Telas estão disponíveis. Os Supervisores de *Video Review* (2 SVRs) também são equipados com cartões físicos vermelho (rejeitado) e verde (aprovado). Apenas os dois SVRs podem estar presentes ao redor da Mesa de *Video Review* (MVR).

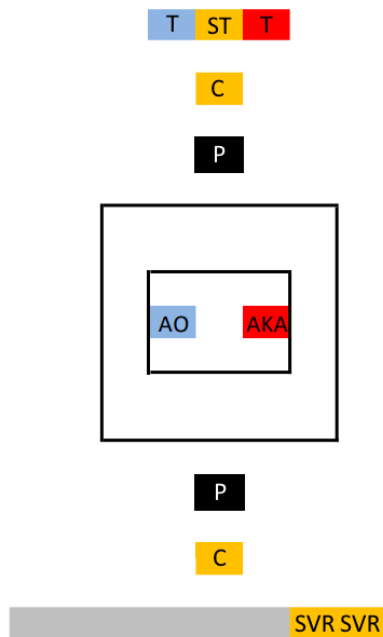
2. **Antes de cada disputa**, o Supervisor de Técnico (ST) entregará um joystick com um botão para os Técnicos correspondentes. O ST estará sentado entre os dois Técnicos durante a disputa. Durante as finais, o número de ST será duplicado, atribuindo-se um ST a cada um dos Técnicos, sentados ao lado deles. No placar, um cartão eletrônico laranja com as iniciais “VR” (Video Review) pode ser visto no placar ao lado esquerdo dos números de pontuação dos Competidores. O ST e ambos os SVR serão equipados com um rádio bidirecional para fins de comunicação. Caso o botão do joystick apresente algum problema de funcionamento, o sistema tradicional de cartões físicos vermelho (AKA) e azul (AO) será usado pelo ST.

3. O procedimento para solicitar o VR aplica-se apenas quando um Técnico acredita que a técnica de pontuação do seu Competidor foi ignorada. Para que a disputa não seja indevidamente atrasada, é de responsabilidade do SVR garantir que o protesto seja tratado de maneira eficiente em termos de tempo.

4. Ponto(s) só pode(m) ser dado(s) se a(s) técnica(s) de um ou ambos os Competidores for(em) realizada(s) antes que o Árbitro pare a luta (“Yame”).

5. Para fins de *Video Review*, quando um VR é usado em uma tela de vários tatami, apenas 2 câmeras de vídeo serão usadas em cada tatami (favor ver imagem para as posições das câmeras).

Disposição para Múltiplos Tatami

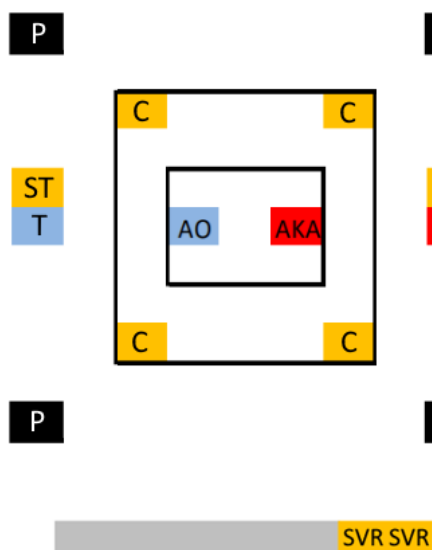


Legenda

	Placar de Pontuação
	Câmera de Vídeo
	Supervisor de Técnico
	Supervisor de <i>Video Review</i>
	Mesa Oficial de Pontuação
	Técnicos
	Técnicos
	Atletas
	Atletas

Quando apenas um único tatami for usado (por exemplo, Jogos Olímpicos / Jogos Olímpicos da Juventude), 4 câmeras de vídeo com todos os equipamentos auxiliares pertinentes serão usados em cada tatami. As câmeras devem estar localizadas nos cantos próximos à área de segurança. Este equipamento será operado por um OVR (Operador de Video Review).

Disposição para um único Tatami



Legenda

	Placar de Pontuação
	Câmera de Vídeo
	Supervisor de Técnico
	Supervisor de <i>Video Review</i>
	Mesa Oficial de Pontuação
	Técnicos
	Técnicos
	Atletas
	Atletas

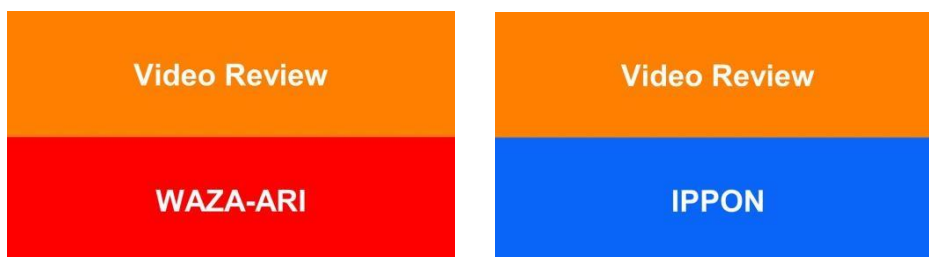
6. Sequência para Solicitar *Video Review*

- O Técnico solicitante de *Video Review* pressionará o botão do joystick e, simultaneamente, um aviso sonoro soará no placar eletrônico - e o cartão de VR exibido no placar começará a piscar.



- O Árbitro interromperá imediatamente a disputa e o OVR parará de filmar.

- O ST deverá informar imediatamente através do rádio, o assunto da solicitação de VR do Técnico ao SVR. O placar exibirá então a ação solicitada e o Competidor correspondente. Se houver uma solicitação dupla ao mesmo tempo, o placar exibirá as duas simultaneamente.



- O SVR irá rebobinar a fita de volta ao início da sequência disputada.

- O SVR irá examinar, analisar e tomar uma decisão no menor tempo possível.

- A decisão de atribuição de um ponto deve ser unânime, caso contrário é considerada como rejeitada. A decisão será anunciada por um dos SVR de pé e levantando os cartões verde (SIM) ou vermelho (NÃO). Se o cartão verde for levantado, o SVR também mostrará, por outro lado, o tipo de ponto que o Árbitro deve dar. Ao mesmo tempo, a decisão será exibida no placar da seguinte forma: Se a Solicitação de *Video Review* for aprovada, o placar exibirá um sinal verde junto com a técnica validada. Se a Solicitação de VR for rejeitada, o placar exibirá um sinal de cruz vermelha junto com a técnica validada.



- Se a solicitação de VR for rejeitada, o cartão laranja no placar irá desaparecer automaticamente e o Técnico não terá a possibilidade de solicitação de VR para todas as disputas restantes na categoria relevante para aquele Competidor em particular, com exceção das semifinais ou disputas por medalhas. Para conceder esta ação, o ST removerá o joystick ou o cartão do Técnico.



- Caso o Competidor perca a solicitação de VR durante as rodadas eliminatórias, mas se classifique para qualquer disputa por medalhas, uma opção de solicitação de VR adicional será concedida.
- Quando um Técnico levanta o cartão para *Video Review*, e a revisão não permite ver se o protesto é válido ou não, o revisor não mostrará um cartão de SIM ou NÃO, mas se levantará e mostrará o sinal de que foi usado anteriormente para MIENAI (cobrindo ambos os olhos com a ponta dos dedos) e o cartão será devolvido ao Técnico.

MIENAI



- Se um Técnico mostrar o cartão para *Video Review* e o outro Técnico quiser uma revisão da mesma instância, o segundo Técnico deve levantar seu cartão antes do início da revisão para não perder o direito de solicitar *Video Review* para essa instância. O *Video Review* é considerado iniciado quando o Árbitro faz o gesto.
7. Ao usar o sistema de Rodízio (sem disputas por medalhas), se o protesto for rejeitado, o Técnico não poderá solicitar um VR para esse Competidor em particular para as disputas restantes na chave, mas poderá fazê-lo novamente se o Competidor for para as semifinais ou disputas por medalha.
 8. A rejeição da solicitação de VR não impede o Técnico ou o líder da equipe de emitir um protesto por escrito (Artigo 11 no Regulamento de Competição de Kata e Kumite da WKF).
 9. Se um Competidor sinalizar ou comunicar verbalmente ao Técnico para fazer um pedido de VR, isso será considerado uma falta de Categoria 2 e uma advertência ou penalidade deve ser aplicada. Nesta situação, se o Técnico solicitar o VR, o procedimento não será interrompido e o VR ocorrerá mesmo que o Competidor seja penalizado com uma advertência ou penalidade de Categoria 2.
 10. Se um Competidor sinalizar ao Técnico para não solicitar VR porque a técnica não foi boa o suficiente, isso também será considerado uma falta de Categoria 2 e uma advertência ou penalidade deve ser aplicada.

11. Se um Técnico apertar o botão do joystick e se arrepender imediatamente, o procedimento não será interrompido e a revisão do vídeo ocorrerá de acordo.
12. Se um Técnico solicitar VR e ao mesmo tempo dois ou mais Juízes mostrarem uma pontuação para o mesmo Competidor, o cartão laranja eletrônico do Competidor permanecerá no placar.



13. Se um Técnico solicitar VR, mas na opinião do Painel de Arbitragem a técnica foi descontrolada ou muito forte, uma advertência ou penalidade de Categoria 1 deve ser aplicada; o cartão laranja eletrônico do Competidor permanecerá no placar.
14. No caso da Equipe de VR, por problemas técnicos (eletricidade, mau funcionamento da câmera ou computador etc.) não for capaz de analisar o vídeo e tomar uma decisão, o direito do Competidor a um VR permanecerá. Por favor, consulte o N° 2, em caso de problema de mau funcionamento do joystick.
15. O tamanho mínimo dos cartões VR para o SVR é um formato A5, seguindo este design:



16. O tamanho mínimo dos cartões VR para o ST é um formato A5, com o seguinte design:



Pesagem de Ensaio (não oficial)

Os competidores poderão verificar seu peso na balança oficial de pesagem (que será usada para a pesagem oficial) a partir de uma hora antes do início da pesagem oficial. Não há limite para o número de vezes que cada competidor pode verificar seu peso durante o tempo da pesagem não oficial.

Pesagem oficial**Local:**

O controle de peso ocorrerá sempre em um único local. As possibilidades para sediar este controle são o local da competição, o hotel oficial ou a vila (a definir para cada evento). Os organizadores devem disponibilizar salas separadas para homens e mulheres.

Balanças:

A Federação Nacional anfitriã deve fornecer balanças eletrônicas calibradas o suficiente (pelo menos 4 unidades) mostrando apenas uma casa decimal, ou seja, 51,9 Kg, 154,6 kg. A balança deve ser colocada em um piso sólido que não seja acarpetado.

Tempo:

A pesagem deve ocorrer o mais tardar no dia anterior ao dia da competição para a categoria, a menos que especificado de outra forma para uma competição específica. O horário oficial de pesagem para os eventos WKF será devidamente anunciado no boletim. Para quaisquer outros eventos esta informação será divulgada previamente através dos canais de comunicação da Comissão Organizadora. É de responsabilidade do Competidor estar ciente dessas informações. O Competidor que não comparecer ao período de pesagem ou não pesar dentro dos limites prescritos para a categoria em que o Competidor está inscrito, será desclassificado (KIKEN).

Tolerância:

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

Procedimento:

Um mínimo de dois oficiais da WKF são requeridos na pesagem para cada gênero. Um para verificar o credenciamento/passaporte do Competidor e outro para registrar o peso exato na lista de pesagem oficial. Um adicional de seis membros da equipe (oficiais/voluntários) fornecidos pela Federação Nacional anfitriã também deve estar disponível para controlar o fluxo de Competidores. Doze cadeiras devem ser fornecidas. Para proteger a privacidade dos Competidores, os oficiais, bem como os membros da equipe que supervisionam a pesagem, devem ser do mesmo gênero que os Competidores.

1. A pesagem oficial será feita categoria por categoria e Competidor por Competidor;
2. Todos os Técnicos e outros delegados de equipe devem deixar a sala de pesagem antes do início da pesagem oficial;
3. O Competidor pode subir na balança apenas uma única vez durante o período oficial de pesagem;
4. Cada Competidor deverá trazer para a pesagem seu cartão de credenciamento emitido para o evento e apresentá-lo ao oficial, que verificará a identidade do Competidor;
5. O oficial então convida o Competidor a subir na balança;

6. O Competidor deverá se pesar vestindo apenas roupas íntimas (homens/meninos – cuecas, mulheres/meninas – cuecas e sutiã). Quaisquer meias ou complementos adicionais devem ser removidos;
7. Os Competidores podem retirar suas roupas íntimas - sem descer da balança - para garantir que atinjam o limite de peso mínimo ou máximo da categoria de peso em que estão inscritos;
8. O oficial que supervisiona a pesagem deve anotar e registrar o peso do Competidor em quilogramas (com precisão de uma casa decimal de um quilograma);
9. O Competidor sai da balança.

NOTA: Não é permitido fotografar ou filmar na área de pesagem. Isso inclui o uso de telefones celulares e quaisquer os outros dispositivos afins.

1. Formato da Competição

O rodízio é usado para a competição Olímpica de Kumite e outras competições com um número muito limitado de participantes. Esta é uma forma de competição em que todos os Competidores em um grupo se encontram para determinar os vencedores.

A variação do sistema rodízio utilizado pela WKF implica a utilização de dois grupos separadas, completando independentemente o ciclo de rodízio com o seu grupo. A WKF está usando este formato como qualificação para as disputas por medalhas onde o vencedor de cada grupo enfrentará o vice-campeão do outro grupo nas semifinais.

Caso haja um número ímpar de participantes (devido a desistência ou lesão) esse lugar será considerado um bye para os Competidores para as lutas que não ocorrerem. Caso isso aconteça durante a própria competição - quaisquer disputas já travadas contra o Competidor que não completem o rodízio devem ser consideradas um bye para os oponentes anteriores.

O vencedor e o vice-campeão de cada grupo são determinados pelas lutas mais vencidas, contando as vitórias como dois pontos cada, um empate como 1 ponto - e uma derrota como zero.

The winners of the semi-finals will then go on the final where they compete for gold and silver while the two losers of the semi-finals both win bronze medals.

2. Classificação automática

Os requisitos para classificação na competição de rodízio são os seguintes:

- Nas Competições Olímpicas, os competidores do 1º ao 4º lugar da categoria olímpica são colocados em diferentes grupos.
- Para outras competições (incluindo Jogos Continentais usando rodízio), os dois Competidores com a classificação WKF mais alta no dia anterior à competição são colocados em grupos diferentes.

3. Desempates

Nos casos em que houver empate entre 2 ou mais Competidores, com o mesmo número de pontos totais, os critérios abaixo serão aplicados na ordem especificada. Isso significa que, se um vencedor for encontrado após um dos critérios, os critérios a seguir não precisarão ser aplicados.

1. Vencedor(es) da(s) disputa(s) entre os 2 ou mais Competidores relevantes;
2. Maior número de pontuações totais obtidas a favor em todas as disputas;
3. Menor número de pontuações totais contra todas as disputas;
4. Maior número de Ippons a favor em todas as disputas;
5. Menor número de Ippons contra em todas as disputas;
6. Maior número de Waza-Ari a favor em todas as disputas;
7. Menor número de Waza-Ari contra em todas as disputas;
8. Maior número de Yuko a favor em todas as disputas;

9. Menor número de Yuko contra em todas as disputas;
- 10 a. Em uma competição Olímpica: A posição mais alta no posicionamento Olímpico em vigor naquele dia, conforme definido pelo Sistema de Qualificação;
- 10 b. Em qualquer outra competição: o vencedor de uma disputa adicional para desempatar.

No caso de ter 3 ou mais atletas quando os 2 primeiros atletas passarem para as semifinais, a resolução do empate deve ser considerada desde o início.

4. Competidor lesionado durante Rodada Eliminatória

Se um Competidor for lesionado durante a Rodada Eliminatória e não puder continuar, as pontuações das disputas concluídas ou atuais são declaradas NIL (resultados anulados) e seus pontos perdidos, a menos que seja a última disputa da eliminação de rodízio, caso em que todos os pontos e resultados anteriores permanecem inalterados.

5. Desclassificação de um competidor durante a rodadas eliminatórias

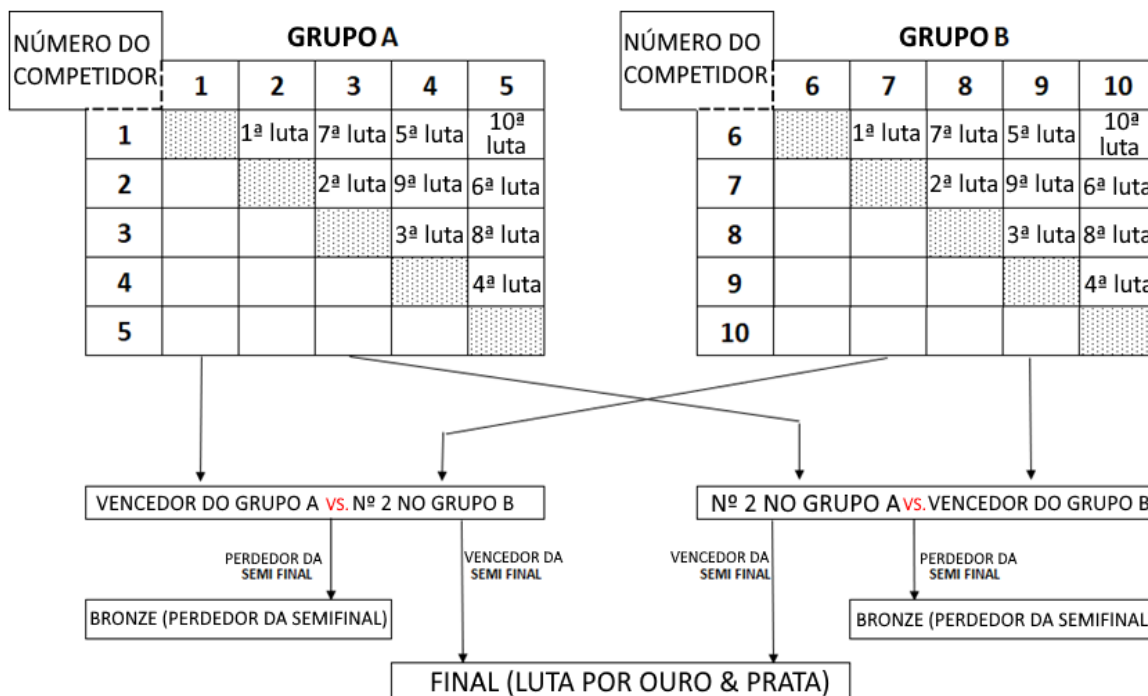
É possível que um Competidor seja desqualificado de uma disputa e continue a competição. Nesse caso, seu oponente vence a disputa por 4-0 ou por qualquer pontuação obtida superior a 4 pontos (ou seja, 5-0, 6-0 etc.) e os outros resultados permanecem. É possível que um Competidor não retome a competição durante toda a competição devido a desqualificação ou lesão, e nesse caso os resultados de todas as disputas (concluídas, atuais e pendentes) são declarados NIL (resultados anulados) e seus pontos perdidos, a menos que seja a última disputa da eliminação de rodízio, caso em que todos os resultados e pontos anteriores permanecem sem alterações.

Se um Competidor já classificado vier a ser desclassificado por má conduta ao final da Rodada Eliminatória (Shikkaku):

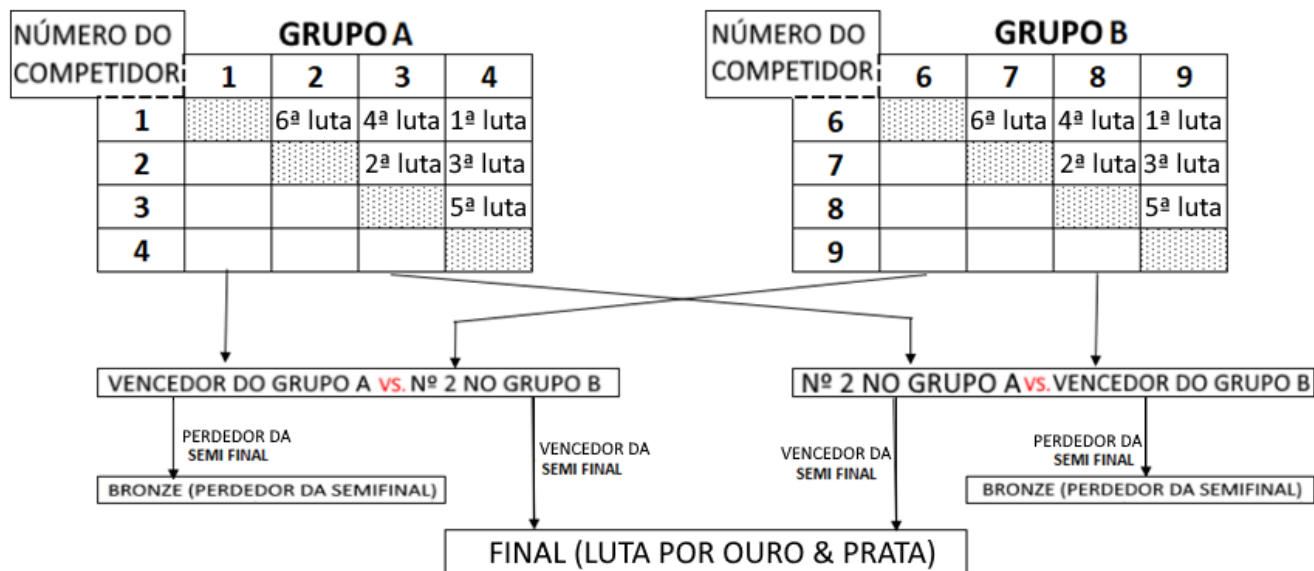
- O adversário da semifinal terá acesso à final por "walkover" (vitória fácil);
- Os outros dois Competidores disputarão a outra semifinal;
- Apenas uma medalha de bronze será concedida.

ESCLARECIMENTO:

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



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



APÊNDICE 15: ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO OLÍMPICA DE KATA

Este Apêndice 15 substitui o Artigo 3: ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KATA das Regras de Competição de Kata para fins de Competição de Kata Olímpico. Este Apêndice 15 é baseado na cota de 10 Competidores por categoria permitida pelo COI para os Jogos Olímpicos de Tóquio 2020. A Competição Olímpica de Kata é organizada de acordo com os seguintes procedimentos:

1. Os 10 Competidores de cada categoria são divididos em 2 grupos.
2. Cada Competidor executa um primeiro Kata e recebe a avaliação dos 7 Juízes.
3. Cada Competidor executa um segundo kata e recebe a avaliação dos 7 Juízes.
4. Para cada Competidor é calculada a pontuação média das duas rodadas.
5. Quaisquer empates são determinados pelo processo descrito neste Anexo 15. O desempate não alterará a pontuação registrada.
6. Em cada um dos dois grupos os dois participantes com a menor pontuação em seus grupos são eliminados e os três Competidores com maior pontuação seguem para uma terceira rodada, onde as pontuações anteriores são desconsideradas.
7. Na terceira rodada, os três Competidores em cada um dos dois grupos recebem uma nova pontuação para seu terceiro Kata e impedem a classificação de 1 a 3 com o grupo.
8. Na quarta rodada, as disputas por medalhas, os primeiros colocados dos dois grupos se enfrentam disputando o 1º e 2º lugar - e os Competidores que ficam em segundo lugar em seu grupo são confrontados com os Competidores que ficam em terceiro no outro grupo para disputar os 3ºs lugares.
9. Todas as outras regras não mencionadas especificamente neste Apêndice 15 estão de acordo com as Regras da Competição de Kata, excluindo o Artigo 3.

ESCLARECIMENTO:

A tabela a seguir ilustra a Organização da Competição de Kata Olímpico:

RODADA ELIMINATÓRIA

Competidor:	1	2	3	4	5
Pontos 1ª Rodada:	21.20	24.00	18.80	24.00	27.40
Pontos 2ª Rodada:	22.00	23.60	21.00	23.80	28.00
Pontuação Média:	21.60	23.80	19.90	23.90	27.70

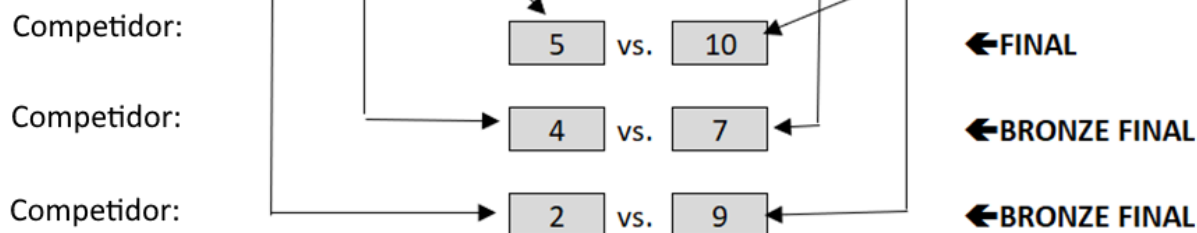
6	7	8	9	10
21.10	23.80	18.80	24.00	27.40
22.60	23.80	21.00	23.80	28.00
21.85	23.80	19.90	23.90	27.70

RODADA CLASSIFICATÓRIA

Competidor:	2	4	5
Pontos 3ª Rodada:	22.00	24.03	28.00
Classificação em grupo:	3	2	1

7	9	10
23.20	24.60	26.00
3	2	1

DISPUTAS POR MEDALHAS



Resolução de empates:

Caso 2 ou mais Competidores tenham a mesma pontuação, serão considerados vários critérios para decidir quem tem melhor posição no ranking, seguindo os critérios abaixo.

Etapa 1:

Quem tiver a maior pontuação do segundo Kata na rodada de eliminação vence. Se a pontuação no segundo Kata também for a mesma, as etapas subsequentes são aplicadas ao segundo Kata realizado na rodada de eliminação:

Etapa 2:

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

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

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

PONTUAÇÃO TOTAL

1. = 25.82

2. = 25.82

PONTUAÇÃO TÉCNICA:

1. ~~8.6~~ ~~8.8~~ 8.6 ~~8.4~~ 8.6 8.6 ~~8.2~~ = 25.8 TOT (MELHOR POSIÇÃO)

2. ~~8.8~~ 8.8 8.0 8.8 ~~8.4~~ ~~8.8~~ ~~8.0~~ = 25.6 TOT

Aqui o Competidor N ° 1 tem uma posição melhor no ranking de competição do que o Competidor N ° 2.

Etapa 3:

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

- a pontuação dos CRITÉRIOS TÉCNICOS, comparando a pontuação mais baixa não excluída.
- A maior vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

PONTUAÇÃO TOTAL

1. = 25.82

2. = 25.82

PONTUAÇÃO TÉCNICA:

1. ~~8.6~~ ~~8.8~~ 8.6 ~~8.4~~ 8.6 8.4 ~~8.2~~ = 25.6 TOT (MELHOR POSIÇÃO)

2. ~~8.8~~ 8.6 8.2 8.8 ~~8.2~~ ~~8.8~~ ~~8.6~~ = 25.6 TOT

Aqui o Competidor N °. 1 tem uma posição melhor no ranking de competição do que o Competidor N ° 2.

LEGENDA:
~~8.8~~ = maior pontuação
~~8.2~~ = menor pontuação
8.4 = menor pontuação não excluída

Etapa 4:

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

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

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

PONTUAÇÃO TOTAL

1. = 25.82

2. = 25.82

PONTUAÇÃO TÉCNICA:

1. ~~8.6~~ ~~8.8~~ 8.6 ~~8.4~~ 8.6 8.4 ~~8.2~~ = 25.6 TOT

2. ~~8.8~~ 8.8 8.4 8.4 ~~8.4~~ ~~8.8~~ ~~8.6~~ = 25.6 TOT (MELHOR POSIÇÃO)

Neste caso o Competidor N°. 2 terá uma posição melhor no ranking da competição do que o Competidor N° 1.

LEGENDA:
~~8.8~~ = maior pontuação
~~8.2~~ = menor pontuação
8.4 = menor pontuação não excluída
~~8.8~~ = maior pontuação não excluída

Etapa 5:

Quando os critérios considerados nos casos anteriores forem os mesmos, devemos considerar o seguinte:

- a pontuação dos **CRITÉRIOS ATLÉTICOS**, comparando a menor pontuação não excluída.
- A maior vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

PONTUAÇÃO TOTAL

1. = 25.82

2. = 25.82

PONTUAÇÃO ATLÉTICA:

1. ~~8.6~~ ~~8.8~~ 8.6 ~~8.4~~ 8.6 8.4 ~~8.2~~ = 25.6 TOT (MELHOR POSIÇÃO)
2. ~~8.8~~ 8.6 8.2 8.8 ~~8.2~~ ~~8.8~~ ~~8.6~~ = 25.6 TOT

Aqui o Competidor N °. 1 tem uma posição no ranking de competição melhor que o Competidor N ° 2.

LEGENDA:

~~8.8~~ = pontuação mais alta

~~8.2~~ = pontuação mais baixa

8.4 = pontuação mais baixa não excluída

Etapa 6:

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

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

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

PONTUAÇÃO TOTAL

1. = 25.82

2. = 25.82

PONTUAÇÃO ATLÉTICA:

1. ~~8.6~~ ~~8.8~~ ~~8.6~~ ~~8.4~~ 8.6 8.4 ~~8.2~~ = 25.6 TOT
2. ~~8.8~~ 8.8 8.4 8.4 ~~8.4~~ ~~8.8~~ ~~8.4~~ = 25.6 TOT (MELHOR POSIÇÃO)

Aqui o Competidor N°. 2 terá uma posição melhor no ranking da competição do que o Competidor N° 1.

LEGENDA:

~~8.8~~ = maior pontuação

~~8.2~~ = menor pontuação

8.4 = menor pontuação não excluída

~~8.8~~ = maior pontuação não excluída

Etapa 7:

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

- a **pontuação dos CRITÉRIOS TÉCNICOS**, comparando a pontuação mais alta entre as pontuações mais baixas excluídas.
- A maior vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

PONTUAÇÃO TOTAL

1. = 25.82

2. = 25.82

PONTUAÇÃO TÉCNICA:

1. ~~8.8~~ ~~8.8~~ **8.8** ~~8.4~~ 8.4 8.4 ~~8.2~~ = 25.6 TOT (MELHOR POSIÇÃO)

2. ~~8.8~~ **8.8** 8.4 8.4 ~~8.2~~ ~~8.8~~ ~~8.4~~ = 25.6 TOT

Aqui o Competidor N ° 1 tem uma posição no ranking de competição melhor que o Competidor N ° 2.

LEGENDA:

~~8.8~~ = maior pontuação

~~8.2~~ = menor pontuação

8.4 = menor pontuação não excluída

8.8 = maior pontuação não excluída

~~8.4~~ = maior pontuação entre as menores pontuações excluídas.

Etapa 8:

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

- a **pontuação dos CRITÉRIOS TÉCNICOS**, comparando a menor pontuação entre as pontuações mais altas excluídas.
- A maior vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

PONTUAÇÃO TOTAL

1. = 25.82

2. = 25.82

PONTUAÇÃO TÉCNICA:

1. ~~8.8~~ ~~8.8~~ **8.6** ~~8.4~~ 8.4 8.4 ~~8.2~~ = 25.4 TOT (MELHOR POSIÇÃO)

2. ~~8.6~~ **8.6** 8.4 8.4 ~~8.2~~ ~~8.8~~ ~~8.4~~ = 25.4 TOT

Aqui o Competidor N °. 1 tem uma posição no ranking de competição melhor que o Competidor N ° 2.

LEGENDA:

~~8.8~~ = maior pontuação

~~8.2~~ = menor pontuação

8.4 = menor pontuação não excluída

8.8 = maior pontuação não excluída

~~8.4~~ = maior pontuação entre as menores pontuações excluídas

~~8.8~~ = pontuação entre as maiores pontuações excluídas

Etapa 9:

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

- a **pontuação dos CRITÉRIOS TÉCNICOS**, comparando a menor pontuação entre as pontuações mais baixas excluídas.
- A maior vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

PONTUAÇÃO TOTAL

1. = 25.82

2. = 25.82

PONTUAÇÃO TÉCNICA:

1. ~~8.8~~ ~~8.6~~ **8.6** ~~8.4~~ 8.4 **8.4** ~~8.2~~ = **25.4** TOT (MELHOR POSIÇÃO)

2. ~~8.6~~ **8.6** **8.4** 8.4 ~~8.4~~ ~~8.8~~ ~~8.6~~ = **25.4** TOT

Aqui o Competidor N °. 1 tem uma posição no ranking de competição melhor que o Competidor N ° 2.

LEGENDA:

~~8.8~~ = maior pontuação

~~8.2~~ = menor pontuação

8.4 = menor pontuação não excluída

8.8 = maior pontuação não excluída

~~8.4~~ = maior pontuação entre as menores pontuações excluídas

~~8.8~~ = pontuação entre as maiores pontuações excluídas

~~8.2~~ = menor pontuação entre as pontuações mais baixas excluídas

Etapa 10:

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

- a **pontuação dos CRITÉRIOS ATLÉTICOS**, comparando a maior pontuação entre as menores pontuações excluídas.
- A maior vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

PONTUAÇÃO TOTAL

1. = 25.82

2. = 25.82




PONTUAÇÃO ATLÉTICA:

1.   8.8  8.4 8.4  = 25.6 TOT (MELHOR POSIÇÃO)

2.  8.8 8.4 8.4    = 25.6 TOT

Aqui o Competidor N ° 1 tem uma posição no ranking de competição melhor que o Competidor N ° 2.

LEGENDA:

 = maior pontuação
 = menor pontuação
<u>8.4</u> = menor pontuação não excluída
8.8 = maior pontuação não excluída
 = maior pontuação entre as menores pontuações excluídas.

Etapa 11:

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

- a **pontuação dos CRITÉRIOS ATLÉTICOS**, comparando a menor pontuação entre as pontuações mais altas excluídas.
- A maior vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

PONTUAÇÃO TOTAL

1. = 25.82

2. = 25.82

PONTUAÇÃO ATLÉTICA:

1.   8.6  8.4 8.4  = 25.4 TOT (MELHOR POSIÇÃO)

2.  8.6 8.4 8.4    = 25.4 TOT

Aqui o Competidor N ° 1 tem uma posição no ranking de competição melhor que o Competidor N ° 2.

LEGENDA:

~~8.8~~ = maior pontuação

~~8.2~~ = menor pontuação

8.4 = menor pontuação não excluída

8.8 = maior pontuação não excluída

~~8.4~~ = maior pontuação entre as menores pontuações excluídas.

~~8.8~~ = maior pontuação entre as maiores pontuações excluídas

Etapa 12:

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

- a **pontuação dos CRITÉRIOS ATLÉTICOS**, comparando a menor pontuação entre as pontuações mais baixas excluídas.
- A maior vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

PONTUAÇÃO TOTAL

1. = 25.82

2. = 25.82

PONTUAÇÃO ATLÉTICA:

1. ~~8.8~~ ~~8.8~~ **8.6** ~~8.4~~ 8.4 **8.4** ~~8.2~~ = **25.4** TOT (MELHOR POSIÇÃO)
2. ~~8.8~~ 8.6 **8.4** 8.4 ~~8.4~~ ~~8.8~~ ~~8.6~~ = **25.4** TOT

Aqui o Competidor N ° 1 tem uma posição no ranking de competição melhor que o Competidor N ° 2.

LEGENDA:

~~8.8~~ = maior pontuação

~~8.2~~ = menor pontuação

8.4 = menor pontuação não excluída

8.8 = maior pontuação não excluída

~~8.4~~ = maior pontuação entre as menores pontuações excluídas

~~8.8~~ = maior pontuação entre as maiores pontuações excluídas

~~8.2~~ = menor pontuação entre as pontuações mais baixas excluídas

Etapa 13:

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

- a **pontuação dos CRITÉRIOS TÉCNICOS**, comparando a maior pontuação entre as maiores pontuações excluídas.
- A maior vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

PONTUAÇÃO TOTAL

1. = 25.82

2. = 25.82

PONTUAÇÃO TÉCNICA:

1. ~~9.0~~ ~~8.8~~ **8.8** ~~8.4~~ 8.4 **8.4** ~~8.2~~ = **25.6** TOT (MELHOR POSIÇÃO)
2. ~~8.8~~ **8.8** **8.4** 8.4 ~~8.2~~ ~~8.8~~ ~~8.2~~ = **25.6** TOT

Aqui o Competidor N ° 1 tem uma posição no ranking de competição melhor que o Competidor N ° 2.

LEGENDA:

9.0	= maior pontuação
8.2	= menor pontuação
8.4	= menor pontuação não excluída
8.8	= maior pontuação não excluída
8.4	= maior pontuação entre as menores pontuações excluídas
8.8	= maior pontuação entre as maiores pontuações excluídas
8.2	= menor pontuação entre as pontuações mais baixas excluídas
9.0	= maior pontuação entre as maiores pontuações excluídas

Etapa 14:

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

- a **pontuação dos CRITÉRIOS ATLÉTICOS**, comparando a maior pontuação entre as maiores pontuações excluídas.
- A maior vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

PONTUAÇÃO TOTAL

1. = 25.82

2. = 25.82

PONTUAÇÃO TÉCNICA:

1. ~~9.0~~ ~~8.8~~ **8.8** ~~8.4~~ 8.4 **8.4** ~~8.2~~ = **25.6** TOT (MELHOR POSIÇÃO)
2. ~~8.8~~ **8.8** **8.4** 8.4 ~~8.2~~ ~~8.8~~ ~~8.2~~ = **25.6** TOT

Aqui o Competidor N ° 1 tem uma posição no ranking de competição melhor que o Competidor N ° 2.

LEGENDA:

~~9.0~~ = maior pontuação

~~8.2~~ = menor pontuação

~~8.4~~ = menor pontuação não excluída

~~8.8~~ = maior pontuação não excluída

~~8.4~~ = maior pontuação entre as menores pontuações excluídas

~~8.8~~ = maior pontuação entre as maiores pontuações excluídas

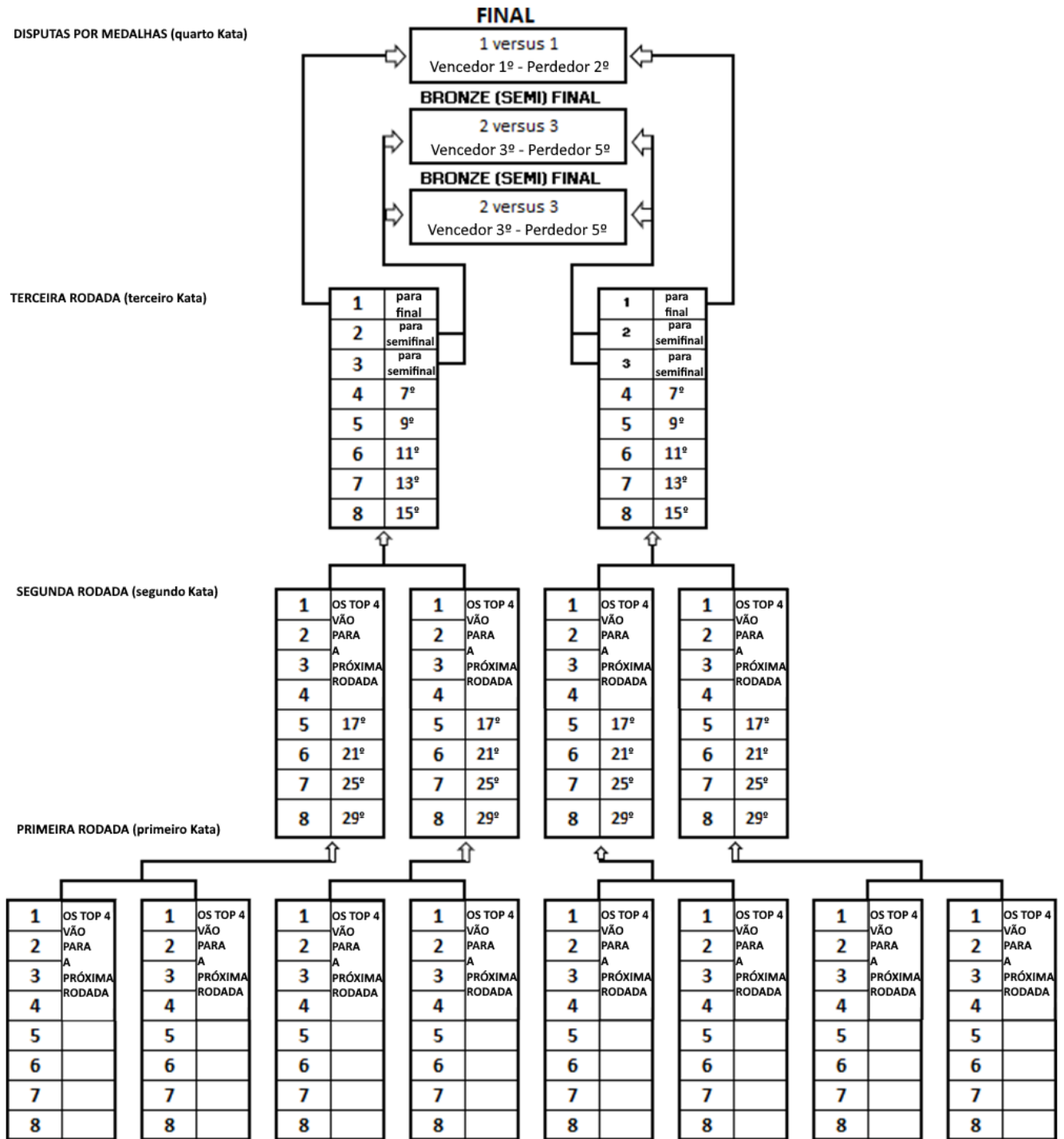
~~8.2~~ = menor pontuação entre as pontuações mais baixas excluídas

~~9.0~~ = maior pontuação entre as maiores pontuações excluídas

Etapas 15:

Quando todos os critérios considerados nos casos anteriores forem iguais, o empate será resolvido por sorteio.

APÊNDICE 16: COMPETIÇÃO DE KATA DA PREMIER LEAGUE





WORLD KARATE FEDERATION

PARA KARATE

REGRAS DE COMPETIÇÃO DE KATA

VÁLIDAS A PARTIR DE 03.01.2021

TRADUÇÃO: JUAREZ CHAGAS

REVISÃO LITERÁRIA: LUÍS OLIVEIRA

Sumário

1. INTRODUÇÃO	4
2. DISCIPLINA, CATEGORIAS E GRUPOS SELETIVOS.....	4
2.1. DISCIPLINA E CATEGORIAS GERAIS	4
2.2. CLASSES ESPORTIVAS	4
3. ÁREA DE COMPETIÇÃO DO KATA	5
4. ROUPA (VESTIMENTA) OFICIAL	6
4.1. COMPETIDORES.....	6
4.2. TÉCNICOS E ASSISTENTES DOS COMPETIDORES	7
4.3. JUÍZES	8
5. EQUIPAMENTO.....	8
5.1. VENDAS DOS OLHOS	8
5.2. CADEIRAS DE RODAS	9
5.2.1. CADEIRAS DE RODAS PERMITIDAS	9
5.2.2. DESEMPENHOS(RECURSOS) DA CADEIRA DE RODAS.....	9
5.2.3. CADEIRAS DE RODAS QUANTO À CLASSIFICAÇÃO	10
5.3. ALÇAS DAS PERNAS	10
5.3.1. ESPECIFICAÇÃO.....	10
5.3.2. CLASSIFICAÇÃO DAS ALÇAS	10
6. ANIMAIS DE AJUDA (SERVIÇO)	10
7. PROPAGANDA E PATROCÍNIO	10
7.1. SEGURANÇA	10
7.2. LUGAR E DURAÇÃO	10
7.3. PATROCINADORES.....	11
7.4. CONTEÚDO PROIBIDO DE PUBLICIDADE	11
7.5. POSICIONAMENTO DE PUBLICIDADE NA CADEIRA DE RODAS.....	11
7.5.1. LUGARES PERMITIDOS	11
7.5.2. LUGARES PROIBIDOS	11
8. ORGAIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KATA	12
9. PAINEL DE JULGAMENTO	14
10. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	15
10.1. LISTA OFICIAL DE KATA.....	15
10.2. AVALIAÇÃO	16
10.3. SISTEMA DE PONTOS.....	16
10.4. DECIDINDO EMPATES.....	16
10.5. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DO KATA	17



10.6. DESCLASSIFICAÇÃO	18
10.7. FALTAS.....	18
11. OPERAÇÃO DE DISPUTAS	19
12. PROTESTOS OFICIAIS DE COMPETIÇÃO.....	20
13. INSCRIÇÃO E ACEITAÇÃO DOS ATLETAS.....	22
14. CONTROLE ANTI-DOPING E DOPING.....	23
15. APÊNDICE	24
15.1. LAYOUT DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KATA	24
15.2. MEDIDAS DA CADEIRA DE RODAS.....	25
15.3. LUGARES PERMITIDOS DE PUBLICIDADE EM CADEIRAS DE RODAS.....	25
15.4. FORMATO DE COMPETIÇÃO PARA KARATE	26
15.5. O KARATEGI (KIMONO)	27

1. INTRODUÇÃO

PARA KARATE é a modalidade de Karate adaptada para atletas com deficiência. As Regras e Regulamentos de competição do PARA KARATE foram formulados para preservar a segurança do Atleta, bem como para promover uma competição justa por meio de um conjunto de padrões transparentes e consistente. Estas Regras são aplicáveis e devem ser seguidas por todos os Atletas, treinadores, equipe de classificação, juízes, pessoal de apoio e da organização e/ou de participação de qualquer competição de PARA KARATE, reconhecida pela WKF.

As seguintes regras e regulamentos são obrigatórios para todos os eventos WKF PARA KARATE, bem como para outras competições reconhecidas pela WKF. Qualquer competição que não siga os padrões destas regras não pode ser reconhecida como uma competição de PARA KARATE WKF.

2. DISCIPLINA, CATEGORIAS E GRUPOS SELETIVOS

2.1. DISCIPLINA E CATEGORIAS GERAIS

1. Nas Competições de PARA KARATE, **apenas o Kata Individual é executado**. Existem três categorias gerais para Kata Individual no PARA KARATE:

- a) Atletas com deficiência visual;
- b) Atletas com deficiência intelectual;
- c) Usuários de cadeiras de roda (Atletas com deficiência física).

2. Essas Categorias são divididas em **classes esportivas**, de acordo com a classificação da deficiência funcional do Atletas (conforme descrito nas Regras de Classificação PARA KARATE WKF) e uma **Pontuação de Compensação** no Formulário de Pontuação Extra que é dado de acordo com o grau de deficiência ou imparidade.

3. Atletas com mais de um tipo de deficiência, poderão competir apenas em uma classe esportiva durante os campeonatos. Os Atletas serão classificados estritamente de acordo com os critérios de deficiência, segundo a categorias em que estão inscritos.

4. No PARA KARATE, a classificação consiste em um sistema de compensação de pontuação por meio de Pontos Extras que são emitidos para um Atleta de acordo com a influência de sua deficiência particular, ao realizar o Kata. Esta limitação no desempenho será avaliada por classificadores WKF especialistas durante a Sessão de Classificação. O painel de Classificação dará ao Atleta uma Pontuação de Compensação que mais tarde será adicionado à pontuação dos juízes, conforme explicado mais adiante na seção de pontuação.

(Para obter mais informações sobre a classificação, consulte as **Regras de Classificação do Para Karate WKF**).

2.2. CLASSES ESPORTIVAS

As Classes Esportivas (SPORT CLASSES) são subcategorias de competições, as quais são divididas de acordo com o grau de deficiência, para que o Atleta possa competir em uma classe que melhor lhe permita uma representação justa, segundo o seu nível de deficiência, enquanto permitindo ao Atleta expressar seu potencial máximo, física e tecnicamente. As Classes Esportivas WKF são divididas por gênero (masculino e feminino), como se segue:

1. Atletas com deficiência visual: K10 – Para Atletas com deficiência visual
As vendas são obrigatórias para todos os Atletas com deficiência visual.
2. Atletas com deficiência intelectual: K21 – Atletas com deficiência intelectual baixa a moderada
K22 – Atletas com deficiência intelectual mais grave
3. Atletas em cadeiras de rodas: K30 – Atletas com deficiência físicas ou motoras.
A classe K30 competirá em cadeiras de rodas. Todas as outras classes realizarão o Kata em pé.

3. ÁREA DE COMPETIÇÃO DO KATA

1. A Área de Competição será um quadrado de tatami encaixados, aprovado pela WKF, com lados de no mínimo oito metros (medidos de fora), com um metro adicional em todos os lados como área de segurança. Haverá uma área de segurança livre de dois metros de cada lado. Quando uma área de competição é elevada, esta área de segurança deve ser de um metro adicional de cada lado.

2. Os tatami devem ser de cor uniforme, como exceção do metro externo dos tatami de 8 X 8 metros que deve ser de uma cor diferente.

3. Se as disputas ocorrerem em uma plataforma:

- a) A pessoa que acompanha os atletas com deficiência intelectual e com deficiência visual (técnico ou assistente registrado) se sentará na cadeira da plataforma, ao lado do atleta.
 - Caso o Atleta esteja acompanhado pelo técnico, o técnico se sentará na cadeira da plataforma ao lado do Atleta.
 - Caso o competidor tenha um Assistente cadastrado, que deve acompanhá-lo, o Assistente se sentará na cadeira da plataforma ao lado do Atleta e o Técnico se sentará na cadeira para técnicos, conforme descrito nas Regras de Competição de Kata de PARA KARATE WKF.
- b) O Técnico de Atletas com Deficiência Física (Cadeira de Rodas) se sentará na cadeira para os técnicos, como descrito no Apêndice 15.1.

4. A Área total de competição deve estar sem qualquer tipo de obstáculo que atrapalhe a movimentação.

5. Juízes e o técnico de software são colocados lado a lado em uma mesa no final do tatami de frente para os competidores, com o Juiz Chefe (Juiz Nº 1) mais próximo do Técnico de Software que se senta no fim da mesa.

6. Deve haver um vestiário para homens e outro para mulheres; **as portas dos vestiários devem ser de pelo menos de 1 metro de largura.** Deve haver uma maca ou banco para que os Atletas possam trocar suas roupas.

7. Em qualquer incidente imprevisto, como teste de classificação adicional, controle de doping, incêndio ou outra necessidade para evacuação de emergência, **os treinadores nacionais são diretamente responsáveis pela remoção segura dos Atletas.**

EXPLICAÇÃO:

I. Para a execução adequada do Kata, é necessária uma superfície estável e lisa. Normalmente, as áreas atapetadas de Kata (tatami) para competições de kumite são adequadas.

II. Os Atletas devem ter a oportunidade de ir ao corredor, salas de teste, estações de controle de doping, área de aquecimento, vestiário, lavatórios e áreas para expectadores sem quaisquer barreiras, especialmente para Atletas de cadeiras de rodas e Atletas com deficiência visual. Isso se aplica, em particular, às áreas de competição em plataformas, que também devem ser facilmente acessíveis para Atletas de cadeira de rodas por meio de uma rampa segura e dirigível.

III. Caso as disputas finais ou competições ocorram em uma plataforma, o Acompanhante (Técnico ou Assistente, se necessário) trará os atletas para a plataforma através de degraus ou rampa e os levará para o perímetro de competição (Ver Apêndice 15.1.). Após a disputa, os atletas serão levados de volta à saída da Plataforma e conduzido na Plataforma pelo Acompanhante. Caso o Atleta seja conduzido para a plataforma apenas pelo Técnico que fica sentado na Plataforma ao lado do Atleta, a cadeira do treinador, ao lado da plataforma, permanece vazia.

IV. Não deve haver nenhum quadro de propaganda, parede, pilares, etc. num espaço dentro de um metro do exterior no perímetro da área de segurança.

V. As esteiras utilizadas devem ser antiderrapantes na superfície em contato direto com o piso, mas também devem ter um baixo coeficiente de atrito na superfície superior. O Responsável pelo tatami deve garantir que os módulos do tatami não se afastem durante a competição, uma vez que as lacunas causam lesões e constituem perigo. Os tatami devem ser aprovados pela WKF.

4. ROUPA (VESTIMENTA) OFICIAL

4.1. COMPETIDORES

1. Os competidores devem usar um Karategi branco, sem listras, marcado ou bordado pessoal, exceto o especificamente permitido pelo CE (Comitê Executivo) da WKF. O emblema nacional ou bandeira do país será usado do lado esquerdo do peito da jaqueta e não pode exceder um tamanho total de 12 cm por 8 cm (consulte o Apêndice 15.5). Apenas as etiquetas originais do fabricante podem ser exibidas no kimono. Além disso, a identificação emitida pelo Comitê Organizador será usado nas costas. Os competidores devem usar uma faixa simples vermelha ou azul, conforme o grupo de competidores designados. As faixas devem ter cerca de cinco centímetros de largura e comprimento suficiente para permitir quinze centímetros livres de cada lado do nó, mas não mais do que três quartos do tamanho da coxa. As faixas não devem ter bordados pessoais nem publicidade ou outras marcações, além da etiqueta habitual do fabricante.

2. Não obstante o parágrafo 1 acima, o Comitê Executivo pode autorizar a exibição de rótulos ou marcas comerciais de patrocinadores aprovados.

3. A jaqueta, quando amarrada na cintura com a faixa, deve ter um comprimento mínimo que cubra o quadril, mas não deve ultrapassar três quartos do comprimento das coxas. As competidoras **podem** usar uma camiseta branca simples por baixo da jaqueta do Karategi. Os laços da jaqueta devem ser amarradas. Jaquetas sem laços não podem ser usadas.



4. O comprimento máximo das mangas da jaqueta não deve ser maior do que a dobra do pulso e não mais curto do que a metade do antebraço. As mangas das jaquetas não podem ser dobradas.

5. As calças devem ser longas o suficiente para cobrir, pelo menos, dois terços da canela e não devem chegar abaixo do tornozelo. As pernas das calças não podem ser dobradas.

6. Os competidores devem manter seus cabelos limpos e escovados em um comprimento que não obstrua o bom andamento do desempenho do kata. Hachimaki (faixa para a cabeça) não será permitido. O Árbitro deve considerar qualquer cabelo do competidor muito comprido e/ou sujo, ele/ela pode tirar o competidor da disputa. Adornos(broches) de cabelo são proibidos, assim como as presilhas de metal. Fitas, miçangas e outras decorações são proibidas. Um ou dois elásticos discretos em um único rabo de cavalo, são permitidos.

7. Por questões religiosas, os competidores podem usar toucas aprovadas pela WKF: um lenço de tecido reto liso cobrindo o cabelo, mas não a área da garganta.

8. Os competidores não devem usar objetos metálicos ou outros.

9. **Atletas em cadeira de rodas** podem proteger os pés de lesões usando **calçados esportivos**. Estes devem ser totalmente branco e sem qualquer logotipo ou marca registrada do fabricante. A aba só pode ir até o tornozelo. Podem ser usadas meias, mas devem ser brancas e não mais compridas do que a barra do sapato.

10. Óculos esportivos com prescrição são permitidos para atletas com deficiência intelectual e atletas em cadeiras de rodas. Todos os óculos devem ser presos à cabeça com uma alça e devem permanecer firmemente no lugar o tempo todo durante o uso, sem cair. O uso de óculos esportivos deve ser aprovado pela Comissão do PARA KARATE. As lentes de contato podem ser usadas por conta e risco do Competidor.

11. É proibido o uso de vestimentas ou equipamentos não autorizados.

12. É dever do Kansa garantir antes de cada disputa, que os competidores estejam usando o equipamento aprovado. (No caso de Campeonatos de Federação Nacional, Continental ou Internacional, deve-se observar que o equipamento aprovado pela WKF deve ser certo e não pode ser contestado).

13. O uso de ataduras, acolchoamento ou suportes para lesões deve ser aprovado pelo Árbitro, conforme recomendação do Médico do Torneio.

4.2. TÉCNICOS E ASSISTENTES DOS COMPETIDORES

1. Assistentes dos Competidores e Técnicos devem usar o agasalho oficial de sua Federação Nacional e exibir sua identificação oficial em todos os momentos durante o torneio, com exceção das disputas por medalhas de eventos oficiais da WKF, onde os treinadores do sexo masculino são obrigados a usar terno escuro, camisa e gravata, enquanto as treinadoras femininas podem escolher vestir um vestido, terninho ou combinação de jaqueta e saia em cores escuras. Os treinadores podem usar toucas religiosas aprovadas pela WKF para árbitros e juízes.

2. Caso as disputas ou competições ocorram em uma plataforma, o competidor pode ser guiado (conduzido) até a plataforma pelo treinador (K10, K20, K21 e K30) ou pelo Assistente (para as categorias K10, K20 e K21).

4.3. JUÍZES

1. Os Juízes devem vestir o uniforme oficial designado pela Comissão de Arbitragem. Este uniforme deve ser usado em todos os torneios, instruções e cursos.

2. O uniforme oficial será o seguinte:

- Um blazer azul marinho não transpassado (código de cor 19-4023 TPX).
- Uma camisa branca com mangas curtas.
- Uma gravata oficial, usada sem alfinete.
- Um apito preto.
- Um discreto cordão branco para o apito.
- Calças lisas cinza claro, sem dobras.
- Meias lisas azul-escuras ou pretas e sapatilhas pretas para usar na área de competição.
- Acessórios religiosos para a cabeça, aprovados pela WKF e brincos discretos.
- Os juízes podem usar uma aliança simples de casamento.
- As juízas podem usar um grampo de cabelo e brincos discretos.

EXPLICAÇÃO:

I. A blusa (jaqueta) do kimono de Karate não pode ser retirada durante a execução do Kata.

II. Competidores que se apresentem vestidos de forma incorreta ou que não cumpram estas regras, terão um minuto para corrigir a situação.

III. O assistente não precisa ter uma licença oficial, mas deve obedecer às regras da WKF, para treinadores, assim como o treinador oficial.

IV. Assistentes e treinadores oficiais que não obedecerem as regras da WKF, devem ser suspensos da competição. Nesse caso, a participação do Atleta ainda é permitida, sem consequências para o mesmo.

5. EQUIPAMENTO

1. A Política do IPC sobre Equipamentos Esportivos (descrito no Manual do IPC) se aplica a todas as competições. Os equipamentos aprovados devem oferecer condições semelhantes entre os Atletas e suas reais habilidades físico-técnicas.

2. Os equipamentos acessórios aceitos são vendas para os olhos (classe K10), óculos esportivos (classes K20, K21 e K30) e cadeiras de rodas e alças para as pernas (classe K30). ***Próteses, bengalas, muletas e outros equipamentos usados para suporte físico, não é permitido na competição.***

5.1. VENDAS DOS OLHOS

Os atletas da classe de deficientes visuais (K10) devem usar vendas nos olhos. Estes devem ser escuros e cores discretas (cinza, azul, preto) e não devem ter logotipos ou marcas de patrocinadores ou fabricantes. As vendas também devem permanecer firmemente colocadas no rosto e na cabeça do atleta por meio de um elástico ou tira ajustável que não deve se soltar

ou se desfazer durante a execução do kata. Todas as vendas devem ser aprovadas pela Comissão de PARA KARATE imediatamente antes da competição.

5.2. CADEIRAS DE RODAS

Atenção especial deve ser dada às cadeiras de rodas, por ser considerada parte do Atleta. A violação das seguintes regras resultará na proibição da cadeira de rodas na Competição.

5.2.1. CADEIRAS DE RODAS PERMITIDAS

Todos os tipos de cadeiras de rodas que permitem a apresentação do atleta e sem prejudicar a apresentação de um Kata, serão permitidos. Apenas os seguintes tipos e variações não são permitidos:

- a) Andarilhos ou cadeiras de rodas comuns com rodas anti-tombamento;
- b) Cadeiras de rodas com suporte de acionamento elétrico (por exemplo, motores elétricos integrados nos cubos das rodas);
- c) Cadeiras de rodas elétricas.

5.2.2. DESEMPENHOS(RECURSOS) DA CADEIRA DE RODAS

1. A parte inferior dos apoios para os pés deve ser projetada para evitar danos ao tatami.
2. Um ou dois rodízios anti-queda, fixados na parte de trás da cadeira de rodas para fins de segurança, são permitidos. Eles podem ser fixados ao quadro ou ao eixo traseiro e localizados na parte traseira da cadeira de rodas; rodízios que frequentemente ou mesmo continuamente entram em contato com o chão, podem ser adicionados à cadeira de rodas. A largura entre os rodízios deve ser limitada à distância entre o interior das duas rodas grandes. Quando o atleta está sentado na cadeira de rodas em um posição de condução para a frente, a distância máxima permitida entre a parte inferior do rodízio (s) e o tatami é de 2 cm. O (s) rodízio (s) anti-queda não deve (m) sobressair além da vertical plano que toca os pontos mais recuados das rodas motrizes. Este alinhamento deve ser julgado com a cadeira de rodas na posição de condução para a frente.
3. As rodas traseiras grandes podem ter uma curvatura máxima de 18 graus (consulte o Apêndice 13.2.).
4. . As rodas grandes podem ser de qualquer cor, desde que não manchem ou danifiquem o tatami. Pneus ou rodas que marcam o tatami não são permitidos. Exceções podem ser feitas onde pode ser demonstrado que as marcas podem ser removidas com facilidade e rapidez.
5. A altura máxima do chão até a parte superior da almofada, quando uma almofada é usada, ou até a parte superior da plataforma do assento (quando uma almofada não é usada) não deve exceder 65 cm.
6. Deve haver um aro de mão em cada roda.
7. Não são permitidos dispositivos de direção ou engrenagens na cadeira de rodas.

5.2.3. CADEIRAS DE RODAS QUANTO À CLASSIFICAÇÃO

As cadeiras de rodas usadas em competição também devem ser usadas na Sessão de Classificação. Se uma cadeira de rodas diferente for utilizada em competição diferente da Sessão de Classificação, o Atleta será desclassificado.

5.3. ALÇAS DAS PERNAS

5.3.1. ESPECIFICAÇÃO

Tiras para fixar as pernas de Atletas em Cadeira de Rodas (K30) são permitidas. Devem ser de cor branca e sem logotipos e devem ser feito de material que não seja elástico ou esticável. No máximo três (3) tiras podem ser usadas; estas devem ser colocados entre os tornozelos e o quadril. A fixação na parte superior do corpo não é permitida.

5.3.2. CLASSIFICAÇÃO DAS ALÇAS

As alças usadas na competição também devem ser usadas na Sessão de Classificação. Se nenhuma cinta for usada no Sessão de classificação e uma é usada na competição, ou uma tira diferente é usada na Sessão de Classificação, o Atleta será desclassificado.

6. ANIMAIS DE AJUDA (SERVIÇO)

1. Animais de serviço são animais treinados para ajudar pessoas com deficiência e para realizar funções específicas, tais como como cães-guia ou cães treinados para detectar convulsões ou hipoglicemia.

2. Animais de serviço médico estão autorizados a acompanhar os atletas dentro do local da competição, mas apenas aqueles animais treinados e certificados para detectar condições de risco de vida serão permitidos no exterior perímetro da Área de Competição, onde devem permanecer sem causar interferência. Animais de Serviço não podem entrar na área de competição. Animais de terapia, animais de apoio emocional ou animais de estimação que não são animais de serviço médico, não serão permitidos na Área de Competição ou em seu perímetro.

7. PROPAGANDA E PATROCÍNIO

O seguinte regulamento aplica-se à publicidade em cadeiras de rodas na Classe Esportiva de Atletas em Cadeira de Rodas(K30):

7.1. SEGURANÇA

Toda publicidade em cadeiras de rodas deve estar de acordo com as regulamentações de segurança aplicáveis da WKF.

7.2. LUGAR E DURAÇÃO

Os seguintes regulamentos aplicam-se durante toda a duração da competição, incluindo o próprio evento, todos cerimoniais (premiação, abertura e encerramento), entrevistas e

coletivas de imprensa. Além disso, os regulamentos referem-se a todos os locais e ambientes da competição.

7.3. PATROCINADORES

São permitidos vários logotipos de patrocinadores nas posições e nos tamanhos especificados nas regras (consulte o Apêndice 15.3.) “Veiculação permitida de publicidade em cadeiras de rodas”.

7.4. CONTEÚDO PROIBIDO DE PUBLICIDADE

1. Qualquer identificação, logomarca ou itens que promovam ou anunciem pontos de vista políticos ou religiosos, ou que forneçam impressões ilegais ou falsas do esporte, são proibidos. Conteúdo que deprecie a identidade ou reputação da competição, da WKF, ou de qualquer Comissão Organizadora Local, Comitê Organizador dos Jogos Principais (como o Comitê Olímpico Internacional ou o Comitê Internacional Paraolímpico), Federação Nacional ou competidor, também é estritamente proibido. Publicidade de produtos que prejudicam a integridade do esporte ou de seus atletas (por exemplo, tabaco ou álcool) ou que viole o Código Antidoping da WADA ou as leis locais, também é proibido.

2. A WKF terá total a liberdade de se opor a qualquer forma de publicidade que prejudique a integridade do esporte, seus atletas, ou empreste uma imagem negativa à competição. Todos esses casos serão encaminhado à Comissão Disciplinar e Jurídica.

7.5. POSICIONAMENTO DE PUBLICIDADE NA CADEIRA DE RODAS

O posicionamento das logomarcas do patrocinador na cadeira de rodas deve estar de acordo com as seguintes diretrizes:

7.5.1. LUGARES PERMITIDOS

A publicidade pode ser colocada nas rodas principais. O logotipo pode ocupar até o tamanho do círculo formado pelos raios (ver Apêndice 15.3). Ambas as rodas podem ser utilizadas.

7.5.2. LUGARES PROIBIDOS

A colocação de logotipos ou anúncios do patrocinador é proibida nos seguintes locais da cadeira de rodas:

- o encosto;
- as proteções laterais ou apoios de braço;
- a placa para os pés;
- os rodízios;
- a moldura.

Isso é para garantir uma aparência uniforme e ordenada dos atletas, para garantir a segurança das cadeiras de rodas e para evitar confrontos com logotipos de patrocinadores existentes, por exemplo, no número inicial.

8. ORGAIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KATA

1. A competição de kata assume a forma de disputas individuais. A competição individual de Kata consiste em desempenho individual em divisões masculinas e femininas separadas.

2. Para Campeonatos Mundiais e Continentais WKF, os quatro melhores atletas (ouro, prata e dois bronze) dos eventos anteriores são contemplados. O direito de contemplar não desce para lugares mais baixos na ausência de competidores elegíveis para a repescagem.

3. O sistema de julgamento eletrônico de kata deve determinar aleatoriamente a ordem de execução dentro do grupo após a rodada inicial, mas excluindo, as disputas de medalhas.

4. O número de competidores determinará o número de grupos para facilitar as rodadas de eliminação.

5. O sistema de eliminação usado para kata é dividir os competidores em grupos de número igual de oito (com as exceções explicadas para menos de 11 ou mais de 96) e para cada rodada reduzir o número de competidores por grupo para 4 passando para a próxima rodada - até que restem apenas dois grupos de competidores, em seguida os competidores com a pontuação mais alta em cada um dos dois respectivos grupos são colocados um contra o outro para competir pelo 1º lugar (o perdedor da disputa fica com o 2º lugar); e os competidores com a segunda maior pontuação em cada um dos dois grupos são colocados contra a terceira maior pontuação do outro grupo para competir pelos dois terceiros lugares (finais de bronze), (ver Apêndice 15.4).

- No caso de haver 3 ou menos competidores, um único kata é executado para determinar o primeiro até o 3º lugar.

- Com 4 competidores, dois grupos de dois são formados para a primeira rodada e os dois vencedores se encontram (se enfrentam) para competir pelo primeiro lugar, enquanto os dois perdedores são colocados em terceiro lugar.

- Com dois grupos de 5 a 10 competidores, as duas maiores pontuações de cada grupo, passam para disputa de medalhas. O grupo seguirá o procedimento normal de que o Competidor com maior pontuação de cada grupo irá competir pelo 1º e 2º lugar - e o número 2 encontrará o número 3 do outro grupo e vice-versa - a menos que haja apenas cinco Competidores no total - nesse caso o competidor número 3 no grupo com maior número de competidores ganhará seu terceiro lugar no bye (walk-over). Se o número de competidores está entre 11-24, dois grupos são formados. Após o primeiro kata, os 4 melhores competidores se formam em dois grupos de quatro, após os quais o segundo kata determinará a classificação para os 6 competidores (3 de cada grupo) que passarão a disputar a terceira rodada pelas medalhas de maneira normal.

- Se o número de competidores for entre 25-48, quatro grupos são formados. Após o primeiro Kata os 4 primeiros competidores de cada grupo passarão para a segunda rodada. Na segunda rodada, os 16 competidores são divididos em 2 grupos em 2 Tatamis (8 competidores para cada grupo) e o segundo Kata será executado. Após a segunda rodada, os 4 melhores competidores de cada grupo (oito no total) passarão para a terceira rodada. Na terceira rodada, esses 8 competidores são divididos em 2 grupos (4 competidores para cada grupo) e executam o terceiro kata. Após a terceira rodada, os 3 melhores competidores de cada grupo passarão para as disputas por medalhas, realizando o quarto Kata.

6. O número básico de competidores por grupo é 8 - mas quando o número de competidores for superior a 64, mas está abaixo de 97, o número de competidores superior a 64 são distribuídos pelos 8 grupos para um máximo de 12 por grupo.

7. Se o número de competidores for de 97 a 192, o número de grupos será dobrado para 16 - dando um número reduzido de competidores por grupo - mas ainda selecionando os primeiros quatro de cada grupo, deixando 8 grupos de 8 competidores (um total de 64 competidores) para a próxima rodada.

8. Se o número de competidores for 193 ou mais, o número de grupos é novamente dobrado para 32 para reduzir o número de competidores por grupo, ainda selecionando os quatro primeiros de cada grupo deixando 16 grupos de um total de 128 competidores para a próxima rodada.

9. O mesmo painel de Juízes deve ser implantado para todos os competidores em um grupo, para qualquer rodada única.

10. Não haverá repescagem aplicada, a menos que de outra forma especificamente determinado para uma competição.

11. Competidores individuais que não se apresentarem quando chamados serão desclassificados (KIKEN), que significa que os competidores foram desclassificados daquela categoria. *Desclassificação por KIKEN significa que os Competidores são desclassificados dessa categoria.*

EXPLICAÇÃO:

I. A tabela seguinte resume o número de áreas (tatami) e grupos de acordo com o número de competidores:

Fig. - Quadro com número de competidores e respectivos Grupos:

Número de Competidores	Número de grupos	Número de katas realizados para vencer	Competidores no segundo round
2	1	1	Zero (Sem segundo round)
3	1	1	Zero (Sem segundo round)
4	2	2	Disputa por medalha (para ouro)
5 a 10	2	2	Disputa por medalha (para ouro e bronze)
11 a 24	2	3	8 Competidores (4 por grupo)
25 a 48	4	4	16 Competidores
49 a 96	8	4	32 Competidores
97 a 192	16	5	64 Competidores
193 ou mais	32	6	128 Competidores

ADAPTAÇÃO MANUAL DO SISTEMA DE JULGAMENTO DE KATA

Para competições onde o sistema eletrônico de julgamento de kata não está disponível, o uso do placar manual pode ser usado. Em tais casos, o sinal para exibir o placar seria dado pelo Juiz Chefe, soprando seu apito e dando um segundo sinal de apito assim que o locutor tiver anunciado todas as pontuações. Os sete juízes para o painel de julgamento são selecionados pelo Chefe de Tatami ou pelo Assistente do Chefe de Tatami.

Além disso, desde que isso seja anunciado no convite do torneio, o organizador pode optar por usar apenas uma pontuação que inclua desempenho técnico e atlético. Em tais casos, os próprios juízes devem ter em mente que o desempenho deve ser avaliado em 70% para o desempenho técnico e 30% para o desempenho atlético. Qualquer empate usando um sistema manual fará com que os Competidores em questão devam executar um kata adicional e diferente onde os juízes serão obrigados a diferenciar sua pontuação para desempatar.

9. PAINEL DE JULGAMENTO

1. Para todas as competições oficiais da WKF, o painel de sete juízes para cada rodada será designado através de seleção aleatória implantando um programa de computador. O painel será treinado pela Comissão de Árbitro; apoio em treinamento pela Comissão do PARA KARATE também pode ser dado.

2. Para disputas por medalhas, nenhum dos juízes pode ter a mesma nacionalidade dos competidores.

3. Para cada tatami, um juiz é designado como Juiz Chefe e assumirá a liderança na condução de qualquer comunicação necessária com o técnico de software e lidar com qualquer problema imprevisto entre os Juízes.

4. A distribuição de juízes e alocação do painel para as rodadas eliminatórias: O Secretário do CR irá passar para o técnico de software que lida com o sistema de sorteio eletrônico uma lista contendo os juízes disponíveis por tatami. Esta lista é feita pelo Secretário do CR assim que o sorteio dos Competidores for concluído e ao final da Instruções dos árbitros. Esta lista deve conter apenas Juízes presentes no briefing(apresentação) e deve cumprir com os critérios acima mencionados. Então, para o sorteio dos Juízes, o Técnico de Software entrará na lista no sistema e sete Juízes de cada implantação de tatami serão selecionados aleatoriamente como painel de jurados. Para disputas de medalhas, os Chefes (administradores) de Tatami fornecerão ao Presidente do CR e ao Secretário do CR uma lista contendo oficiais disponíveis de seu próprio tatami após a última disputa da rodada eliminatória seja finalizado. Assim que a lista for aprovada pelo Presidente do CR, ela será fornecida ao Técnico de Software para ser inserida no sistema. O sistema, então, alocará aleatoriamente o painel de Juízes, que conterà apenas 7 oficiais para cada tatami.

5. O Técnico do Software e o Anunciador dos resultados auxiliam na operação da disputa.

6. Se for considerado apropriado, o Anunciador e o Técnico de Software operando o sistema de julgamento eletrônico pode ser a mesma pessoa.

7. Além disso, os organizadores devem fornecer apoiadores para cada área de competição familiarizados com a lista de katas WKF para coletar e registrar o kata escolhido pelos competidores antes de cada rodada e trazer a lista para o técnico de software. O Chefe de Tatami é responsável por supervisionar a operação do Apoiador(es).

8. Para competições que não contam para a classificação WKF, o número de Juízes por painel pode ser reduzido para cinco. Nesses casos, apenas a pontuação mais alta e a mais baixa são eliminadas do total.

EXPLICAÇÃO:

I. Todos os Juízes e o Técnico de Software são colocados em fila, em frente à mesa oficial, de preferência atrás de uma única mesa.

II. O Juiz Chefe se sentará mais próximo do Técnico de Software, que se sentará na outra extremidade da mesa.

10. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

10.1. LISTA OFICIAL DE KATA

Apenas kata da lista oficial de kata a seguir podem ser executados:

Fig. – Lista com 102 Katas.

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

Nota: Os nomes de alguns katas são duplicados devido às variações habituais na grafia na romanização.

Em vários casos, um kata pode ser conhecido com um nome diferente de estilo (Ryu-ha) para estilo, e em casos excepcionais, um nome idêntico pode, de fato, ser um kata diferente de um estilo para outro.

10.2. AVALIAÇÃO

1. Ao avaliar o desempenho de um Competidor, os Juízes avaliarão o desempenho com base em dois critérios principais (desempenho técnico e desempenho atlético).
2. O desempenho é avaliado desde o cumprimento no início do Kata até o cumprimento no final do Kata.
3. Os competidores da categoria de Deficientes Intelectuais (Classes Esportivas K20 e K21) podem realizar o mesmo Kata em cada rodada; assim, a repetição do Kata é permitida. Todas as outras classes esportivas (K10 e K30) deve realizar um Kata diferente em cada rodada.
4. Desvios podem ser aceitáveis devido ao tipo de deficiência.
5. Pequenas variações, conforme ensinado pelo estilo do competidor (Ryu-Ha) de Karate, serão permitidas.

10.3. SISTEMA DE PONTOS

1. Desempenho Técnico e Desempenho Atlético recebem pontuações separadas usando a mesma escala de 5,0 a 10,0 em incrementos de 0,2, onde 5,0 representa a pontuação mais baixa possível para um Kata que é aceito como executado e 10,0 representa um desempenho perfeito.
2. Uma desclassificação é indicada por uma pontuação de 0,0.
3. O sistema eliminará a pontuação mais alta e a mais baixa para desempenho técnico e desempenho atlético, respectivamente, e calculará a pontuação total, que terá peso de 70% para desempenho técnico e 30% para desempenho atlético.
4. **A pontuação de compensação (pontos extras) emitida pelo painel de classificação será então adicionada à pontuação dos juízes, para ajustar a forma como a deficiência do atleta afeta o desempenho do kata** (conforme descrito nas regras de classificação do Para Karate da WKF).
5. O Painel de Classificação emitirá para cada atleta uma **Pontuação de Compensação de 0,00 a um máximo de 3,00 em Pontos Extras**, de acordo com o nível de deficiência individual do Atleta. No entanto, o Painel se reserva o direito de definir o limite superior da pontuação de compensação para cada Classe Esportiva individualmente, dependendo das diferenças entre os atletas e do nível geral de deficiência dentro da Classe Esportiva.

10.4. DECIDINDO EMPATES

Caso o Competidor obtenha o mesmo número de pontos, o empate deverá ser resolvido de acordo com o seguinte procedimento embutido no sistema de julgamento eletrônico:

Fig. Quadro de Desempate.

Passo 1:	Compare as pontuações TÉCNICAS antes do fator de multiplicação (70%). A maior vence.
Passo 2:	Compare as pontuações TÉCNICAS, comparando a pontuação mais baixa não excluída. A maior vence.
Passo 3:	Compare as pontuações TÉCNICAS, comparando a pontuação mais alta não excluída. A maior vence.
Passo 4:	Compare as pontuações ATLÉTICAS, comparando a pontuação mais baixa não excluída. A maior vence.
Passo 5:	Compare as pontuações ATLÉTICAS, comparando a pontuação mais alta não excluída. A maior vence.
Passo 6:	Compare as pontuações TÉCNICAS, comparando a pontuação mais alta entre as pontuações mais baixas excluídas. A maior vence.
Passo 7:	Compare as pontuações TÉCNICAS, comparando a pontuação mais baixa entre as pontuações mais altas excluídas. A maior vence.
Passo 8:	Compare as pontuações TÉCNICAS, comparando a pontuação mais baixa entre as pontuações mais baixas excluídas. A maior vence.
Passo 9:	Compare as pontuações do ATLÉTICO, comparando a pontuação mais alta entre as pontuações mais baixas excluídas. A maior vence.
Passo 10:	Compare as pontuações do ATLÉTICO, comparando a pontuação mais baixa entre as pontuações mais altas excluídas. A maior vence.
Passo 11:	Compare as pontuações do ATLÉTICO, comparando a pontuação mais baixa entre as pontuações mais baixas excluídas. A maior vence.
Passo 12:	Compare as pontuações TÉCNICAS, comparando a pontuação mais alta entre as pontuações mais altas excluídas. A maior vence.
Passo 13:	Compare CRITÉRIOS ATLÉTICOS, comparando a pontuação mais alta entre as pontuações mais altas excluídas. A maior vence.
Passo 14:	Quando todos os critérios são considerados nos casos anteriores não determinam o vencedor, o empate será resolvido por sorteio eletrônico.

10.5. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DO KATA

1. DESEMPENHO TÉCNICO: **70%**

- Posturas
- Técnicas
- Movimentos de transição
- Tempo
- Respiração correta
- Foco (Kime)
- Conformidade: Consistência na execução do Kihon do estilo (Ryu-há) no Kata

2. DESEMPENHO ATLÉTICO: **30%**

- Força
- Velocidade
- Equilíbrio

10.6. DESCLASSIFICAÇÃO

Um Competidor pode ser desqualificado por qualquer um dos seguintes motivos:

- a) Executar o Kata errado ou anunciar o Kata errado.
- b) Deixar de cumprimentar no início e no término da execução do Kata.
- c) Pausar ou interromper claramente a performance.
- d) Interferir na função dos juizes (como o juiz ter que se mover por razões de segurança ou fazer contato físico com um Juiz).
- e) Faixa caindo durante a performance.
- f) Queda das vendas durante a apresentação.
- g) Falha em seguir as instruções do Juiz Chefe ou outra má conduta.

NOTA:

Motivos para desclassificação na avaliação devem ser tratados com cuidado, pois algumas condições clínicas podem causar ou influenciar certos comportamentos, ou podem ocorrer problemas. Os juizes devem ter a possibilidade de uma reunião (Shugo) aqui, sem necessariamente resultar em uma consequência. Comissão do Para Karate pode oferecer assistência nesses momentos.

10.7. FALTAS

As seguintes faltas, se perceptíveis, devem ser consideradas:

- a) Perda de equilíbrio.
- b) Movimento assíncrono, como aplicar uma técnica antes que a transição do corpo seja concluída.
- c) Uso de sinais audíveis ou teatrais, como bater os pés, dar um tapa no peito / braços / Karate-gi, ou exalação inadequada, devem ser consideradas faltas graves pelos juizes em sua avaliação da execução do Kata - no mesmo nível em que penalizaria uma perda temporária de equilíbrio.
- d) Faixa se soltando a ponto de sair do quadril durante a apresentação.
- e) As vendas estão saindo do rosto e revelando um ou ambos os olhos durante a apresentação.
- f) Outros equipamentos, como tiras para as pernas ou óculos esportivos caindo de seus devidos lugares durante o atuação.
- g) Perda de tempo, incluindo marcha prolongada, reverência excessiva ou pausa prolongada antes de começar o desempenho.

EXPLICAÇÃO:

I. Kata não é uma dança ou performance teatral. Deve aderir aos valores e princípios tradicionais. Deve ser realista em termos de disputa e mostrar concentração, força e impacto potencial em suas técnicas. Deve demonstrar força, poder e velocidade - bem como graça, ritmo e equilíbrio.

II. Para o desempenho técnico durante a competição de atletas em cadeiras de rodas (Classe Esportiva K30), a manipulação da cadeira de rodas e a fluidez das técnicas também devem ser levadas em consideração, ao invés das posturas.

III. Desvios ou alterações podem servir como alternativas para técnicas não executáveis (por exemplo, técnicas manuais ou elevação da cadeira de rodas, ao invés de chutes, para Atletas em Cadeira de Rodas, Hikite para a roda da cadeira de rodas em vez do quadril, etc.). Podem ser usados curvas em vez de saltos, para atletas de todas as classes.

IV. É de responsabilidade exclusiva do treinador garantir que o kata notificado à mesa de pontuação seja apropriado para aquela rodada em particular.

V. **Motivos para desclassificação e consideração de faltas na avaliação devem ser tratados com cuidado**, pois algumas condições clínicas podem causar ou influenciar certos comportamentos, ou podem ocorrer problemas. Os juízes devem ter a possibilidade de uma reunião (Shugo), sem necessariamente resultar em uma consequência. A Comissão do Para Karate pode oferecer assistência nesses momentos.

VI. Ao resolver empates, as pontuações originais dos competidores são mantidas. Considerações de outras pontuações para determinar o vencedor entre Competidores com pontuação igual, não altera a pontuação oficial.

VII. Exemplo de resultado da avaliação:

Fig. QUADRO DE AVALIAÇÃO DE JUÍZES

	JUIZ 1	JUIZ 2	JUIZ 3	JUIZ 4	JUIZ 5	JUIZ 6	JUIZ 7	Fator	Pontuação	Extra	Total
Performance Técnica	7.2	6.8	6.4	7.4	7.4	6.6	7.4	0.7	14.1		
Performance Atlética	7.0	6.8	6.2	7.0	6.6	6.0	7.0	0.3	6.1	1.00	22.1

VIII. Para competições que não contam para o Ranking Mundial da WKF, o número de juízes pode ser reduzido para 5, neste caso, apenas a pontuação mais alta e mais baixa de um competidor é eliminada ao vez das duas mais alto e duas mais baixa.

11. OPERAÇÃO DE DISPUTAS

1. Os competidores são designados em grupos por área de competição.

2. Antes de cada rodada, os Competidores ou Treinadores dos Competidores devem enviar seu Kata escolhido para o ajudantes designados, que transmitirão as informações ao Operador de Software do sistema de julgamento eletrônico. A sequência de desempenho dentro de um grupo é determinada aleatoriamente, com exceção de qualquer repescagem aplicável na primeira rodada de eliminação.

3. No início de cada rodada, os competidores se alinharão no perímetro da área de disputa de frente para os juízes (Uma rodada deve ser entendida como uma apresentação de todos os

competidores de um grupo.). Seguindo os cumprimentos, inicialmente “SHOMEN NI REI” - e posteriormente; “OTAGAI NI REI” -, os Competidores irão se afastar da área de competição. Durante esta cerimônia, os competidores podem ser guiados por um acompanhante (Treinador ou Assistente).

4. Quando chamado, o Competidor se alinhará no meio do perímetro da Área de Competição de frente para o Juiz Chefe de Kata. **O Competidor pode ser conduzido a esta posição por um acompanhante (Técnico ou assistente).** O Competidor irá então mover-se para a **posição inicial por si mesmo, dentro do perímetro da Área de Competição; o Acompanhante não terá permissão para entrar no perímetro da Área de Competição.**

5. O ponto de partida para a apresentação é em qualquer lugar dentro do perímetro da Área de Competição.

6. O Competidor fará uma reverência e fará um anúncio claro do nome do Kata que será executado e então executará o Kata.

7. No final da apresentação, que é definida como a reverência final no Kata, o Competidor deve aguardar para o anúncio da avaliação, cumprimenta e depois deixa o tatami.

8. Após o anúncio da decisão, o Atleta cumprimentará novamente e retornará ao perímetro da área de disputa para sair da Área de Competição. O técnico pode buscá-lo após o atleta ter deixado o perímetro.

9. Ao final de cada grupo, todos os Competidores daquele grupo se alinharão, e o operador (anunciador) anunciará os atletas que passarão para a próxima fase. Os nomes dos atletas mais bem avaliados será mostrado no monitor. Os competidores então cumprimentarão e deixarão o tatami.

10. **Atletas de PARA KARATE nas classes de esportes com deficiência intelectual (K20 e K21) estão autorizados a repetir o Kata** ou mostrar um Kata que será repetido na próxima rodada. Atletas do Esporte das classes restantes (K10 e K30) devem realizar um Kata diferente em cada rodada. Uma vez executado, um Kata não pode ser repetido nas classes esportivas K10 e K30 - mesmo se usado como desempate.

EXPLICAÇÃO:

I. O ponto de partida para a execução do Kata é dentro do perímetro da Área de Competição.

II. Para ilustração esquemática de lugares obtidos na competição de Kata de acordo com as regras regulares da WKF, consulte o (Apêndice 15.4).

12. PROTESTOS OFICIAIS DE COMPETIÇÃO

1. Ninguém pode protestar contra um julgamento dos membros da Mesa Julgadora.

2. Se um procedimento de Julgamento parece violar as regras, o Técnico do Competidor ou seu oficial representante são os únicos autorizados a fazer um protesto.

3. O protesto assumirá a forma de relatório escrito apresentado imediatamente após a disputa em que o protesto foi gerado. (A única exceção é quando o protesto diz respeito a uma falha administrativa). O Chefe de Tatami deve ser notificado imediatamente quando for detectado um mau funcionamento administrativo).

4. O protesto deve ser submetido a um representante do Júri de Apelação. No devido tempo, o júri revisará as circunstâncias que levaram à decisão protestada. Tendo considerado todos os fatos disponíveis, eles irão produzir um relatório e terá poderes para tomar as medidas cabíveis.

5. Qualquer protesto relativo à aplicação das regras deve ser anunciado pelo treinador, no máximo um minuto após o término da apresentação. O treinador irá solicitar o formulário oficial de protesto ao Chefe de Tatami e terá quatro minutos para concluí-lo, assiná-lo e submetê-lo ao Chefe de Tatami, com a taxa correspondente. O Chefe de Tatami entregará imediatamente o protesto concluído a um representante do Júri de Apelações, que terá cinco minutos para proferir a decisão.

6. O reclamante deve depositar uma Taxa de Protesto conforme acordado pelo CE da WKF, e esta, juntamente com o protesto deve ser apresentado a um representante do Júri de Apelações.

7. **A composição do Júri de Apelações** é feita por três representantes do Árbitro Sênior da WKF indicados pela Comissão de Árbitros (RC). Dois membros não podem ser indicados pela mesma Federação Nacional. A RC também deve nomear três membros adicionais com numeração designada de 1 a 3 que irá substituir automaticamente qualquer um dos membros do Júri de Apelações originalmente nomeados em uma situação de conflito de interesses onde o membro do júri é da mesma nacionalidade ou tem vínculo consanguíneo ou de parentesco com qualquer uma das partes envolvidas no incidente protestado, incluindo todos os membros do painel de juízes envolvidos no incidente protestado.

8. É responsabilidade da parte receptora do protesto convocar o Júri de Apelações e depositar a soma de protesto com o tesoureiro. Uma vez convocado, o Júri de Apelações realizará o **processo de avaliação da apelação**, fazendo imediatamente as indagações e investigações que julgarem necessário para comprovar o mérito do protesto. Cada um dos três membros é obrigado a dar o seu veredicto quanto à validade do protesto. Abstenções não são aceitáveis.

9. **Se um protesto for considerado inválido**, o Júri de Apelações nomeará um de seus membros para notificar verbalmente o manifestante de que o protesto foi recusado, marque o documento original com a palavra "RECUSADO", e faça com que seja assinado por cada um dos membros do Júri de Apelação, antes de depositar o protesto junto ao Tesoureiro que, por sua vez, o encaminhará ao Secretário Geral.

10. **Se um protesto for aceito**, o Júri de apelações fará a ligação com a Comissão Organizadora (CO) e o Árbitro Comissão a tomar as medidas que possam ser realizadas na prática para remediar a situação, incluindo as possibilidades de:

- Reverter julgamentos anteriores que infringem as regras
- Emitir uma recomendação ao CR de que os juízes envolvidos sejam avaliados para sanção

A responsabilidade recai sobre o Júri de Apelações para exercer moderação e bom senso ao tomar as medidas que irá perturbar o programa do evento de qualquer maneira significativa. Invertendo o processo do eliminações é a última opção para garantir um resultado justo. O Júri de Apelações nomeará um de seus membros, que notificará verbalmente o protestante de que o protesto foi aceito, marque o documento original com a palavra "ACEITO" e faça com que seja assinado por cada dos membros do Júri de Apelações, antes de depositar o protesto com o

Tesoureiro, que retornará a taxa de protesto ao protestante, e por sua vez encaminhar o documento de protesto ao Árbitro Chefe.

11. Após lidar com o incidente da maneira prescrita acima, o Painel do Júri se reunirá novamente e elaborar um **relatório de incidente** de protesto simples, descrevendo suas descobertas e declarar seus motivos para aceitar ou rejeitar o protesto. O relatório deve ser assinado por todos os três membros do Júri de Apelações e submetido ao Árbitro Chefe.

12. A decisão do Júri de Apelações é final e só pode ser anulada por uma decisão do Comitê Executivo.

13. O Júri de Apelações não pode impor sanções ou penalidades. Sua função é julgar o mérito do protesto e instigar as ações necessárias do RC e CO para tomar medidas corretivas para retificar qualquer procedimento de arbitragem que infrinja as regras.

EXPLICAÇÃO:

I. O protesto deve conter os nomes dos competidores, juízes oficiais e detalhes precisos do que está sendo protestado. Nenhuma reclamação geral sobre os padrões gerais será aceita como um protesto legítimo. O ônus de provar a validade do protesto recai sobre o reclamante.

II. O protesto será analisado pelo Júri de Apelações e, como parte dessa análise, o Júri estudará o provas apresentadas em apoio ao protesto. O Júri também pode estudar vídeos e questionar Funcionários, em um esforço para examinar objetivamente a validade do protesto.

III. Se o protesto for considerado válido pelo Júri de Apelações, a ação apropriada será tomada. Além disso, todas essas medidas serão tomadas para evitar uma recorrência em competições futuras. A taxa de protesto depositado será devolvido pelo Tesouro.

IV. Se o protesto for considerado inválido pelo Júri de Apelações, será rejeitado e o depósito será confiscado para WKF.

V. Assegurar que as rodadas não sejam atrasadas, mesmo que um protesto oficial esteja sendo preparado. É de responsabilidade do Juiz Chefe para garantir que a rodada foi conduzida de acordo com as Regras de Competição.

VI. Em caso de mau funcionamento administrativo durante uma rodada em andamento, o treinador pode notificar diretamente o Chefe de Tatami. Por sua vez, o Chefe de Tatami notificará o Juiz Chefe.

13. INSCRIÇÃO E ACEITAÇÃO DOS ATLETAS

1. Atletas de Para Karate devem ter pelo menos **16 anos de idade**.
2. Todos os atletas devem ser registrados através de suas Federações Nacionais.
3. Cada Federação Nacional pode registrar no máximo três (3) Atletas de Para Karate por Classe Esportiva.
4. O registro deve ser feito através do sistema de registro online da WKF.

5. Formulários de registro e todos os documentos de apoio, incluindo formulários de diagnóstico médico (FDMs), e qualquer Formulários de Isenção para Uso Terapêutico (IUT) **aprovados** pela Organização Nacional Antidopagem, bem como as informações do treinador, devem ser enviadas ao sistema de registro online da WKF.

- As IUTs devem ser previamente submetidas e aprovadas pelo respectivo Organização Nacional de Antidopagem antes da submissão ao Gerente Antidopagem da WKF.

- Para ser considerado elegível para competir como um atleta com **deficiência intelectual**, os atletas devem cumprir todos os critérios de elegibilidade internacionais, conforme definido pela World Intellectual Impairment Sport (VIRTUS). Apenas os atletas listados na lista máster do VIRTUS serão elegíveis para competir nos WKF Campeonatos Mundiais de Para Karate e Campeonatos Sancionados ou Promovidos pela VIRTUS. (Mais informações sobre o processo de elegibilidade podem ser encontradas em [“Applying for athlete eligibility - VIRTUS”](#).) Isto só se aplica a eventos e campeonatos organizados pela WKF.

6. Os treinadores devem cumprir todos os requisitos estabelecidos pelas Regras e Regulamentos da WKF, por exemplo, eles precisam ter pelo menos a Licença de Treinador de Kata certificada pela WKF para o Campeonato Mundial. Os Requisitos Específico serão publicados no boletim de cada evento.

7. Um Assistente Pessoal pode ser registrado por Atleta. O Assistente receberá o credenciamento, que será entregue ao técnico do atleta ou representante técnico durante o briefing (prévia) dos treinadores de Para Karate.

8. Todos os registros permanecerão inicialmente como "pendentes", sujeitos à análise de um especialista médico da entrada (dentro dois dias no máximo).

9. Uma pessoa responsável pela Federação Nacional do Atleta deve coletar o credenciamento do mesmo, em sala de credenciamento, dentro da data e hora estabelecidas.

10. Após o registro, a Sessão de Classificação dos Para Atletas ocorrerá para determinar a Classe Esportiva, Status de classificação e pontuação de compensação. Todos os atletas são obrigados a aparecer na Sessão de Classificação. Para obter mais informações sobre a classificação, consulte as regras de classificação do WKF Para Karate.

11. Atletas que foram desclassificados, suspensos ou sancionados por qualquer motivo não serão elegíveis para competir.

14. CONTROLE ANTI-DOPING E DOPING

1. O Código Antidopagem e a Lista Proibida da Agência Mundial Antidopagem (WADA) são aplicáveis a todos as Competições WKF. Atletas, treinadores, assistentes pessoais e outro pessoal de apoio devem ser familiarizado com esses documentos e seguir seus padrões em todos os momentos. O controle de doping pode ocorrer em qualquer ponto durante a competição; espera-se que os atletas cumpram todos os procedimentos de controle de doping.

2. A não cooperação com as regras antidopagem e/ou com o controle de dopagem é uma ofensa séria, e o atleta será desclassificado da competição e sujeito às novas sanções da Comissão Antidopagem WKF.

15. APÊNDICE

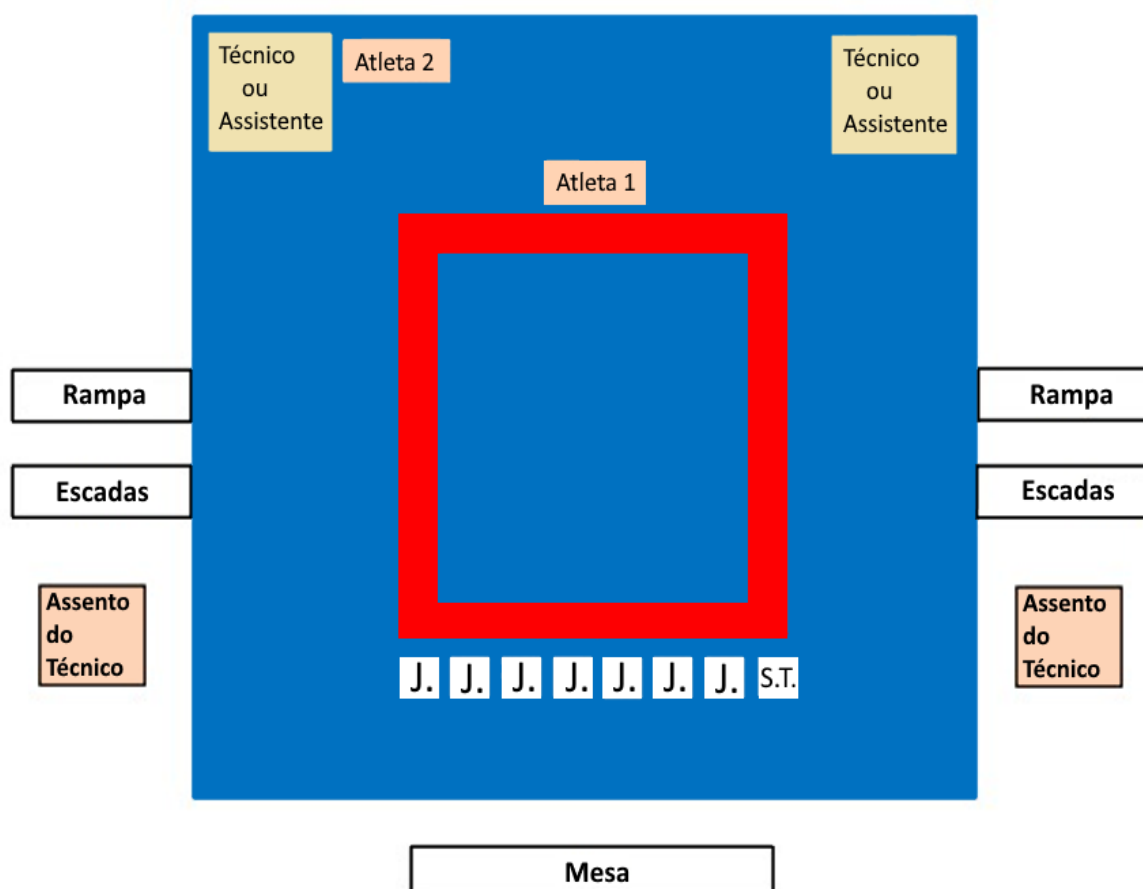
15.1. LAYOUT DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KATA

Quando a disputa ocorre em plataforma elevada, o acesso à plataforma deve ser disponibilizado por meio de uma rampa acessível para cadeiras de rodas. Atletas das categorias de deficiência visual e deficiência intelectual (K10, K20 e K21, respectivamente) podem ser guiados por um acompanhante oficial (assistente ou treinador) para a plataforma por razões de segurança. O acompanhante pode permanecer durante as disputas em uma cadeira ao lado do atleta na plataforma. Esses atletas também podem ser guiados para o perímetro e apanhados no perímetro pelo acompanhante antes e depois da apresentação.

Atletas em cadeira de rodas (classe K30) devem ser guiados para a plataforma e retirados de lá pelos treinadores, mas os treinadores deve permanecer sentados nas cadeiras oficiais do treinador durante a competição.

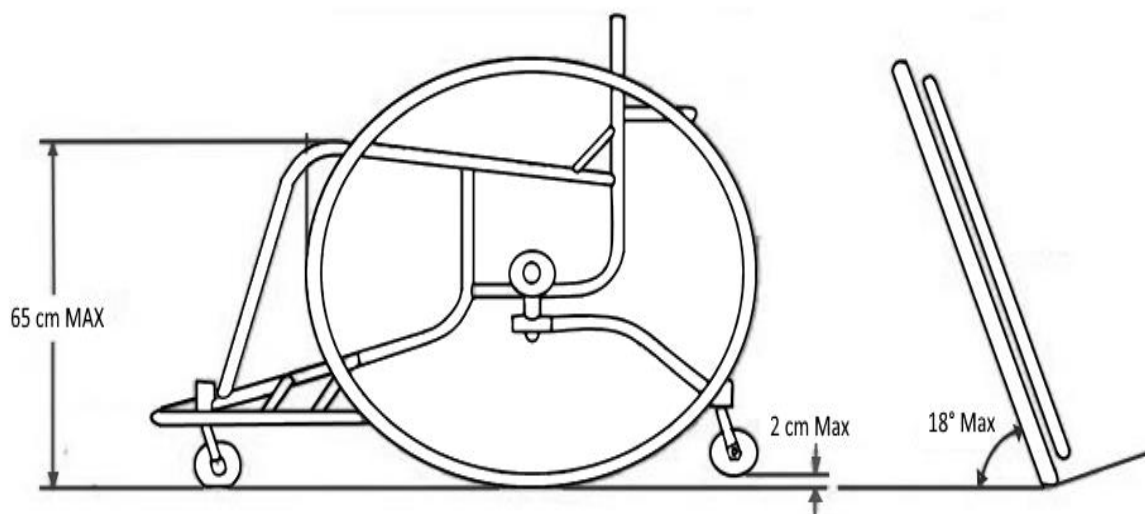
Fig. da área de competição

Ponto de Vista do Competidor



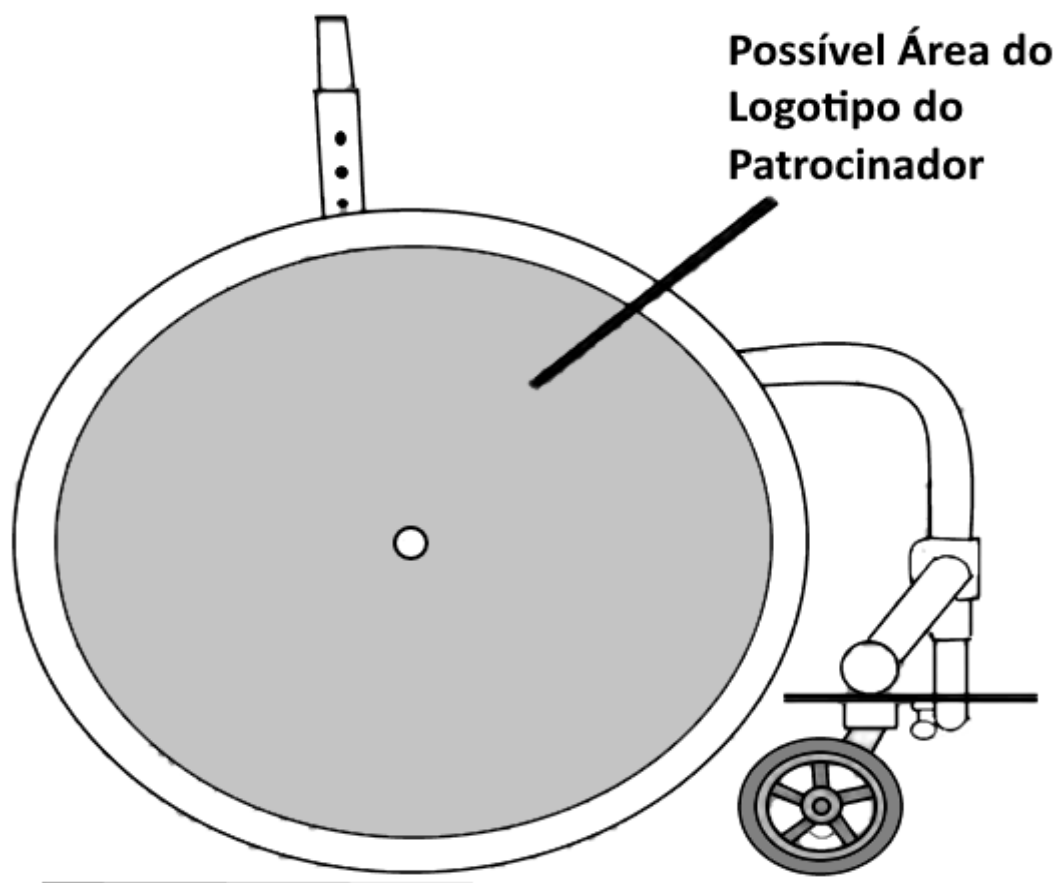
15.2. MEDIDAS DA CADEIRA DE RODAS

Fig. das medidas da cadeira de rodas



15.3. LUGARES PERMITIDOS DE PUBLICIDADE EM CADEIRAS DE RODAS

Fig. dos lugares permitidos para publicidade em cadeiras de rodas



15.4. FORMATO DE COMPETIÇÃO PARA KARATE

Exemplo de formato de competição com 64 competidores

Fig. de Locais de Competição PARA KARATE

LOCAIS DE COMPETIÇÃO DE KATA NO PARA KARATE

Disputas por Medalha		VITÓRIA	DERROTA
Final	1 ^o vs 1 ^o	Ouro	Prata
Disputa pelo Bronze	2 ^o vs 3 ^o	Bronze	5 ^o Lugar
(Quarto kata) Disputa pelo Bronze	2 ^o vs 3 ^o	Bronze	5 ^o Lugar

TERCEIRO ROUND (Terceiro kata)	GRUPO 1/1		GRUPO 2/2	
		1	Para final	1
	2	Bronze final	2	Bronze final
	3	Bronze final	3	Bronze final
	4	7 ^o	4	7 ^o
	5	9 ^o	5	9 ^o
	6	11 ^o	6	11 ^o
	7	13 ^o	7	13 ^o
	8	15 ^o	8	15 ^o

SEGUNDO ROUND (Segundo kata)	GRUPO 1/4		GRUPO 2/4		GRUPO 3/4		GRUPO 4/4	
		1	Os quatro primeiros vão para a próxima rodada	1	Os quatro primeiros vão para a próxima rodada	1	Os quatro primeiros vão para a próxima rodada	1
	2		2		2		2	
	3		3		3		3	
	4		4		4		4	
	5	17 ^o	5	17 ^o	5	17 ^o	5	17 ^o
	6	21 ^o	6	21 ^o	6	21 ^o	6	21 ^o
	7	25 ^o	7	25 ^o	7	25 ^o	7	25 ^o
	8	29 ^o	8	29 ^o	8	29 ^o	8	29 ^o

Primeiro Round (Primeiro kata)	GRUPO 1/8		GRUPO 2/8		GRUPO 3/8		GRUPO 4/8		GRUPO 5/8		GRUPO 6/8		GRUPO 7/8		GRUPO 8/8	
		1	Os quatro primeiros vão para a próxima rodada	1	Os quatro primeiros vão para a próxima rodada	1	Os quatro primeiros vão para a próxima rodada	1	Os quatro primeiros vão para a próxima rodada	1	Os quatro primeiros vão para a próxima rodada	1	Os quatro primeiros vão para a próxima rodada	1	Os quatro primeiros vão para a próxima rodada	1
	2		2		2		2		2		2		2		2	
	3		3		3		3		3		3		3		3	
	4		4		4		4		4		4		4		4	
	5		5		5		5		5		5		5		5	
	6		6		6		6		6		6		6		6	
	7		7		7		7		7		7		7		7	
	8		8		8		8		8		8		8		8	

15.5. O KARATEGI (KIMONO)



ESPAÇO PUBLICITÁRIO PARA A WKF DE 20 x 10 CM



ESPAÇO PUBLICITÁRIO PARA O N.F. DE 15 x 10 cm



COSTAS RESERVADA PARA A FEDERAÇÃO ORGANIZADORA DE 30 x 30 CM
EXIBIR O CÓDIGO DE TRÊS LETRAS DO PAÍS



EMBLEMA DA FEDERAÇÃO NACIONAL DE 12 x 8 cm



ESPAÇOS PARA AS MARCAS REGISTRADAS DOS FABRICANTES DE 5 x 4 CM