



FEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE – PORTUGAL
DEPARTAMENTO DE FORMAÇÃO
CONSELHO DE ARBITRAGEM



MANUAL
Curso de Oficial de Mesa



ÍNDICE

Programa do Curso	3
Mensagem do Presidente do Conselho de Arbitragem	4
Calendário de Atividades de Arbitragem da FNK-P – 2014/2015	5
Regulamento De Arbitragem	8
Regras de Arbitragem WKF – Competição Kata e Kumite.....	16

CURSO DE OFICIAL DE MESA

PROGRAMA / CURRICULA

Receção dos participantes

Abertura do Curso

A formação Desportiva do Técnico de Arbitragem

Regras e regulamentos de kumite

Regras e regulamentos de kata

Avaliação Teórica

Elementos técnicos de arbitragem I

Atribuição dos resultados e encerramento do Curso.

MENSAGEM DO PRESIDENTE DO CONSELHO DE ARBITRAGEM

O Primeiro Patamar – Oficial de Mesa

A entrada na carreira de arbitragem de karate verifica-se após frequentar, com sucesso, o curso de Oficial de Mesa. Este curso não exige graduação em karate, no entanto promove a aquisição dos conhecimentos técnicos necessários, a um bom desempenho nas competições.

A função de Oficial de Mesa é de grande responsabilidade, sendo conveniente uma leitura atenta das regras de arbitragem, especialmente os pontos relacionados com a função que vão desempenhar.

No curso serão apresentadas e explicadas todas as funções a desempenhar pelos Oficiais de Mesa. Esta formação de oito horas é apenas o início, pois será a actividade prática, nas provas que irá proporcionar, um bom desenvolvimento, a exemplo de outras actividades. A prática proporciona a aquisição de experiência, conhecimento e competência.

Deve-se sempre esclarecer qualquer dúvida, pois podem ocorrer enganos dos Oficiais de Mesa, passíveis de criar problemas graves e complicados, que na grande maioria das vezes podem ser evitados, se forem convenientemente eliminados.

O vosso progresso será contínuo e real, se a função de Oficial de Mesa for encarada com profissionalismo, honestidade, imparcialidade e neutralidade.

Felicito-vos por esta opção de iniciar a carreira de técnicos de arbitragem e aguardo o v/ contributo na persistente promoção dos valores e princípios inerentes ao espírito desportivo, dos valores éticos de conduta desportiva, da lealdade, da camaradagem, da dignidade e do respeito mútuo.

Joaquim Fernandes

Presidente do Conselho de Arbitragem

REGULAMENTO DE ARBITRAGEM
Aprovado em Assembleia Geral Ordinária de 28 de Julho de 2014

TÍTULO I - DOS TÉCNICOS DE ARBITRAGEM

CAPÍTULO I - Princípios gerais

Artigo 1º

- 1) A arbitragem de Karate engloba todas as actividades dos Técnicos de Arbitragem necessárias ao cumprimento das funções de decisão, consulta e fiscalização, de acordo com as “Regras de Competição de Kumite e Kata” da modalidade.
- 2) Os Técnicos de Arbitragem deverão efectuar o pagamento da sua taxa no início de cada época, apresentar prova do seguro desportivo e do exame médico, de acordo com a legislação em vigor.

Artigo 2º

- 1) Os Técnicos de Arbitragem pautam a sua conduta pela isenção e imparcialidade, no exercício das actividades em que participam com poder de decisão.

Artigo 3º

- 1) Os Técnicos de Arbitragem têm o dever de participar ao Conselho de Arbitragem qualquer anomalia ou acto de indisciplina ocorridos sob a sua esfera de acção.

Artigo 4º

- 1) Os Técnicos de Arbitragem não podem recusar-se a desempenhar as tarefas para que são designados, nomeadamente integrar equipas, controlar pesagens, colaborar nas mesas das provas, identificar os competidores, etc.
- 2) Os Técnicos de Arbitragem têm direito aos abonos e regalias internamente fixados pela Direcção da FNKP, após parecer do Conselho de Arbitragem.

CAPÍTULO II – Categorias

Artigo 5.º

(CARREIRA DE ARBITRAGEM)

- 1) Os técnicos de arbitragem são integrados em quatro tipos de carreira:
 - a) Oficial de Mesa
 - b) Juiz de Karate
 - c) Árbitro B de Karate
 - d) Árbitro A de Karate
- 2) O Oficial de Mesa é uma categoria atribuída por aprovação em curso próprio.
- 3) Os Juízes e Árbitros de Karate serão classificados de acordo com as seguintes

categorias atribuídas por aprovação em curso próprio ou curso integrado:

- a) Juiz de Karate
- b) Árbitro B de Karate
- c) Árbitro A de Karate

- 4) A nível internacional a carreira de arbitragem é estabelecida pela EKF para a Arbitragem Europeia e pela WKF para a Arbitragem Mundial.

Artigo 6º

(CONSTITUIÇÃO E COMPETÊNCIA DO PAINEL DE ARBITRAGEM DE KUMITE)

- 1) Os painéis de arbitragem de Kumite e Kata são compostos por Técnicos de Arbitragem que não sejam treinadores dos competidores em prova, ou estejam inscritos nos mesmos clubes ou associações.
- 2) Em caso de manifesta impossibilidade, deverá pelo menos, o Árbitro de Kumite ou o Juiz Central de Kata, reunir as condições do número anterior.
- 3) A constituição dos painéis de Arbitragem de Kumite e Kata, assim como as competências de cada elemento desses painéis serão sempre conforme o descrito nas “Regras de competição de Kumite e Kata” da Modalidade.

Artigo 7.º

(COMPETÊNCIAS DO CHEFE DE TATAMI)

- 1) Em cada prova, serão nomeados Árbitros A de Karate para as funções de Chefe de Tatami, que são as de dirigir, designar e supervisionar os Técnicos de Arbitragem nas suas funções, nomeados para a sua área de competição (tatami) pelo CA.

CAPÍTULO IV – Convocação

Artigo 8º

- 1) Os Técnicos de Arbitragem são convocados pelo Conselho de Arbitragem por carta enviada pelo correio, ou por qualquer outro meio conveniente.
- 2) É obrigatória a assiduidade anual dos Técnicos de Arbitragem equivalente a 70% das convocações.

Artigo 9º

(JUSTIFICAÇÃO DE FALTAS)

- 1) A justificação de faltas às convocatórias deverá ser feita por escrito, competindo ao CA verificar se as razões apresentadas são justificativas. São condições de justificação de faltas, todas as razões plausíveis, dentro dos limites do bom senso, apresentadas em tempo útil e discutidas com o Conselho de Arbitragem.
- 2) Os Técnicos de Arbitragem que não arbitrarem uma prova do princípio ao fim, sem que apresentem motivo justificativo aceite pelo CA, terão averbada uma falta injustificada.
- 3) Os Técnicos de Arbitragem que não justificarem dentro dos prazos estipulados as suas

faltas, terão averbada uma falta injustificada.

- 4) A falta de pontualidade superior a trinta minutos, contados a partir da hora indicada na convocatória, equivale a não comparência, não tendo direito aos abonos fixados pela Direcção da FNKP, salvo deliberação em contrário do Conselho de Arbitragem, com base na apresentação de justificação fundada.

Artigo 10º

- 1) O incumprimento do definido nos Artigos anteriores, sem justificação aceite pelo Conselho de Arbitragem, determina a não contagem desse ano para efeitos de antiguidade do Técnico de Arbitragem faltoso.

CAPÍTULO V – Avaliação

Artigo 11.º

- 1) O trabalho desenvolvido pelos Técnicos de Arbitragem será avaliado por Árbitros A de Karate designados notadores, nomeados pelo Conselho de Arbitragem, em regime rotativo.

Artigo 12º

- 1) Por cada Técnico de Arbitragem avaliado deve ser elaborado o respectivo relatório preenchido e assinado pelo Árbitro A de karate, notador.
- 2) Do relatório constará a avaliação específica como árbitro e como juiz, assim como a apreciação global da actuação.
- 3) A avaliação será feita de acordo com as folhas de notação em vigor.
- 4) Os critérios de avaliação compreendem a escala de 1 a 10 pontos, discriminados da seguinte forma:
 - Mau - 1 e 2
 - Insuficiente – 3 e 4
 - Suficiente – 5 e 6
 - Bom – 7 e 8
 - Muito Bom – 9 e 10

Artigo 13º

- 1) Os relatórios referidos no Artigo anterior tem que ser enviados pelos Notadores ao Conselho de Arbitragem, no prazo máximo de 10 dias úteis após a data da notação, referentes a todas situações decorridas no seu tatami.

CAPÍTULO VI - Cursos e Acções de Formação

Artigo 14º

- 1) Os cursos obedecem ao currículo de formação estabelecido pelo Conselho de Arbitragem e pelo Departamento de Formação; são ministrados por prelectores nomeados pelo Departamento de Formação, após parecer favorável do Conselho de Arbitragem.

- 2) O Conselho de Arbitragem poderá propor cursos e acções de formação de arbitragem para os diversos níveis.

Artigo 15º

- 1) O Conselho de Arbitragem promove anualmente duas acções de reciclagem gratuitas, destinadas a todos os Técnicos de Arbitragem, em que a presença é obrigatória num deles, devendo estar registado na Carteira de Identificação de Técnico de Arbitragem (CITA).
- 2) A frequência e o aproveitamento nas acções de reciclagem é condição essencial, para os Técnicos de Arbitragem que tenham obtido notação negativa no final do ano anterior ou que, não tenham tido as presenças necessárias previstas no regulamento, de contrário não poderão ser convocados para essa época.
- 3) Os Técnicos de Arbitragem que obtenham uma classificação negativa na acção de reciclagem obrigatória de início de época, terão que frequentar novamente o curso de arbitragem para a sua categoria. Após a sua aprovação serão convocados para os trabalhos de arbitragem.
- 4) Os Técnicos de Arbitragem que suspendam a sua actividade durante uma época, podem regressar à actividade, frequentando uma das acções de reciclagem obrigatórias, na época seguinte.
 - a) Se a suspensão da actividade ocorrer por duas épocas ou mais, os Técnicos de Arbitragem tem que obter aproveitamento na acção de reciclagem para regressar à actividade, de contrário deverão frequentar e obter aproveitamento no curso para a sua categoria.

Artigo 16º

(REQUISITOS PARA FREQUÊNCIA DOS CURSOS)

- 1) São requisitos para o curso de oficial de mesa estar inscrito na FNK-P ter mais de 16 anos.
- 2) São requisitos para o Curso de Juiz de Karate ter a classificação de Oficial de Mesa na Lista Oficial de Técnicos de Arbitragem em Vigor, ter 20 anos, ser 1º Dan, ter graduação em Karate homologada pela FNK-P.
- 3) São requisitos para o Curso de Árbitro B de Karate ter a classificação de Juiz de Karate há duas épocas completas na Lista Oficial de Técnicos de Arbitragem, ser 2.º Dan, ter a graduação em Karate homologada pela FNK-P e ter duas unidades de crédito.
- 4) São requisitos para o Curso de Árbitro A de Karate, ter a classificação de Árbitro B de Karate há três épocas consecutivas na Lista Oficial de Técnicos de Arbitragem, ser 2.º Dan, ter a graduação em Karate homologada pela FNK-P e ter quatro unidades de crédito.
- 5) São requisitos para os Cursos de Arbitragem da EKF e da WKF, além dos requisitos próprios destas Instituições, ser Árbitro A de Karate à três épocas, ter 25 anos, ser 2.º Dan, e ter graduação em Karate homologada pela FNK-P e estar à quatro épocas consecutivas na Lista Oficial de Técnicos de Arbitragem.

Artigo 17º

(HABILITAÇÃO DOS TÉCNICOS DE ARBITRAGEM)

- 1) A habilitação dos Técnicos de Arbitragem em cada categoria é feita mediante a aprovação em Cursos de Arbitragem promovidos pela FNK-P através do seu Departamento de Formação.
- 2) A Lista Oficial de Técnicos de Arbitragem deve ser divulgada no início de cada época desportiva.

Artigo 18º

(CREDITAÇÃO DOS TÉCNICOS DE ARBITRAGEM)

- 1) A creditação dos Técnicos de Arbitragem é feita mediante a frequência de acções de formação creditadas pela FNK-P através do seu Departamento de Formação, devendo constar na respectiva Licença de Técnico de Arbitragem.
- 2) Para efeitos de creditação, um crédito equivale a três horas de formação, não acumuláveis para a época seguinte.

TÍTULO II - DOS ÓRGÃOS DA ARBITRAGEM

CAPÍTULO I – Conselho de Arbitragem

Artigo 19º

(COMPOSIÇÃO)

- 1) O Conselho de Arbitragem é o órgão federativo responsável pela Arbitragem.
- 2) O Conselho de Arbitragem, adiante designado por CA, é composto por cinco Técnicos de Arbitragem de Karate.

Artigo 20º

(CONSTITUIÇÃO E ELEIÇÃO)

- 1) O CA é eleito, em Assembleia Geral, em lista única e completa dos órgãos sociais da FNKP.
- 2) O CA é constituído por:
 - a) Presidente
 - b) Secretário
 - c) Três Vogais
 - d) Dois Vogais suplentes
- 3) Pelo menos quatro dos membros do CA titulares têm obrigatoriamente que ser Árbitros A de Karate.

Artigo 21º

(COMPETÊNCIAS)

1) Competências do CA:

- a) Assessorar em matéria da sua competência a todos os órgãos e departamentos Federativos que a requeiram.
- b) A programação, convocatória dos Técnicos de Arbitragem para os Cursos e Acções de Formação de Arbitragem após estes terem sido propostos ao Departamento de Formação e terem sido aceites.
- c) A organização, programação, convocatória e divulgação de Reuniões Técnicas, Seminários, Jornadas, etc., que contribuam para uma melhoria e aperfeiçoamento dos Técnicos de Arbitragem.
- d) A certificação das qualificações dos Técnicos de Arbitragem.
- e) Estabelecer os parâmetros de formação técnica dos Técnicos de Arbitragem, e apresentar os respectivos currículos ao Departamento de Formação.
- f) O estabelecimento dos níveis e critérios de classificação nos Cursos.
- g) Propor os membros do Corpo Nacional de Formadores de Técnicos de Arbitragem ao Departamento de Formação e, emitir as recomendações achadas necessárias em relação à formação de Técnicos de Arbitragem.
- h) A coordenação e realização da arbitragem nos encontros desportivos da Federação e, a convocação dos Técnicos de Arbitragem para as mesmas;
- i) A convocação dos Técnicos de Arbitragem a frequentar os Cursos Internacionais;
- j) Estabelecimento do Ranking Nacional de Técnicos de Arbitragem por categoria, cujo regulamento próprio será elaborado à posteriori.
- k) A elaboração das fichas de avaliação oficiais, das prestações dos Técnicos de Arbitragem.
- l) Apreciar as actuações dos Técnicos de Arbitragem quando em funções e propor as medidas que entender necessárias ao Conselho Disciplinar;
- m) Aprovar as normas reguladoras da actividade da arbitragem para a competição;
- n) Elaborar o Relatório de Arbitragem sobre cada prova oficial;
- o) Apreciar e resolver os protestos apresentados durante as provas oficiais;
- p) Decidir sobre questões de ordem técnica que sejam omissas nas regras e regulamentos oficiais de arbitragem.
- q) Manter uma permanente actualização das regras e regulamentos da WKF/EKF sobre arbitragem.
- r) Elaborar um relatório específico do sector da arbitragem que será integrado no relatório anual da Direcção.

2) Competências do Presidente do CA:

- a) Representar o CA em todas as circunstâncias e em caso de impedimento nomear quem o representa;
- b) Convocar e presidir as reuniões do CA;
- c) Divulgar as decisões do CA e todas as informações relativas à arbitragem pelos Técnicos de Arbitragem da FNK-P.
- d) Nomear os Técnicos de Arbitragem para as competições oficiais;
- e) Distribuir os Técnicos de Arbitragem pelos tatamis em cada prova;
- f) Recolher os Relatórios e as Fichas de Avaliação preenchidas pelos Chefes de Tatami e elaborar o Relatório de Prova aprovado pelo CA e apresentado, se solicitado, à Direcção da FNKP;
- g) Elaborar o Ranking Nacional de Técnicos de Arbitragem, por categoria e segundo o regulamentado para o mesmo;

Artigo 22º

(REUNIÕES E VOTAÇÃO)

- 1) O CA reunirá sempre que necessário, para a prossecução dos seus fins, por convocatória do seu Presidente.
- 2) O CA só poderá deliberar com a presença de mais de metade dos seus membros, a votação dentro do CA é feita nominalmente, e as decisões são tomadas por maioria simples de votos, tendo o Presidente voto de qualidade em caso de empate.

Artigo 23º

(CONSIDERAÇÕES FINAIS)

- 1) O presente Regulamento é completado com as regras de competição em vigor e, também com as normas convenientes relativas á arbitragem.
- 2) No que o presente Regulamento for omissis compete ao CA decidir.



World Karate Federation



FEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE PORTUGAL

REGRAS DE COMPETIÇÃO KUMITE E KATA

Tradução de:

Carla Menezes

Coordenação Técnica de:

Joaquim Fernandes

Presidente do Conselho de Arbitragem da FNK-P

ÍNDICE

ARTIGO 1: ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE	18
ARTIGO 2: EQUIPAMENTO OFICIAL	18
ARTIGO 3: ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KUMITE	21
ARTIGO 4: PAINEL DE ARBITRAGEM	22
ARTIGO 5: DURAÇÃO DO COMBATE	23
ARTIGO 6: PONTUAÇÃO	23
ARTIGO 7: CRITÉRIOS PARA DECISÃO	26
ARTIGO 8: COMPORTAMENTO PROÍBIDO	27
ARTIGO 9: PENALIZAÇÕES	30
ARTIGO 10: LESÕES E ACIDENTES EM COMPETIÇÃO	31
ARTIGO 11: PROTESTO OFICIAL	32
ARTIGO 12: PODERES E DEVERES	35
ARTIGO 13: INICIO, SUSPENSÃO E FIM DOS COMBATES	37
ARTIGO 1: ÁREA DE COMPETIÇÃO EM KATA	39
ARTIGO 2: EQUIPAMENTO OFICIAL	39
ARTIGO 3: ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KATA	39
ARTIGO 4: O PAINEL DE JUÍZES	40
ARTIGO 5: CRITÉRIOS PARA DECISÃO	41
ARTIGO 6: OPERACIONALIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO	43
ANEXO 1: TERMINOLOGIA	44
ANEXO 2: GESTOS E SINAIS DE BANDEIRAS	47
ANEXO 3: GUIÃO OPERACIONAL PARA ÁRBITROS E JUÍZES	54
ANEXO 4: MARCAS DE ANOTAÇÃO	57
ANEXO 5: DESENHO DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE	58
ANEXO 6: DESENHO DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KATA E KUMITE	44
ANEXO 7: KARATE-GI	45
ANEXO 8: CAMPEONATOS DO MUNDO: CONDIÇÕES & CATEGORIAS	46
ANEXO 9: GUIA DE COR – CALÇAS PARA ÁRBITROS E JUÍZES	47

Nota: O género masculino usado no texto refere-se também ao género feminino.

REGRAS DE KUMITE

ARTIGO 1: ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE

1. A área de competição deve ser plana e sem obstáculos.
2. A área de competição, formada por tapetes de tatami aprovados pelo WKF, deve ser um quadrado de 8 metros de lado (medidos a partir do exterior) com uma área adicional de um metro em todo o perímetro como zona de segurança. Existirá uma área aberta de segurança de dois metros de cada lado.
3. Devem colocar-se dois tapetes com o lado vermelho para cima a uma metro de distância do centro da área para formar uma linha divisória entre os competidores.
4. O Árbitro deve situar-se no centro entre os dois tapetes, de frente para os competidores, a uma distância de um metro da área de segurança.
5. Os Juízes devem sentar-se nos cantos do tatami, dentro da área de segurança. O Árbitro pode movimentar-se pelo tatami sem restrições, incluindo a área de segurança onde os Juízes se encontram. Cada um deve estar equipado com uma bandeira vermelha e outra azul.
6. O Arbitrador senta-se fora da área de segurança, atrás e à esquerda ou direita do Árbitro. Deve estar equipado com uma bandeira vermelha ou outro objecto sinalizador, e um apito.
7. O Supervisor de Pontuação deve sentar-se na Mesa oficial de pontuação, entre o anotador e o cronometrista.
8. Os treinadores devem sentar-se fora da área de segurança, nos seus lados respetivos, na parte lateral do tatami e na direção da Mesa. Sempre que o tatami seja mais elevado, os treinadores devem sentar-se fora da zona elevada.
9. A zona de um metro de largura antes da linha limite da área de competição deve ser de cor diferente da do resto da área de competição.

EXPLICAÇÃO:

- I. Não deve haver quaisquer cartazes publicitários, paredes, pilares, etc. num raio de um metro do perímetro exterior da área de segurança.*
- II. O Tatami utilizado deve ser antiderrapante na sua parte inferior mas ter pouca rugosidade na parte superior. Não deve ser tão grosso quanto o utilizado no Judo, uma vez que este impede os movimentos de Karate. O Árbitro deve assegurar-se que as peças de tatami não se separam durante a competição, visto que as fendas entre os módulos são perigosas e podem causar lesões e acidentes. O tatami deve ser do tipo aprovado pelo WKF.*

ARTIGO 2: EQUIPAMENTO OFICIAL

1. Os competidores e os seus treinadores devem vestir o uniforme oficial conforme definido no presente regulamento.
2. O Conselho de Arbitragem pode eliminar qualquer oficial ou competidor que não cumpra este requisito.

ÁRBITROS

1. Os Árbitros e os Juízes devem usar o uniforme oficial designado pelo Conselho de Arbitragem. Este uniforme deve usar-se em todas as competições e cursos.
2. O uniforme oficial será o seguinte:
 - Casaco blazer azul-marinho com dois botões prateados
 - Camisa branca de mangas curtas
 - Gravata oficial, usada sem alfinete
 - Calças cinzentas-claras lisas sem dobras de bainha (Anexo 9)
 - Peúgas azuis escuras ou pretas lisas, e sapatilhas pretas leves para uso dentro da área de competição
 - Os Árbitros e Juízes do sexo feminino podem usar ganchos de cabelo e coberturas de cabeça conforme exigido pela sua religião, desde que dentre as aprovadas pela WKF.

COMPETIDORES

1. Os competidores devem usar um Karate gi branco sem riscas, canelados ou bordados pessoais. O emblema ou bandeira do seu país (nas provas WKF e EKF) deve colocar-se na parte esquerda do peito, não podendo exceder o tamanho de um quadrado de 12 * 8 cm (ver Anexo 7). O Karate gi só pode exibir a marca do fabricante. Além disso, deve levar-se um dorsal identificativo fornecido pela organização. Um competidor deve usar um cinto vermelho e o outro um cinto azul. Os cintos devem ter uma largura de cerca de cinco centímetros e comprimento suficiente para permitir duas pontas livres de 15 cm para além do nó. Os cintos devem ser de cor vermelha ou azul básica, sem qualquer bordado pessoal ou publicidade ou marca que não seja a etiqueta do fabricante.
2. Sem prejuízo do assinalado no ponto 1, o Comité Director da WKF (Direção da FNK-P no caso das provas portuguesas) pode autorizar a exibição de anúncios ou marcas de patrocinadores autorizados.
3. O casaco, depois de ajustado à cintura com o cinto, deve ter um comprimento mínimo que cubra as ancas, mas não pode exceder o comprimento de três quartos das coxas. As mulheres podem usar uma *t-shirt* branca, sem marcas, por baixo do karate gi. Os atilhos do casaco devem estar sempre apertados. Não são permitidos casacos sem atilhos.
4. O comprimento das mangas do casaco do karate gi deve ser, no máximo, até ao pulso e, no mínimo, até à metade superior do antebraço. As mangas não podem estar dobradas.
5. As calças do karate gi devem ser suficientemente compridas para cobrir pelo menos dois terços da barriga da perna e não podem ficar abaixo do tornozelo. Não podem estar dobradas.
6. Os competidores devem manter o cabelo limpo e cortado de modo a não prejudicar o bom desenrolar do combate. Não é permitido usar *hachimaki* (fitas para a cabeça). Caso o Árbitro considere que o cabelo de um competidor se encontra muito comprido e/ou sujo, pode excluí-lo do combate. Não é permitido usar travessões ou ganchos de metal para o cabelo. Também são proibidas as fitas, missangas ou outras decorações. É permitido o uso de elásticos discretos. As competidoras de sexo feminino podem usar coberturas de cabeça conforme exigido pela sua religião, desde que dentre as aprovadas pela WKF.
7. As competidoras femininas podem usar o lenço de cabelo simples e preto homologado pela WKF, mas não podem cobrir o pescoço.
8. Os competidores devem ter as unhas curtas e não podem usar objectos duros ou metálicos que possam lesionar o oponente. O uso de aparelhos metálicos de ortodontia deve ser

aprovado pelo Árbitro e pelo Médico Oficial da prova. A responsabilidade de qualquer lesão é exclusiva do competidor.

9. O seguinte equipamento de proteção é obrigatório:

9.1. Luvas aprovadas pela WKF, vermelhas para um dos competidores e azuis para o outro.

9.2. Protetor de boca (dentes).

9.3. Protetor do tronco aprovada pela WKF (para todos os atletas) e protetor de peito aprovado pela WKF para as competidoras femininas.

9.4. Caneleiras aprovadas pela WKF, vermelhas para um dos competidores e azuis para o outro.

9.5. Protetores de pé aprovados pela WKF, vermelhos para um dos competidores e azuis para o outro.

9.6. [VÁLIDO ATÉ 21.12.2015 – ELIMINADO A PARTIR DE 01.01.2016]: além do acima descrito, os Cadetes devem usar a máscara facial aprovada pela WKF.

Não é obrigatório o uso de coquilha, mas caso seja utilizada, deve ser a aprovada pela WKF.

10. O uso de óculos é proibido. O uso de lentes de contato maleáveis é permitido, desde que o competidor assuma esse risco.

11. O uso de roupa ou equipamento não autorizado é proibido.

12. Todo o equipamento de proteção deve estar homologado pela WKF (FNK-P para os torneios ou campeonatos do calendário Federativo).

13. O Arbitrador (Kansa) deve assegurar, antes de cada prova ou combate, que os competidores estão a usar o equipamento aprovado. (No caso dos Campeonatos “Continental Union”, Internacionais e Federativos, o equipamento aprovado pelo WKF deve ser aceite e não pode ser recusado).

14. A utilização de ligaduras, protetores ou suportes, por lesão, deve ser aprovada pelo Árbitro depois de ouvido o Médico da Prova.

Treinadores

1. Durante todo o torneio, o treinador deverá usar o fato de treino da sua Federação e ter, de forma visível, a identificação oficial, com a exceção de provas finais de competições da WKF, nas quais os Treinadores masculinos devem usar um fato escuro, com camisa e gravata também escuros. Os Treinadores femininos podem escolher entre um vestido, fato de calças, ou uma combinação de casaco clássico e saia em cores escuras. Também podem usar coberturas de cabeça conforme exigido pela sua religião, desde que dentre as aprovadas pela WKF.

EXPLICAÇÃO:

I. *O competidor deve usar um só cinto. Este deverá ser vermelho para AKA e azul para AO. Os cintos de graduação não podem ser usados durante os combates.*

II. *Os protetores de boca (dentes) devem estar devidamente ajustados.*

III. Se um competidor se apresentar no tatami vestido inadequadamente, não será imediatamente desclassificado; ser-lhe-à dado um minuto para corrigir as deficiências.

IV. Caso o Conselho de Arbitragem concorde, os técnicos de Arbitragem podem exercer as suas funções sem o casaco.

ARTIGO 3: ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KUMITE

1. Um torneio ou campeonato de karate é composto pela competição de kumite e/ou a competição de kata. A competição de kumite pode dividir-se em provas de equipas e provas individuais. As provas individuais podem, por sua vez, dividir-se em categorias de idade e peso. As categorias de peso são depois divididas em combates. O termo “combate” descreve ainda as competições individuais de kumite entre pares de equipas opostas.
2. Nenhum competidor pode ser substituído por outro depois do sorteio realizado.
3. Os competidores individuais ou as equipas que não se apresentem à chamada são desclassificados (KIKEN) dessa categoria. Em competição por equipas, a pontuação para um combate que não ocorra deve ser de 8-0 a favor da outra equipa.
4. As equipas masculinas são constituídas por sete membros, com 5 competidores em cada encontro. As equipas femininas são constituídas por quatro elementos, com três competidoras em cada encontro.
5. Todos os competidores são membros da equipa. Não há suplentes fixos.
6. Antes de cada encontro, um representante de cada equipa entrega à mesa um formulário oficial definindo os nomes dos competidores e a ordem pela qual combatem os membros da equipa. Os participantes seleccionados de entre os sete ou quatro membros da equipa, assim como a ordem pela qual combatem, pode ser mudada entre eliminatórias, desde que a Mesa seja notificada antes. No entanto, após essa notificação não é possível qualquer mudança até ao final dessa eliminatória.
7. Uma equipa é desqualificada se qualquer um dos seus membros ou o treinador alterar a composição da equipa ou ordem de entrada para os combates, sem notificar por escrito a Mesa, antes da eliminatória.
8. Na competição por equipas, sempre que um competidor perca por Hansoku ou Shikakku, a sua pontuação será anulada a zero e a outra equipa ficará com pontuação de 8-0.

EXPLICAÇÃO:

- I. Uma eliminatória é uma etapa dentro da competição para a eventual identificação dos finalistas. Numa competição de Kumite, uma eliminatória elimina 50% dos competidores, considerando-se os byes como competidores. Neste contexto, o termo eliminatória pode também aplicar-se às primeiras etapas de uma prova e a repescagens. Numa competição de liguilha, uma eliminatória permite que todos os competidores combatam uma vez.*
- II. A utilização dos nomes dos competidores pode levantar problemas de pronúncia e identificação. Devem por isso, atribuir-se e utilizar-se números.*
- III. Ao alinhar antes de um encontro, a equipa deve apresentar somente os membros que vão competir. Os demais competidores e o treinador não são incluídos e devem estar sentados na zona previamente designada para eles.*

- IV. *Para poderem competir, as equipas masculinas devem apresentar pelo menos três competidores e as equipas femininas pelo menos duas competidoras. Uma equipa com menos competidores que os estipulados será desclassificada (Kiken).*
- V. *A ordem dos combates pode ser apresentada pelo treinador, ou por um competidor nomeado para o efeito. Se é o treinador que o faz, ele deve estar claramente identificado; caso contrário, pode ser rejeitada. A lista deve incluir o nome do país ou clube (associação e clube na FNK-P), a cor de cinto atribuída à equipa para o encontro e a ordem de combate dos membros da equipa. Devem incluir-se também os nomes dos competidores, os números dos seus dorsais e a folha deve ser assinada pelo treinador ou representante.*
- VI. *Os treinadores devem apresentar à Mesa a sua creditação juntamente com a dos seus competidores. O treinador deve sentar-se na cadeira providenciada para o efeito e não pode interferir no decorrer do combate, seja por atos ou palavras.*
- VII. *Se, por erro de listagem, competirem outros competidores que não os previstos, esse combate será declarado nulo independentemente do resultado. Para reduzir este tipo de erros, o vencedor de cada combate deve confirmar a sua vitória na Mesa antes de abandonar a área.*

ARTIGO 4: PAINEL DE ARBITRAGEM

1. O Painel de Arbitragem para cada combate consiste num Árbitro (SHUSHIN), quatro Juízes (FUKUSHIN), e um Arbitrador (KANSA).
2. O Árbitro e Juízes de um combate não podem ser da mesma nacionalidade dos competidores, (nem do mesmo Clube na FNK-P).
3. De modo a facilitar o decorrer da competição, são nomeados vários cronometristas, marcadores, anunciadores e supervisores de pontuação.

EXPLICAÇÃO:

- I. *No início de uma prova de Kumite, o Árbitro deve situar-se na parte exterior da área de competição. Os Juízes 1 e 2 situam-se à sua esquerda e à sua direita colocam-se os Juízes 3 e 4.*
- II. *Depois do intercâmbio formal de saudações entre o Painel de Arbitragem e os competidores, o Árbitro retrocede um passo, os Juízes e Árbitro voltam-se para dentro e saúdam-se, dirigindo-se de seguida para as suas posições.*
- III. *Quando se faz a mudança de Juízes, os que estão de saída, à exceção do Arbitrador, assumem as posições do início do encontro ou combate, saúdam os colegas que entram e abandonam a área de competição juntos.*
- IV. *Quando se faz a mudança de um só Juíz, o que entra dirige-se ao que está de saída, saúdam-se e trocam de posições.*
- V. *Em competição por equipas, e desde que todo o painel tenha as qualificações exigidas, as posições de Juiz e Árbitro podem alternar entre si, de combate para combate.*

ARTIGO 5: DURAÇÃO DO COMBATE

1. A duração de um combate é de três minutos nas categorias Seniores Masculinos (provas individuais ou por equipas). Nas categorias Seniores Femininos o combate é de dois minutos. Na categoria sub-21 Masculino o combate é de três minutos; Feminino é de dois minutos. Os combates de Júniores e Cadetes são de dois minutos.
2. O tempo do combate inicia quando o Árbitro dá o sinal de começo e é interrompido de cada vez que o Árbitro diga “YAME”.
3. O cronometrista assinala, por meio de um gongo ou campainha claramente audível, o “faltam 10 segundos” ou “fim de tempo”. O sinal de fim de tempo é o que marca o final do combate.
4. Os competidores podem usufruir de um período de tempo entre combates equivalente ao tempo oficial do combate, para descanso e troca de equipamento. A única exceção esta regra refere-se a repescagens onde, no caso da necessidade de mudança de cor de equipamento, o tempo estende-se até 5 minutos.

ARTIGO 6: PONTUAÇÃO

1. A pontuação será a seguinte:
 - a) IPPON: Três pontos
 - b) WAZA-ARI: Dois pontos
 - c) YUKO: Um ponto
2. É dada pontuação a uma técnica quando executada a uma área pontuável, de acordo com os seguintes critérios:
 - a) Boa forma
 - b) Atitude desportiva
 - c) Aplicação vigorosa
 - d) Alerta (ZANSHIN)
 - e) Boa oportunidade (TIMING)
 - f) Distância correta
3. IPPON é atribuído a:
 - a) Pontapés Jodan.
 - b) Qualquer técnica pontuável aplicada a um oponente caído ou projetado.
4. WAZA-ARI é atribuído a:
 - a) Pontapés Chudan.
5. YUKO é atribuído a:
 - a) Chudan ou Jodan Tsuki.
 - b) Chudan ou Jodan Uchi.
6. Os ataques são limitados às seguintes áreas:
 - a) Cabeça

- b) Face
- c) Pescoço
- d) Abdómen
- e) Peito
- f) Costas
- g) Flancos

7. Uma técnica pontuável executada ao mesmo tempo que se assinala o final do combate, será considerada válida. Uma técnica, embora eficaz, realizada após a ordem de suspender ou terminar o combate não é pontuada, podendo penalizar-se o infrator.
8. Não se pontuam técnicas que, embora eficazes, sejam realizadas quando os competidores estão fora da área de competição. No entanto, se um dos competidores realizar uma técnica eficaz estando ainda dentro da área de competição e antes do Árbitro dizer "YAME", a técnica será pontuada.

EXPLICAÇÃO:

Para pontuar, uma técnica tem que ser aplicada a uma área pontuável de acordo com o estipulado no parágrafo 6. A técnica deve ser devidamente controlada em função da área atacada e deve satisfazer todos os seis critérios de pontuação definidos no parágrafo 2.

Denominação	Crítérios técnicos
<p>IPPON (3 Pontos) é atribuído por:</p>	<p>1. Pontapés Jodan. Jodan define-se como cara, cabeça e pescoço. 2. Qualquer técnica pontuável executada num oponente projetado, ou que tenha caído ou ainda que esteja no solo por outro motivo.</p>
<p>WAZA-ARI (2Pontos) é atribuído por:</p>	<p>1. Pontapés Chudan. Chudan define-se como abdómen, peito, costas e flancos.</p>
<p>YUKO (1 Ponto) é atribuído por:</p>	<p>1. Qualquer soco (tsuki) executado a qualquer das sete áreas pontuáveis. 2. Qualquer golpe (uchi) executado a qualquer das sete áreas pontuáveis</p>

1. Por razões de segurança, são proibidas e podem incorrer num aviso ou penalização as projeções em que o oponente seja agarrado abaixo da cintura, projetado sem controlo ou de forma perigosa, ou ainda em que o pivot de projeção seja acima do cinto. Exceções são as técnicas convencionais de karate de varrimento de pernas, que não requerem que a queda do oponente seja controlada, tal como o ashi-barai, ko uchi gari, kani waza, etc. Depois de a

projeção ter sido executada, o Árbitro deve dar tempo para que o competidor tente executar uma técnica pontuável.

- II. *Sempre que um competidor seja projetado de acordo com as regras, escorregue, caia, ou de outra forma os pés saiam do solo, e lhe seja aplicada uma técnica pontuável, a pontuação será de IPPON.*
- III. *Uma técnica diz-se com **Boa Forma** quando as suas características lhe conferem eficácia provável dentro dos parâmetros conceptuais do karate tradicional.*
- IV. **Atitude Desportiva** *é uma componente da boa forma e refere-se a uma atitude não maliciosa de grande e óbvia concentração durante a execução de uma técnica pontuável.*
- V. *A **Aplicação Vigorosa** define a potência e a velocidade de uma técnica, assim como a vontade palpável de que esta seja bem-sucedida.*
- VI. *O **Alerta (ZANSHIN)** é o critério que mais frequentemente falta quando se avalia uma técnica. É o estado de manutenção da motivação no qual o competidor permanece totalmente concentrado, vigiando atentamente a possibilidade do oponente contra-atacar. Ou seja, durante a execução da técnica ele não roda a cara e, depois de a técnica ter sido executada, mantém o olhar no oponente.*
- VII. *A **Boa Oportunidade** significa realizar uma técnica quando esta tem o maior efeito potencial.*
- VIII. *A **Distância Correta** também significa realizar uma técnica na distância precisa para assegurar o seu maior potencial. Se a técnica se realiza sobre um oponente que se está a afastar rapidamente, o efeito potencial do golpe é reduzido.*
- IX. *O **Distanciamento** refere-se também ao ponto em que a técnica completa toca, ou quase toca, no alvo. Um soco ou um pontapé executados algures entre o toque na pele e 5 cm da cara, cabeça ou pescoço está na distância correcta. No entanto, as técnicas Jodan que cheguem a 5 centímetros o alvo e que o oponente não tente bloquear ou evitar são pontuáveis, desde que a técnica cumpra os outros critérios. Nas competições de Cadetes e Juniores, e no que se refere a pontapés Jodan, não é permitido senão o contato ligeiro - (anteriormente descrito como "contato de pele"), - à cabeça, face ou pescoço. A distância pontuável aumenta para 10 centímetros.*
- X. *Uma técnica que não seja válida, é-o independentemente de onde e como seja executada. Assim, qualquer técnica que tenha falta de forma, ou que não seja suficientemente poderosa, não é pontuável.*
- XI. *As técnicas executadas abaixo do cinto podem ser válidas desde que aplicadas acima do osso púbico. O pescoço, assim como a garganta, são zonas válidas. No entanto, o contato na garganta não é permitido, apesar de poder ser pontuada uma técnica executada à garganta com o devido controlo, desde que não exista toque.*
- XII. *Podem pontuar-se técnicas às omoplatas. A zona não pontuável dos ombros é a união do osso superior do braço com as omoplatas e clavículas.*
- XIII. *O sinal sonoro do final do combate indica que já não se pode marcar, mesmo se o Árbitro, inadvertidamente, não o parar de imediato. No entanto, esse sinal não significa que não se possam dar penalizações. O Painel de Arbitragem pode atribuir penalizações depois do fim do combate, até ao momento de saída dos competidores da respetiva área. Depois disso podem ainda ser atribuídas penalizações, mas exclusivamente pelo Conselho de Arbitragem ou pelo Conselho Disciplinar.*
- XIV. *Se os dois competidores se atingirem exatamente ao mesmo tempo, o critério de pontuação "Bom timing" não ocorreu e a decisão correta é a de não atribuir ponto. Ambos os competidores podem, contudo, receber pontos pelas técnicas aplicadas se cada um tiver duas bandeiras a seu favor e ambas as pontuações tiverem ocorrido antes de "Yame" e do sinal de tempo.*

- XV. *Caso um competidor pontue com mais de uma técnica consecutiva antes de o combate parar, ser-lhe-á atribuída a técnica de maior valor de pontuação, independentemente da sequência de aplicação. Por exemplo: se após um murro eficaz, o competidor aplicou um pontapé, os pontos por este último devem-lhe ser atribuídos, independentemente de o soco ter sido aplicado primeiro: o pontapé tem valor de pontuação mais alto.*

ARTIGO 7: CRITÉRIOS PARA DECISÃO

O resultado do combate é determinado pela obtenção de uma clara vantagem de oito pontos durante o tempo regulamentar, ou, no final do tempo regulamentar de combate, pela obtenção de um maior número de pontos, pela obtenção de uma decisão (HANTEI) favorável, ou ainda pela imposição de HANSOKU, SHIKAKKU, ou KIKEN a um competidor.

1. Não existe empate em combates individuais. Somente em competição por equipas, quando o combate terminar com igual pontuação, ou com a ausência de pontuação, deve o Árbitro anunciar um empate (HIKIWAKE).
2. Nas provas individuais, se, após o tempo regulamentar de combate, não existir qualquer pontuação, ou haja um empate de pontuação, a decisão é tomada por votação do Árbitro e de cada um dos quatro Juizes. É obrigatório decidir a favor de um dos competidores e essa decisão é baseada nos seguintes critérios:
 - a) a atitude, espírito combativo e força demonstradas pelos competidores;
 - b) a superioridade de táticas e técnicas exibidas;
 - c) qual dos competidores iniciou maior número de ações.
3. A equipa vencedora é aquela com mais vitórias. Se ambas as equipas obtiverem o mesmo número de vitórias, a vencedora é a que obteve o maior número de pontos, contando quer os combates ganhos quer os perdidos. A *diferença* máxima de pontos registada num combate será de 8.
4. Se ambas as equipas obtiverem o mesmo número de vitórias e de pontos, realiza-se um combate suplementar. Cada equipa pode nomear qualquer um dos seus competidores para este combate, independentemente de já ter combatido num encontro anterior entre as duas equipas. Se esse combate também empatar, a decisão é tomada por HANTEI, seguindo-se os mesmos procedimentos que para um combate individual. O resultado do HANTEI nesse combate extra também determinará o resultado da equipa.
5. Na competição por equipas, quando uma equipa vencer o número suficiente de combates, ou marcar o número suficiente de pontos para ser declarada vencedora, então o encontro deve ser considerado finalizado e não se farão mais combates.
6. Nas situações em que tanto AKA como AO são desclassificados, no mesmo combate, por HANSOKU, os competidores agendados para o combate seguinte vencer por bye (e não é anunciado qualquer resultado), exceto se a dupla desclassificação ocorrer num combate por medalhas. Nesse caso, o vencedor será declarado por HANTEI.

EXPLICAÇÃO:

1. *Ao decidir o resultado de um combate por votação (HANTEI) no fim de um combate inconclusivo, o Árbitro recua para a linha que marca o perímetro do tatami e anunciará*

“HANTEI” fazendo soar o apito duas vezes. Os Juízes indicam as suas opiniões por intermédio das bandeiras, ao mesmo tempo que o Árbitro indica o seu voto levantando o seu braço para o lado da sua preferência. O Árbitro dá uma apitadela breve, retoma sua posição original, anuncia a decisão maioritária e indica o vencedor da forma habitual.

ARTIGO 8: COMPORTAMENTO PROÍBIDO

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

CATEGORIA 1

1. Técnicas com contato excessivo em função da zona atacada e técnicas com contato à garganta.
2. Ataques aos braços ou pernas, virilha, articulações ou ao peito do pé.
3. Ataques à cara com técnicas de mão aberta.
4. Técnicas de projeção proibidas ou perigosas.

CATEGORIA 2

1. Falsear ou exagerar uma lesão.
2. Saída da área de competição (JOGAI) não causada pelo oponente.
3. Colocação da sua própria pessoa em perigo por comportamento que o expõe a lesões por ações do oponente, ou falta de utilização de medidas de auto-proteção (MUBOBI).
4. Evitar o combate como forma de impedir que o oponente tenha a oportunidade de pontuar.
5. Passividade – não tentar envolver-se no combate (não pode ser atribuído a menos de 10 segundos do fim do combate).
6. Agarrar, lutar, empurrar, prender ou encostar peito-a-peito sem tentar executar uma projeção ou outra técnica.
7. Agarrar o oponente com ambas as mãos por qualquer razão que não seja a execução de uma projeção após agarrar a perna atacante do oponente.
8. Agarrar os braços ou casaco do oponente com uma mão sem tentar uma projeção ou técnica pontuável de imediato.
9. Técnicas que, pela sua natureza, não podem ser controladas em função da segurança do oponente e ataques perigosos e descontrolados.
10. Ataques simulados com a cabeça, joelhos e cotovelos.
11. Falar ou provocar o oponente, não obedecer às instruções do Árbitro, comportamento descortês para com os técnicos de Arbitragem ou outras faltas de etiqueta.

EXPLICAÇÃO:

1. *A competição em karate é um desporto, e por esse motivo algumas das técnicas mais perigosas são proibidas e todas as técnicas devem ser controladas. Os competidores adultos treinados conseguem absorver golpes relativamente poderosos em áreas musculadas como o abdómen, mas o facto é que zonas como a cabeça, cara, pescoço, virilha e articulações são particularmente susceptíveis de lesão. Assim, qualquer técnica que resulte em lesão pode ser penalizada a não ser que tenha sido causada pelo próprio. Os competidores devem executar todas as técnicas com controlo e boa forma. Se não o conseguem, então, deve atribuir-se um aviso ou penalização, independentemente da técnica usada. Nas competições de Juniores e Cadetes deve ser exercido um cuidado maior.*

- II. *CONTATO À CARA – SENIORES - No caso dos competidores sêniores, é permitido o contato leve, controlado, à cara, cabeça e pescoço (mas não à garganta). Nos casos em que o Árbitro considere o contato como sendo demasiado forte, sem que contudo tenha diminuído a hipótese do competidor ganhar, pode atribuir-se um aviso (CHUKOKU). Um segundo contato sob as mesmas circunstâncias será penalizado com KEIKOKU. À uma terceira infração será atribuído HANSOKU CHUI. Qualquer outro contato, mesmo que não influencie a possibilidade de vitória do oponente resultará em HANSOKU.*
- III. *CONTATO À CARA - CADETES E JUNIORES - No caso dos cadetes e juniores, não é permitido qualquer contato com técnicas de mãos à cabeça, face ou pescoço. Qualquer contato, independentemente da sua força, deve ser penalizado conforme descrito no parágrafo II, exceto se causado pelo recetor (MUBOBI). Os pontapés Jodan podem terminar num contato ligeiro (contato de pele) e ser pontuáveis. Algo mais do que um contato superficial deve receber um aviso ou penalização exceto se este tiver sido causado pelo receptor (MUBOBI).*
- IV. *O Árbitro deve observar o competidor lesionado constantemente. Um pequeno atraso a anunciar uma decisão permite que os sintomas de lesão, como um sangramento do nariz, possam desenvolver-se. A observação também revela quaisquer esforços da parte do competidor para agravar uma lesão ligeira a fim de obter uma vantagem tática, como por exemplo, expirar violentamente através do nariz lesionado ou esfregar a cara com força.*
- V. *Lesões anteriores podem provocar sintomas desproporcionais ao grau de contato usado e os Árbitros devem ter isso em mente quando considerarem penalizações por aparente contato excessivo. Por exemplo, o que parece ser um contato relativamente ligeiro pode resultar na impossibilidade de um competidor continuar o combate por acumulação dos efeitos de lesões sofridas em combates anteriores. Antes do início do combate, o Chefe de Tatami deve examinar os cartões médicos dos competidores e assegurar-se de que estão aptos para combater. O Árbitro deve ser informado sempre que um competidor tenha já sido tratado por uma lesão.*
- VI. *Os competidores que exagerem a reação a um contato ligeiro, numa tentativa de levar o Árbitro a penalizar o oponente, como por exemplo, segurar a cabeça ou cambalear, ou ainda cair desnecessariamente, serão imediatamente penalizados.*
- VII. *Simular uma lesão inexistente é uma infração séria das regras. Nestas circunstâncias, ou seja, quando um competidor fingir um colapso ou rolar no chão sem que tal ação seja suportada por opinião médica imparcial de lesão considerável, deve impor-se um SHIKAKKU.*
- VIII. *Exagerar uma lesão existente é menos sério, embora seja ainda considerado comportamento inaceitável. Nesses casos, ao primeiro exemplo de exagero deve atribuir-se, no mínimo, um aviso HANSOKU CHUI. Exageros mais sérios, como por exemplo cambalear pelo tatami, cair ao chão, levantar-se e deixar-se cair de novo podem merecer HANSOKU imediato, dependendo da seriedade da ofensa.*
- IX. *Os competidores que receberam SHIKAKKU por simularem uma lesão serão retirados da área de competição e levados diretamente à Comissão Médica da WKF, que os examinará fisicamente de imediato. Esta elaborará um relatório antes do final do Campeonato/Torneio, que entregará à Comissão de Arbitragem. Os competidores que simularem uma lesão serão sujeitos às penalizações mais severas, que podem ir até à suspensão permanente da competição, no caso de ser reincidente.*
- X. *A garganta é uma área particularmente vulnerável e o mais ligeiro contato deve ser alvo de aviso ou penalização, exceto se o contato for da responsabilidade do receptor.*
- XI. *As técnicas de projeção dividem-se em dois tipos. As técnicas “convencionais” de varrimento como o ashi barai, ko uchi gari, etc., em que o oponente é colocado em desequilíbrio ou projetado sem ser agarrado primeiro – e as projeções que exigem que o oponente seja agarrado por uma mão ou seguro durante a projeção. O único momento em que uma projeção pode ser efetuada segurando o oponente com ambas as mãos é com uma projeção seguida de agarramento da perna atacante do oponente. O ponto pivot da projeção não*

pode ser acima do nível do cinto e o oponente deve ser agarrado durante a queda, de modo a efetuar uma finalização do movimento segura. As projeções por cima do ombro, como seio nage, kata garuma etc., bem como as projeções de “sacrifício” como tomoe nage, sumi gaeshi etc., são expressamente proibidas. Também é proibido agarrar o oponente abaixo da cintura, levantando-o e atirando-o ou agarrar-lhe as pernas para o fazer cair. Se um oponente for lesionado como resultado de uma técnica de projeção, o Painel de Arbitragem decidirá se a técnica incorre numa penalização. O competidor pode agarrar o braço ou casaco do oponente com uma mão, para executar uma projeção ou uma técnica pontuável direta – mas não pode manter o oponente agarrado para executar técnicas de forma contínua. Pode agarrar o oponente com uma mão enquanto executa uma técnica pontuável ou projeção ou ainda para amparar uma queda. Segurar com as duas mãos só é permitido para agarrar a perna atacante do oponente com o objetivo de o derrubar.

XII. São proibidas as técnicas de mão aberta à cara devido a constituírem um perigo à visão do competidor oponente.

XIII. JOGAI refere-se à situação em que o pé de um competidor, ou outra parte do corpo toca o chão fora da área de competição. Exceptua-se a situação em que o competidor é empurrado ou projectado da área pelo oponente. Note-se que se deve atribuir um aviso pelo primeiro JOGAI. A definição de JOGAI já não é “saídas repetidas” mas somente “saída não causada pelo oponente”. Contudo, se faltarem menos de 10 segundos para o fim do combate, o Árbitro deve, no mínimo, atribuir HANSOKU CHUI direto ao infrator.

XIV. Um competidor que execute uma técnica pontuável e saia do tatami antes do Árbitro dizer “Yame” pontua e não lhe é imposto Jogai. Se a tentativa para pontuar não for bem-sucedida, a saída contará como Jogai.

XV. Se AO sair logo após AKA pontuar com um ataque eficaz, o Árbitro assinala “Yame” ao momento de marcação do ponto e a saída de AO não conta. Se AO sair ou tiver saído no momento em que AKA marcar (estando AKA na área de competição) então tanto o ponto de AKA como a penalização Jogai de AO são atribuídos.

XVI. É importante compreender que a “Recusa de Combate” se refere a uma situação na qual um competidor tenta impedir, através de comportamento indicativo de desperdício de tempo, que o oponente tenha a oportunidade de marcar. O competidor que recua constantemente, sem esboçar qualquer contra ataque, que prende desnecessariamente o oponente ou que sai deliberadamente da área para não dar ao adversário a oportunidade de marcar deve ser avisado ou penalizado. Isto ocorre frequentemente durante os segundos finais de um combate. Se a infração ocorrer a 10 ou mais segundos do fim do combate, e o competidor não tiver qualquer aviso de Categoria 2, o Árbitro deve avisar o infrator aplicando CHUKOKU. Se existir(em) penalização/penalizações de categoria 2 anteriores impõe-se KEIKOKU. Se, contudo, restarem menos de 10 segundos para o final, o Árbitro penalizará o infrator com HANSOKU-CHUI (independentemente de já ter ocorrido um KEIKOKU de categoria 2 ou não). Caso exista anteriormente um HANSOKU-CHUI de Categoria 2, o Árbitro penaliza o infrator com HANSOKU e dá a vitória ao oponente. Contudo, o Árbitro deve assegurar-se de que o comportamento do competidor não é uma medida defensiva perante um ataque perigoso e descontrolado do oponente. Se esse for o caso, o atacante deve ser avisado ou penalizado.

XVII. “Passividade” refere-se a situações em que um ou ambos os competidores não tentem trocar técnicas durante um período de tempo prolongado.

XVIII. Um exemplo de MUBOBI é o caso em que o competidor inicia um ataque sem ter em conta a sua própria integridade física. Alguns competidores lançam-se em longos socos cruzados e são incapazes de bloquear um contra ataque. Estes ataques abertos constituem um Mubobi e não pontuam. Ainda como movimento táctico teatral, alguns competidores viram-se imediatamente, numa demonstração de domínio e certeza de pontuação. Baixam a guarda e a concentração sobre o oponente. O objetivo é o de chamar a atenção do Árbitro para a sua técnica. Este é também claramente um Mubobi. Se o infrator sofrer contato excessivo e/ou

uma lesão, o Árbitro anuncia um aviso ou penalização de Categoria 2 e pode não atribuir qualquer penalização ao oponente.

XIX. Qualquer comportamento descortês por parte de um membro de uma delegação oficial pode levar à desqualificação de um competidor, de toda a equipa ou delegação do torneio ou campeonato.

ARTIGO 9: PENALIZAÇÕES

CHUKOKU: É imposto na primeira vez que uma infração menor é cometida (na categoria aplicável).

KEIKOKU: É imposto numa segunda situação de infração menor dessa categoria, ou por infrações que não sejam sérias a ponto de merecerem um HANSOKU-CHUI.

HANSOKU-CHUI: Este é um aviso de desqualificação normalmente imposto por infrações para as quais já foi aplicado um KEIKOKU nesse combate. Pode ser imposto diretamente por infrações sérias que não mereçam HANSOKU.

HANSOKU: É imposto a seguir a uma infração muito séria ou quando já se atribuiu HANSOKU CHUI anteriormente. Resulta na desqualificação do competidor. Nos combates por equipas a pontuação do competidor que sofreu a falta será de 8 pontos e a do infrator de zero.

SHIKAKKU: É a desclassificação do torneio ou campeonato, competição ou encontro. De modo a definir o limite do SHIKAKKU, o Conselho de Arbitragem deve ser consultado. O SHIKAKKU pode ser anunciado quando um competidor se recusa a obedecer às instruções do Árbitro, age de forma maliciosa ou comete uma ação danosa do prestígio e honra do Karate-do, ou quando outras ações violam as regras e o espírito do torneio. Nos combates por equipas a pontuação do competidor que sofreu a falta será de 8 pontos e a do infrator de zero.

EXPLICAÇÃO:

I. Existem 3 graus de aviso: CHUKOKU, KEIKOKU e HANSOKU CHUI. Um aviso consiste numa chamada de atenção dada ao competidor, para que fique claro que este se encontra a violar as regras de competição, sem que se imponha uma penalização imediata.

II. Existem 2 graus de penalização: HANSOKU e SHIKAKKU. Ambas podem levar á desqualificação do infrator do i) combate (HANSOKU) ou ii) do torneio (SHIKAKKU) com possível suspensão de competição durante um determinado período de tempo.

III. As penalizações de Categoria 1 e Categoria 2 não são mutuamente cumulativas.

IV. Pode impor-se um aviso direto por infração das regras mas uma vez dado, qualquer reincidência dessa categoria de infração deve ser acompanhada por um aumento da severidade

do aviso ou penalização imposta. Por exemplo, não é possível dar um aviso ou penalização por contato excessivo e mais tarde dar um outro aviso por uma segunda ação da mesma natureza.

V. O CHUKOKU é normalmente imposto aquando de uma primeira infração que não tenha diminuído o potencial de vitória de um competidor.

VI. O KEIKOKU é normalmente imposto quando o potencial de vitória de um competidor é ligeiramente diminuído, na opinião dos Juizes, pela infração cometida.

VII. Um HANSOKU CHUI pode impor-se diretamente, ou após um KEIKOKU. É imposto quando o potencial de vitória de um competidor é seriamente diminuído, na opinião dos Juizes, pela infração cometida.

VIII. Um HANSOKU impõe-se por acumulação de penalizações, mas também pode ser imposto diretamente por infrações sérias das regras. É imposto quando o potencial de vitória de um competidor é reduzido quase a zero, na opinião dos Juizes, pela infração cometida.

IX. Qualquer competidor que receba um HANSOKU por causar uma lesão, e que, na opinião dos Juizes e do Chefe de Tatami, tenha agido de forma perigosa e descontrolada, ou que se considera não ter as capacidades de controle necessárias para as competições da WKF será objeto de relatório ao Conselho de Arbitragem. Este decidirá se o competidor será suspenso do resto dessa competição e/ou competições posteriores.

X. Um SHIKAKKU pode impor-se diretamente, sem que primeiro devam existir avisos de qualquer tipo. O competidor não tem que ter feito nada para o merecer – basta que o Treinador ou membros da sua delegação se comportem de forma danosa ao prestígio e honra do karate-do. Caso o Árbitro pense que um competidor agiu com malícia, independentemente de se causou ou não qualquer lesão, a penalização correta é o SHIKAKKU e não o HANSOKU.

XI. O SHIKAKKU deve anunciar-se publicamente.

ARTIGO 10: LESÕES E ACIDENTES EM COMPETIÇÃO

1. KIKEN ou desistência é a decisão anunciada quando um ou mais competidores não se apresentam quando chamados, estão incapazes de continuar, abandonam o combate ou são retirados por ordem do Árbitro. Os motivos para o abandono podem incluir lesão não derivada de ações do oponente.
2. No caso de dois competidores se lesionarem mutuamente, ou sofrerem dos efeitos de lesões anteriores, e o Médico do torneio os declarar incapazes de continuarem o combate, a vitória é dada àquele que tiver maior número de pontos. Em combates individuais, caso a pontuação seja igual, o resultado do combate é decidido por votação (HANTEI). Nas provas por equipas, o Árbitro anunciará um empate (HIKIWAKE). Se esta situação ocorrer num combate decisivo entre equipas (SAI SHIAI), o resultado do combate será decidido por votação (HANTEI).
3. Um competidor lesionado que tenha sido declarado incapaz de combater pelo Médico do torneio, não pode voltar a combater nessa competição.
4. Um competidor lesionado que ganhe um combate por *desqualificação por lesão* não pode combater de novo nessa competição sem permissão do médico. Se está lesionado, pode ganhar um segundo combate por *desqualificação por lesão* mas é imediatamente retirado da competição de kumite nesse torneio ou campeonato.

5. Quando um competidor se lesionar, o Árbitro deve parar de imediato o combate e chamar o Médico. Este está somente autorizado a diagnosticar e tratar lesões.
6. Um competidor que se lesione durante um combate e necessite de tratamento médico terá direito a 3 minutos para o receber. Caso o tratamento não esteja terminado ao fim desse tempo, o Árbitro decide se o competidor deve ser declarado incapaz para combater (ARTIGO 13, Parágrafo 8d), ou se deve prolongar o tempo de tratamento.
7. Qualquer competidor que caia, seja projetado ou atirado ao chão e não se levante em 10 segundos é considerado incapaz para continuar a combater e é automaticamente retirado da competição de kumite desse torneio ou competição. Se um competidor cair, for projectado ou atirado ao chão e não se levantar imediatamente, o Árbitro faz um sinal - com o apito - ao cronometrista para começar uma contagem de 10 segundos, ao mesmo tempo que chama o médico, conforme descrito em 5. O cronometrista pára o relógio quando o Árbitro levantar o braço. Sempre que o tempo de 10 segundos seja iniciado, o Médico deve ser chamado a examinar o competidor. Em incidentes destes, o competidor deve sempre ser examinado no tatami.

EXPLICAÇÃO:

- I. Quando o Médico declara que o competidor está incapaz para combater, deve fazer-se o devido registo na sua ficha. O grau de incapacidade deve ser explicado aos outros Painéis de Arbitragem.*
- II. Um competidor pode ganhar por desqualificação do oponente por acumulação de infrações menores de Categoria 1. O vencedor pode não ter sofrido lesões significativas. Uma segunda vitória neste moldes leva à retirada do vencedor da competição, mesmo que o competidor esteja fisicamente apto para continuar.*
- III. O Árbitro deve convocar o médico quando um competidor se encontra lesionado e necessita de tratamento, levantando o braço e enunciando claramente “Doutor”.*
- IV. Caso esteja fisicamente capaz de o fazer, o competidor deve sair do tatami para ser examinado e tratado pelo Médico.*
- V. O médico é obrigado a dar recomendações sobre segurança apenas no que respeita ao tratamento médico para aquele competidor lesionado em particular.*
- VI. Ao aplicar-se a “Regra dos Dez Segundos”, o tempo será controlado por um cronometrista nomeado para o efeito. Aos sete segundos soará um aviso, seguido do toque final aos dez segundos. O cronometrista começa a contar o tempo ao sinal do Árbitro e pára quando o competidor se levanta e o Árbitro ergue o seu braço.*
- VII. O Painel de Arbitragem decide a vitória por HANSOKU, KIKEN, ou SHIKAKKU, conforme o caso.*
- VIII. Em combates de equipas, se um competidor receber um KIKEN, ou for desqualificado (HANSOKU ou SHIKAKKU) a sua pontuação, caso a tenha, é reduzida a zero e a do seu oponente é de 8 pontos.*

ARTIGO 11: PROTESTO OFICIAL

1. Ninguém pode apresentar um protesto sobre uma decisão aos membros do Painel de Arbitragem.

2. Quando, aparentemente, qualquer procedimento da Arbitragem infrinja este regulamento, o Presidente da Federação ou o representante oficial é o único autorizado a elaborar um protesto.
3. O protesto fundamenta-se num relatório escrito entregue logo após o combate que gerou o protesto. (A única exceção a esta situação é quando o protesto é sobre um erro administrativo. O Chefe de Tatami deve ser notificado imediatamente após a deteção do erro administrativo.)
4. O protesto deve ser submetido a um representante do Júri de Protestos. Na devida altura, o Júri analisa as circunstâncias que levaram ao protesto. Tendo em consideração todos os factos disponíveis, elabora um relatório, tendo poder para tomar a decisão que considere oportuna.
5. Qualquer protesto que vise a aplicação das regras deve estar de acordo com os procedimentos definidos pelo Comité Diretor da WKF EC ou o Conselho de Arbitragem da FNK-P. Deve ser submetido por escrito e assinado pelo representante oficial da equipa ou do(s) competidor(es) que protesta(m).
6. Quem protesta deve depositar uma quantia em dinheiro, fixada pelo Comité Diretor da WKF ou pela Direção da FNK-P que deve ser entregue, juntamente com o protesto, a um representante do Júri de Protestos.

7. Composição do Júri de Protestos

O Júri é composto por três árbitros seniores nomeados pelo Conselho de Arbitragem. Não podem ser nomeados dois árbitros da mesma Federação Nacional. O Conselho de Arbitragem deve também nomear mais três membros, identificados por números de 1 a 3, que substituem automaticamente qualquer um dos árbitros nomeados inicialmente, em caso de conflito de interesses: o membro do Júri é da mesma nacionalidade, ou tem laços familiares com qualquer das partes envolvidas no protesto, incluindo os membros do Painel de Arbitragem envolvido no incidente relatado. Nos torneios e campeonatos da FNK-P, é composto por representantes do Conselho de Arbitragem nomeados pelo seu Presidente.

8. Processo de Avaliação de Protesto

É da responsabilidade de quem recebe o protesto reunir o Júri de Protestos e entregar o depósito do protesto ao Tesoureiro.

Uma vez reunido, o Júri de Protestos recolhe todas as informações pertinentes à substanciação do mérito do protesto. Cada um dos três membros do Júri deve dar o seu veredito quanto à validade do protesto. Não é permitida a abstenção.

9. Recusa de Protesto

Caso o protesto seja recusado, o Júri de Protestos nomeia um dos seus membros para que notifique verbalmente o interessado, registre a palavra “rejeitado” no documento original e o faça assinar por todos os membros do Júri, antes de o entregar ao Tesoureiro, que, por sua vez, o remete ao Secretário-Geral.

10. Protestos Aceites

Caso o protesto seja aceite, o Júri reunirá com a Comissão Organizadora e o Conselho de Arbitragem a fim de tomar as medidas que possam resolver a questão, incluindo a possibilidade de:

- revogar decisões anteriores que tenham contrariado as regras
- anular os resultados dos combates afectados nessa eliminatória, desde o momento anterior ao incidente
- repetir os combates afectados pelo incidente

- redigir uma recomendação à Comissão de Arbitragem para que os Árbitros envolvidos sejam sancionados após avaliação de performance.

Ao Júri de Protesto cabe a responsabilidade de primar por contenção e poder decisório justo ao tomar ações que perturbem de modo significativo o programa da competição. Revogar o processo de eliminatórias é o último recurso para assegurar um resultado justo.

O Júri de Protesto nomeia um dos seus membros para notificar verbalmente o interessado de que o seu protesto foi aceite, registar a palavra “ACEITE” no documento original e assegurar que este é assinado por todos os membros do Júri de Protesto. De seguida, entrega o protesto ao Tesoureiro, que por sua vez, devolve a quantia depositada e remete o documento ao Secretário-geral.

11. Relatório de Incidente

Após todo este processo, o Júri de Protesto deve reunir novamente para elaborar um relatório simples do incidente, descrevendo o que foi apurado e explicitando as suas razões para a aceitação ou rejeição do protesto. O relatório deve ser assinado pelos três membros do Júri e submetido ao Secretário-geral.

12. Poderes e Restrições

A decisão do Júri de Protesto é final e só pode ser anulada por decisão da Comissão Executiva.

O Júri de Protestos não pode impôr sanções ou penalidades. A sua função é decidir quanto ao mérito do protesto e acionar os procedimentos requeridos pelo Conselho de Arbitragem e pela Comissão Organizadora, a fim de retificar quaisquer decisões de Arbitragem que se considere contrárias às regras.

13. Provisão especial para revisão de combate através de vídeo

NOTA: esta regra especial deve ser interpretada separada e independentemente de quaisquer outras provisões deste Artigo 11 e suas explicações pertinentes.

Nos Campeonatos Mundiais da WKF é obrigatória a revisão de combates através de imagens de vídeo. A utilização deste meio também é recomendável para outras competições sempre que tal seja possível. Caso optem por este meio de revisão, os treinadores respetivos recebem um cartão azul ou vermelho que pode ser usado para protestar caso verifiquem que os Juízes não assinalaram ponto(s) para o seu atleta. Um Painel, moneado pelo Chefe de Tatami, examina o vídeo podendo alterar a decisão do Painel de Arbitragem desde que as partes concordem.

Se, após esse exame, o Painel de Arbitragem aceitar o protesto e validar o(s) ponto(s), o treinador retém o cartão e o Árbitro anuncia a decisão revista. Se o protesto for rejeitado, o cartão é confiscado até ao final do combate – e o treinador pede a possibilidade de protestar diretamente a favor desse competidor nessa eliminatória, com exceção dos combates por medalhas para os quais ambos os treinadores recebem cartões que lhes permitem protestar contra as decisões relativas a pontos.

EXPLICAÇÃO:

1. O protesto deve incluir os nomes dos competidores e do Painel de Arbitragem correspondente, assim como **os detalhes precisos do motivo do protesto**. Não se aceitam protestos sobre as normas e regras gerais vigentes. Compete a quem reclama provar a validade do seu protesto.

- II. *O protesto é analisado pelo Júri de Protestos e, como parte dessa análise, o Júri estuda as provas submetidas como suporte do protesto. Pode também analisar vídeos e interrogar Oficiais com a intenção de examinar objectivamente a validade do protesto.*
- III. *Se o Júri de Protesto decidir que o mesmo é válido, este determina as ações adequadas. Tomam-se de seguida todas as medidas tendentes a evitar a repetição, em futuras competições, das circunstâncias que motivaram o protesto. Neste caso, o tesoureiro devolve a quantia depositada.*
- IV. *Se o protesto for considerado inválido pelo júri de protestos, este é rejeitado e a quantia depositada reverte para os cofres da WKF ou da FNK-P.*
- V. *Os combates seguintes não devem ser atrasados, mesmo que um protesto oficial estiver a ser preparado. Assegurar-se que o combate está a ser conduzido de acordo com as regras de competição é responsabilidade do Arbitrador.*
- VI. *No caso de se verificar uma irregularidade administrativa durante um combate, o treinador pode dirigir-se diretamente ao Chefe de Tatami, que por sua vez, notifica o Árbitro.*

ARTIGO 12: PODERES E DEVERES

CONSELHO DE ARBITRAGEM

O Conselho da Arbitragem tem os seguintes poderes e deveres:

1. Assegurar a correta preparação de cada torneio, conjuntamente com a Comissão Organizadora, no que respeita à organização das áreas de competição, a provisão e organização de todos os equipamentos e instalações necessárias, operacionalização e supervisão dos combates, medidas de segurança etc.
2. Nomear e situar os Chefes de Tatami nas suas zonas respetivas e atuar de acordo com as informações fornecidas por eles em relatório.
3. Supervisionar e coordenar a atuação geral dos Técnicos de Arbitragem.
4. Nomear substitutos para as áreas que deles necessitem.
5. Dar uma decisão final sobre questões de índole técnica que possam aparecer durante o combate e para as quais não existam regras estipuladas.

CHEFES DE TATAMI

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

1. Nomear, delegar e supervisionar os Árbitros e Juizes nos combates que se realizem nas áreas de competição sob o seu controlo.
2. Vigiar a atuação dos Árbitros e Juizes na sua zona de influência e assegurar que os Técnicos de Arbitragem são capazes de realizar as tarefas para as quais foram designados.
3. Ordenar ao Árbitro que pare o combate quando o Arbitrador assinala uma contravenção às regras da competição.
4. Preparar diariamente um relatório escrito sobre cada Técnico de Arbitragem sob sua supervisão, incluindo eventuais recomendações ao Conselho de Arbitragem.
5. Nomear membros para o Painel de revisão por vídeo.

ÁRBITROS

Os poderes do Árbitro são os seguintes:

1. O Árbitro (“SHUSHIN”) tem o poder de conduzir os combates, incluindo o anúncio do início, suspensão, e o final do mesmo.
2. Atribuir pontos com base nas decisões dos Juízes.
3. Parar o combate sempre que ocorra lesão, indisposição ou incapacidade de continuar a combater do(s) competidor(es).
4. Parar o combate sempre que acredite ter sido marcado ponto, falta ou para assegurar a segurança dos competidores.
5. Parar o combate sempre que dois ou mais Juízes indiquem ponto ou Jogai.
6. Assinalar faltas observadas (incluindo Jogai), solicitando a concordância dos Juizes para o efeito.
7. Solicitar confirmação das decisões dos Juízes, em situações onde possam existir, na sua opinião, motivos para que estes reavaliem a sua decisão de emissão de aviso ou penalização.
8. Conferenciar com os Juizes (SHUGO) para recomendar Shikakku.
9. Explicar ao Chefe de Tatami, ao Conselho de Arbitragem, ou ao Júri de Protestos, se necessário, os fundamentos das suas decisões.
10. Impôr penalizações e advertências com base nas decisões dos Juizes.
11. Anunciar e começar um combate extra, sempre que necessário nas competições por equipas.
12. Conduzir o procedimento de votação pelos Juízes, incluindo o seu próprio voto (HANTEI) e anunciar o resultado.
13. Resolver empates.
14. Anunciar o vencedor.
15. A autoridade do Árbitro não está limitada somente à área de competição mas também a todo o seu perímetro mais próximo.
16. O Árbitro dá todas as ordens e faz todos os anúncios.

JUÍZES

Os poderes dos Juízes (FUKUSHIN) são os seguintes:

1. Assinalar pontos concretizados e Jogai caso verifique necessário.
2. Assinalar a sua decisão relativamente a avisos ou penalizações indicados pelo Árbitro.
3. Exercer o direito de voto na tomada de uma decisão.

Os Juízes devem observar cuidadosamente as ações dos competidores e dar a sua opinião ao Árbitro nos seguintes casos:

- a) Quando observar um ponto.
- b) Quando um competidor sair da área de competição (JOGAI).
- c) Quando solicitado pelo Árbitro para emitir opinião numa outra falta.

SUPERVISORES DO ENCONTRO

O Arbitrador (KANSA) auxilia o Chefe de Tatami, observando o decorrer dos combates. Se as decisões do Árbitro e/ou dos Juízes não estiverem de acordo com as Regras de Competição, o Arbitrador deve levantar imediatamente a sua bandeira vermelha e fazer soar o seu apito. O Chefe de Tatami dá então instruções ao Árbitro para parar o combate e corrigir a irregularidade. Os registos dos combates são oficializados uma vez aprovados pelo Arbitrador. Antes de cada combate ou encontro o Arbitrador deve assegurar-se que os competidores estejam a usar o equipamento autorizado. O Arbitrador não é sujeito a rotação durante as provas por equipas.

SUPERVISORES DE PONTUAÇÃO

O Supervisor de Pontuação deve manter um registo separado da pontuação atribuída pelo Árbitro e, ao mesmo tempo, supervisionar as ações dos cronometristas e dos anotadores.

EXPLICAÇÃO:

- I. Quando dois ou mais Juízes fizerem o mesmo sinal, ou indicarem ponto para o mesmo competidor, o Árbitro deve parar o combate e anunciar a decisão da maioria. Se o Árbitro não parar o combate, o Arbitrador deve levantar a sua bandeira vermelha e fazer soar o seu apito.*
- II. Quando o Árbitro decidir parar o combate, por qualquer outro motivo que não um sinal dado por dois ou mais Juízes, diz “YAME”, acompanhando-o do gesto apropriado. Os Juizes assinalam as suas opiniões e o Árbitro transmite a decisão com que dois ou mais Juízes concordem.*
- III. Sempre que ambos os competidores tenham pontos, avisos ou penalizações indicados por dois ou mais Juízes, esses pontos, avisos ou penalizações serão atribuídos.*
- IV. Se a um competidor for indicado ponto, falta ou penalização por mais de um Juiz e a pontuação ou penalização for diferente entre os Juízes – não existindo maioria -, será aplicado o ponto, aviso ou penalização de valor mais baixo.*
- V. Caso exista maioria, mas discordância, entre os Juízes, na atribuição de ponto, aviso ou penalização, a opinião da maioria prevalecerá sobre a regra de atribuição do ponto, aviso ou penalização de valor mais baixo.*
- VI. Em situação de HANTEI, tanto os 4 Juízes como o Árbitro têm um voto cada.*
- VII. O papel do Arbitrador é o de assegurar que o combate é conduzido de acordo com as Regras de Competição. Não é mais um Juiz. Não tem voto, nem qualquer autoridade para decidir, por exemplo, se uma técnica foi válida ou se ocorreu JOGAI. A sua única responsabilidade recai sobre questões de procedimento. O Arbitrador não é sujeito a rotação durante as provas por equipas.*
- VIII. No caso de o Árbitro não ouvir o sinal a anunciar o fim do tempo, o Supervisor de Pontuação fará soar o seu apito.*
- IX. Ao explicarem os fundamentos para uma decisão, os Juizes podem falar com o Chefe de Tatami, A Comissão de Arbitragem ou ao Júri de Protestos. Não se justificam a mais ninguém.*

ARTIGO 13: INICIO, SUSPENSÃO E FIM DOS COMBATES

1. Os termos e gestos usados pelo Árbitro e pelos Juízes durante o decorrer de um combate são os especificados nos Anexos 1 e 2.
2. O Árbitro e os Juizes assumem as posições estipuladas e após a troca de cumprimentos entre os competidores, o Árbitro anuncia “SHOBU HAJIME!” e o combate começa.
3. O Árbitro pára o combate anunciando “YAME”. Se necessário, ordena aos competidores que retomem as suas posições iniciais (MOTO NO ICHI).
4. O Árbitro retoma a sua posição e indica a sua opinião, após o que os Juizes assinalam a deles através de um sinal. Caso se atribua pontuação, o Árbitro identifica o competidor (AKA ou AO), a área atacada e de seguida, atribui a pontuação correspondente através de gesto correspondente. De seguida, o Árbitro recomeça o combate dizendo “TSUZUKETE HAJIME”.

5. Quando um competidor tem uma vantagem clara de 8 pontos num combate, o Árbitro enuncia “YAME” e instrui os competidores para retomarem as suas posições iniciais. Retoma também a sua. O vencedor é então anunciado e indicado pelo Árbitro ao levantar a mão do seu lado e dizendo “AO (AKA) NO KACHI”. O combate finaliza nesse momento.
6. Quando o tempo de combate termina, o competidor com maior pontuação é declarado vencedor, e é indicado pelo Árbitro que ergue a mão do seu lado e diz “AO (AKA) NO KACHI”. O combate finaliza nesse momento.
7. Em caso de empate na votação, no final de um combate inconclusivo, o Painel de Arbitragem (o Árbitro e os quatro Juizes) decidem por HANTEI.
8. Em face das seguintes situações, o Árbitro anuncia “YAME” e pára o combate temporariamente:
 - a. Quando um dos ou ambos os competidores esteja(m) fora da área de competição.
 - b. Quando o Árbitro instruir um competidor para ajustar o karate-gi ou o equipamento de protecção.
 - c. Quando um competidor tenha quebrado as regras.
 - d. Quando o Árbitro considere que um ou ambos os competidores não pode(m) continuar o combate devido a lesão, indisposição ou outra causa. Tendo em consideração a opinião do Médico, o Árbitro decide se o combate deve continuar ou não.
 - e. Quando um competidor agarra o oponente e não executa uma técnica de imediato ou uma projecção.
 - f. Quando um ou ambos os competidores caem ou são projetados e nenhum consegue executar uma técnica nos segundos imediatos.
 - g. Quando ambos os competidores se agarram um ao outro sem tentarem uma projecção ou técnica nos segundos imediatos.
 - h. Quando ambos os competidores se encostam peito-a-peito sem tentarem uma projecção ou técnica nos segundos imediatos.
 - i. Quando ambos os competidores estão no chão devido a queda ou tentativa de projecção e começam a brigar.
 - j. Quando é observado ponto ou Jogai por dois ou mais Juizes para o mesmo competidor.
 - k. Quando, na opinião do Árbitro, houve ponto ou falta – ou a situação pede a interrupção do combate por razões de segurança.
 - l. Quando solicitado pelo Chefe de Tatami.

EXPLICAÇÃO:

- I. Ao começar um combate, o Árbitro chama os competidores às suas posições. Se um competidor entra prematuramente na área, deve pedir-se que se retire. Os competidores devem saudar-se adequadamente — uma inclinação breve da cabeça é descortês e insuficiente. O Árbitro pode ordenar a saudação quando esta não é feita voluntariamente, gesticulando conforme explicito no ANEXO 2 das regras.*
- II. Ao recomençar o combate, o Árbitro deve assegurar-se de que ambos os competidores estão posicionados nas suas linhas e se comportam devidamente. Qualquer traço de inquietude deve parar antes de se recomençar o combate. O Árbitro deve recomençar o combate com o minimo atraso possivel.*
- III. Os competidores devem saudar-se no início e final de cada combate.*

REGRAS DE KATA

ARTIGO 1: ÁREA DE COMPETIÇÃO EM KATA

1. A área de competição deve ser plana e sem obstáculos.
2. A área de competição deve ter tamanho suficiente para permitir a execução ininterrupta do Kata.

EXPLICAÇÃO:

- I. *Para uma execução correcta do Kata, é necessária uma superfície lisa e estável. Normalmente as áreas de competição de kumite são adequadas.*

ARTIGO 2: EQUIPAMENTO OFICIAL

1. Tanto os competidores como os Juízes devem usar o uniforme conforme descrito no ARTIGO 2 das Regras de Kumite.
2. Qualquer pessoa que não cumpra com este regulamento pode ser expulso.

EXPLICAÇÃO:

- I. *O casaco do karate-gi não pode ser despido durante a execução do Kata.*
- II. *É dado um minuto aos competidores que se apresentem vestidos incorretamente para corrigirem a situação.*

ARTIGO 3: ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KATA

1. A competição de Kata divide-se em provas individuais e de equipas. As provas por equipas consistem em competições entre equipas de três competidores. Cada equipa é exclusivamente masculina ou feminina. A prova individual de Kata consiste na execução individual do Kata, nas divisões masculina e feminina.
2. Aplica-se o sistema de eliminatórias com repescagem.
3. As variações de estilo da escola de Karate do competidor (ryu-ha) são permitidas.
4. A mesa de controlo é notificada da escolha do Kata antes de cada eliminatória.

5. Os competidores executam um Kata diferente em cada eliminatória. Não se podem repetir os Katas.
6. Nas provas de Kata por equipas, nas disputas para medalhas, estas executam o Kata escolhido da forma habitual. De seguida, executam uma demonstração do significado do Kata (BUNKAI). O tempo permitido para essa demonstração (KATA & BUNKAI) é de 6 minutos. O cronometrista inicia a contagem do tempo a partir da saudação feita no início da execução do Kata e pára-o na saudação final depois do BUNKAI. Qualquer equipa que não faça a saudação no início e final da execução ou exceda o tempo de 6 minutos é desqualificado. O uso de armas tradicionais, equipamento auxiliar ou aparelhos adicionais está proibido.

EXPLICAÇÃO:

1. O número de Kata exigido depende do número de competidores individuais ou de equipas inscritos, conforme ilustrado na tabela abaixo. Os byes contam como competidores ou equipas.

Competidores ou Equipas	Katas Exigidos
65-128	7
33-64	6
17-32	5
9-16	4
5-8	3
4	2

ARTIGO 4: O PAINEL DE JUÍZES

1. O Painel de 5 Juízes é designado pelo Chefe de Tatami.
2. Os Juízes de um encontro de Kata não podem ser da mesma nacionalidade de qualquer um dos competidores. Nas provas da FNKP não podem ser do mesmo clube dos competidores.
3. Devem ainda ser nomeados os anotadores, cronometristas e anunciadores.

EXPLICAÇÃO:

- I. O Juíz Chefe senta-se na posição central da área de competição, de frente para os competidor(es). Os outros Juízes sentam-se nos cantos da área de competição.
- II. Cada Juíz tem consigo uma bandeira vermelha e uma azul ou, caso se usem quadros eletrónicos, um terminal de input de dados.

ARTIGO 5: CRITÉRIOS PARA DECISÃO

Lista oficial de Kata

Só são permitidos os seguintes Kata:

Anan	Jion	Papuren
Anan Dai	Jitte	Passai
Annanko	Jyuroku	Pinan 1-5
Aoyagi	Kanchin	Rohai
Bassai Dai	Kanku Dai	Saifa (Saiha)
Bassai Sho	Kanku Sho	Sanchin
Chatanyara Kushanku	Kanshu	Sanseiru
Chinte	Kosokun (Kushanku)	Sanseru
Chinto	Kosokun (Kushanku) Dai	Seichin
Enpi	Kosokun (Kushanku) Sho	Seienchin
Fukyugata 1-2	Kosokun Shiho	Seipai
Gankaku	Kururunfa	Seirui
Garyu	Kusanku	Seisan (Seishan)
Gekisai (Geksai) 1-2	Matsumura Rohai	Shinpa
Gojushiho	Mattskaze	Shinsei
Gojushiho Dai	Matusumura Bassai	Shisochin
Gojushiho Sho	Meikyo	Sochin
Hakucho	Myojo	Suparinpei
Hangetsu	Naifanchin (Naihanshin) 1-3	Tekki 1-3
Haufa	Nijushiho	Tensho
Heian 1-5	Nipaipo	Tmorai Bassai
Heiku	Niseishi	Useishi (Gojushiho)
Ishimine Bassai	Ohan	Unsu (Unshu)
Itosu Rohai 1-3	Pachu	Wankan
Jiin	Paiku	Wanshu

Nota: Alguns nomes encontram-se repetidos devido às variações habituais na ortografia de origem Românica. Em algumas situações um Kata pode ser conhecido por nomes diferentes de estilo (ryu-ha) para estilo, - e, em casos excepcionais, o mesmo nome pode indicar Katas diferentes de acordo com o estilo.

Avaliação

Ao avaliar a performance de um competidor ou equipa, os Juizes devem fazê-lo com base nos três critérios principais, de forma igual.

A execução é avaliada desde a vénia do início do Kata até à vénia no seu final, exceto nas provas por medalhas, nas quais a performance e a contagem do tempo inicia aquando da vénia de início do Kata e termina na vénia obrigatório no final do Bunkai.

Cada um dos critérios principais devem ter igual importância na avaliação da performance.

O Bunkai deve ter a mesma importância que o Kata.

Performance de Kata	Performance de Bunkai (aplicável nas disputas para medalhas)
1. Conformidade Com a forma em si e as regras do estilo em execução (ryu-ha)	1. Conformidade (ao Kata) Uso dos movimentos executados no kata
2. Execução técnica a. Posições b. Técnicas c. Movimentos de transição d. Timing/Sincronização e. Respiração correta f. Foco (kime) g. Dificuldade técnica	2. Execução técnica a. Posições b. Técnicas c. Movimentos de transição d. Timing e. Controle f. Foco (kime) g. Dificuldade das técnicas executadas
3. Execução atlética a. Força b. Velocidade c. Equilíbrio d. Ritmo	3. Execução atlética a. Força b. Velocidade c. Equilíbrio d. Timing

Desqualificação

O competidor ou equipa pode ser desqualificado por qualquer dos motivos seguintes:

1. Execução ou enunciação do kata errado.
2. Não execução da vénia no início e fim do Kata.
3. Pausa clara ou paragem da execução do kata.
4. Interferência com a função dos Juizes (como por exemplo, o Juiz ter que se mover por razões de segurança ou ter contato físico com um Juiz).
5. Queda do cinto durante a performance.

6. Ultrapassagem do tempo total de 6 minutos alocados para o Kata e Bunkai.
7. Falha em seguir as instruções do Juiz-Chefe ou qualquer outro comportamento desadequado.

Faltas

As seguintes faltas, se aparentes, devem ser consideradas aquando da avaliação (feita segundo os critérios acima descritos)

- a) Perda mínima de equilíbrio.
- b) Execução de um movimento de forma incorreta ou incompleta, como por exemplo, não finalizar um movimento de defesa ou falhar o alvo do murro.
- c) Movimentação assíncrona, como por exemplo a execução de uma técnica antes de finalizar a transição corporal, ou, no caso de Kata por equipas, a não execução de movimentos sincronizados.
- d) O uso de sons (de qualquer outra pessoa, incluindo os outros membros da equipa) ou de movimentos teatrais como por exemplo bater os pés, bater no peito, braços, ou no karate-gi ou exalação inapropriada será automaticamente penalizada pelos Juizes, deduzindo-se o total dos pontos destinados à execução técnica do Kata (perdendo, assim, um terço da pontuação total da performance).
- e) Deslize do cinto mal preso à anca durante a performance.
- f) Perda de tempo, incluindo marcha prolongada, vénias excessivas ou pausas prolongadas antes de iniciar a sua performance.
- g) Lesão provocada por falta de controle de técnica durante o Bunkai.

EXPLICAÇÃO:

- I. O Kata não é uma dança ou uma performance teatral. Deve seguir os valores e princípios tradicionais. Deve ser realista em termos de combate e evidenciar concentração, poder e potencial de impacto nas suas técnicas. Deve demonstrar força, poder e velocidade – assim como elegância, ritmo e equilíbrio.*
- II. No Kata por equipas, todos os membros da equipa devem começar o Kata voltados para a mesma direção, e de frente para o Juíz Chefe.*
- III. Os membros da equipa devem demonstrar competência em todos os aspetos da performance do Kata, assim como sincronização.*
- IV. É da total responsabilidade do treinador ou do competidor assegurar que o Kata anunciado à mesa é apropriado para essa eliminatória.*

ARTIGO 6: OPERACIONALIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO

1. No início de cada eliminatória, e como resposta à chamada pelos seus nomes, os dois competidores, ou equipas, um(uma) com cinto vermelho (AKA) e o outro(outra) com cinto azul (AO), devem alinhar no perímetro da área de competição, de frente para o Juíz Chefe de Kata. Após a saudação ao Painel de Juízes, e um(a) ao outro(a), AO recua para fora da área de

competição. Depois de assumir a posição de início, AKA faz a saudação e anuncia claramente o nome do Kata que irá ser executado, e inicia o Kata. Quando completa o Kata, e após a saudação, abandona a área, ficando a aguardar a performance do competidor AO, que segue os mesmos procedimentos para realizar o Kata dele. Após este terminar, ambos regressam ao perímetro e aguardam pela decisão do Painel de Juizes.

2. Caso o Juiz Chefe seja de opinião de que um competidor deve ser desqualificado, pode convocar os outros Juizes para com eles, tomar uma decisão.
3. Caso um competidor seja desqualificado, o Juiz Chefe cruza e descruza as bandeiras, anunciando o vencedor com a bandeira correspondente.
4. Após a execução dos seus Kata, os competidores alinham lado a lado no perímetro da área. O Juiz Chefe pede uma decisão (HANTEI) e faz soar o seu apito duas vezes, para que os Juizes votem. Caso tanto AKA como AO sejam desqualificados na mesma prova, os competidores chamados à ronda seguinte ganham por bye (e não é anunciado qualquer resultado). Excetua-se o caso em que a dupla desqualificação de verifique numa prova por medalhas: aqui o vencedor é declarado por Hantei.
5. A decisão é AKA ou AO. Não são autorizados empates. O competidor com maior número de votos é declarado vencedor.
6. Caso um competidor se retire da competição depois do seu oponente iniciar a sua performance, este pode voltar a executar esse kata numa ronda posterior, uma vez que esta situação é considerada vitória por Kiken (esta é uma exceção ao artigo 3.6).
7. Os competidores saúdam-se, após o que saúdam o Painel de Juizes e abandonam a área de competição.

EXPLICAÇÃO:

- I. *O ponto de início da execução do Kata é dentro do perímetro da área de competição.*
- II. *O Juiz Chefe pede uma decisão (HANTEI) e faz soar o seu apito duas vezes. Os Juizes levantam as suas bandeiras simultaneamente. Após o tempo suficiente para que os votos sejam contados (aproximadamente 5 segundos), e após uma apitadela curta, as bandeiras são baixadas.*

Caso um competidor ou equipa não compareça na altura da chamada ou desista da competição (Kiken), a vitória é automaticamente atribuída ao oponente, sem que este necessite de executar o Kata previamente comunicado à mesa. Neste caso, o vencedor (ou equipa) pode voltar a executar esse kata numa ronda posterior.

ANEXO 1: TERMINOLOGIA

SHOBU HAJIME	COMEÇO DO COMBATE	Depois do anúncio, o Árbitro dá um passo atrás.
ATOSHI BARAKU	FALTA POUCO TEMPO	O cronometrista dá um sinal sonoro 10 segundos antes de terminar o combate e o Árbitro anuncia "Atoshi Baraku".

YAME	PAROU O COMBATE	Interrupção ou final do combate. Simultaneamente ao anúncio, o Árbitro executa com a sua mão um movimento de corte para baixo.
MOTO NO ICHI	POSIÇÃO ORIGINAL	Os competidores e o Árbitro voltam às posições originais.
TSUZUKETE	CONTINUAÇÃO DO COMBATE	Ordem para continuar a combater, quando alguma interrupção não autorizada ocorre.
TSUZUKETE HAJIME	CONTINUAÇÃO DO COMBATE - COMECEM	O Árbitro coloca-se com um pé adiantado. Enquanto diz “Tsuzukete” estende as palmas das mãos em direção aos competidores. Enquanto diz “Hajime”, vira rapidamente as palmas das mãos para dentro e quase as junta ao centro, ao mesmo tempo que dá um passo atrás.
SHUGO	OS JUÍZES SÃO CHAMADOS	O Árbitro chama os Juízes no final do combate ou para recomendar uma penalização Shikakku.
HANTEI	DECISÃO	O Árbitro pede uma decisão no final de um combate inconclusivo. Depois de um curto o sinal de apito, os Juízes mostram no seu voto através de um sinal da bandeira e o Árbitro mostra o seu voto levantando o seu braço ao mesmo tempo.
HIKIWAKE	EMPATE	No caso de empate, o Árbitro cruza os braços no peito, após o que os estende com as palmas das mãos viradas para a frente.
AKA (AO) NO KACHI	VERMELHO (AZUL) GANHA	O Árbitro levanta o braço obliquamente para o lado vencedor.
AKA (AO) IPPON	VERMELHO (AZUL) MARCA TRÊS PONTOS	O Árbitro levanta o braço a 45 graus do lado do competidor que marcou.
AKA (AO) WAZA-ARI	VERMELHO (AZUL) MARCA DOIS PONTOS	O Árbitro levanta o braço ao nível do ombro do lado do competidor que marcou.
AKA (AO) YUKO	VERMELHO (AZUL) MARCA UM PONTO	O Árbitro estende o seu braço para baixo a 45 graus do lado do competidor que marcou.
CHUKOKU	AVISO	O Árbitro indica uma penalização de categoria 1 ou 2
KEIKOKU	AVISO	O Árbitro indica uma penalização de categoria 1 ou 2 e depois aponta para o infrator com o dedo indicador direcionado para baixo a 45 graus.

HANSOKU-CHUI	AVISO DE DESQUALIFICAÇÃO	O Árbitro indica uma penalização de categoria 1 ou 2 após o que aponta horizontalmente para o infrator com o dedo indicador.
HANSOKU	DESQUALIFICAÇÃO	O Árbitro indica uma penalização de categoria 1 ou 2 e depois aponta para o infrator com o dedo indicador a 45 graus no sentido ascendente, atribuindo a vitória ao oponente.
JOGAI	SAÍDA DA ÁREA DE COMPETIÇÃO NÃO CAUSADA PELO Oponente	O Árbitro aponta com o seu dedo indicador o lado do infrator para indicar aos Juizes que o competidor saiu da área.
SHIKAKKU	DESQUALIFICAÇÃO "SAIA DA ÁREA DE COMPETIÇÃO"	O Árbitro aponta com o dedo indicador para cima, numa inclinação de 45 graus, na direção do infrator, move-o para fora e para trás dizendo "AKA (AO) Shikakku!" e anuncia de seguida a vitória do oponente.
KIKEN	DESISTÊNCIA	O Árbitro aponta para baixo a 45 graus na direção da linha do competidor que desiste.
MUBOBI	ADVERTÊNCIA POR PÔR EM PERIGO A SUA PRÓPRIA SEGURANÇA	O Árbitro toca na sua cara e voltando o cutelo da mão para a frente, move-a para a frente e para trás para indicar aos Juizes que o competidor está a pôr em perigo a sua própria segurança.

ANEXO 2: GESTOS E SINAIS DE BANDEIRAS

ANÚNCIOS E GESTOS DO ÁRBITRO

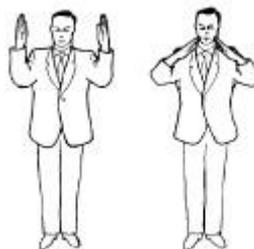
SHOMEN-NI-REI

O Árbitro estende os seus braços e palmas para a frente.



OTAGAI-NI-REI

O Árbitro indica aos competidores que devem saudar-se.



SHOBU HAJIME

“Começo do Combate”

Depois do anúncio, o Árbitro dá um passo atrás.



YAME

“Parem”

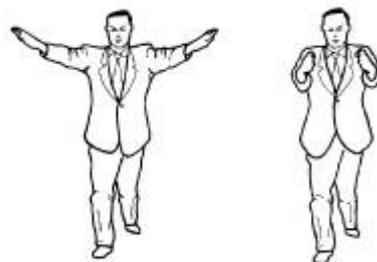
Interrupção ou fim do combate. Ao fazer o anúncio, o Árbitro faz um movimento de corte em direção ao chão com a mão.



TSUZUKETE HAJIME

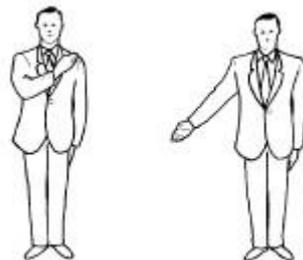
“Continuação do Combate. Comecem”

Ao dizer “Tsuzukete”, e mantendo-se em posição adiantada, o Árbitro estende os braços ao nível dos ombros com as palmas viradas para os competidores. Ao dizer “Hajime” volta as palmas e junta-as rapidamente ao mesmo tempo que dá um passo para trás.



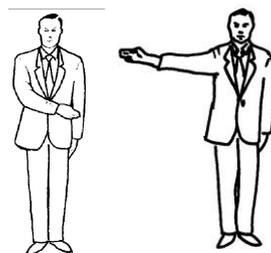
YUKO (Um ponto)

O Árbitro estende o braço para baixo num ângulo de 45 graus do lado do competidor que pontua.



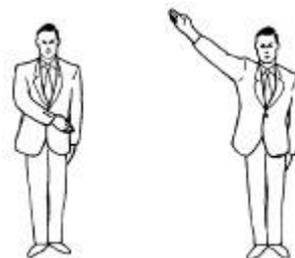
WAZA-ARI (Dois pontos)

O Árbitro estende o braço ao nível do ombro do lado do competidor que pontua.



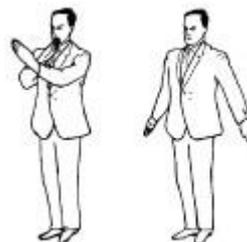
IPPON (Três pontos)

O Árbitro estende o braço para cima num ângulo de 45 graus do lado do competidor que pontua.



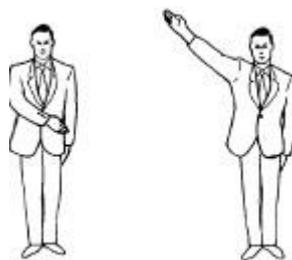
ANULAÇÃO DA ÚLTIMA DECISÃO

Quando um ponto ou penalidade foi erroneamente atribuída, o Árbitro vira-se para o competidor, anuncia “AKA” ou “AO”, cruza os braços e faz um movimento cortante, de palmas para baixo, para indicar que a última decisão foi cancelada.



NO KACHI (vitória)

No final do combate, ao anunciar “AKA (ou AO) No Kachi”, o Árbitro estende o seu braço num ângulo ascendente de 45 graus, do lado do vencedor.



KIKEN

“Desistência”

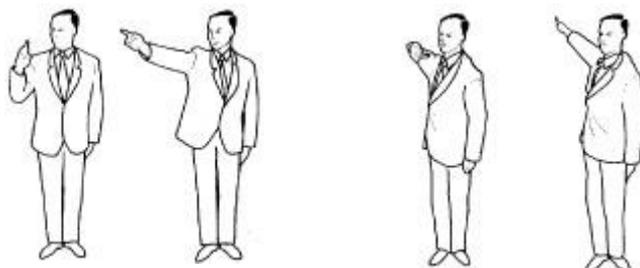
O Árbitro aponta para a linha do competidor desistente com o dedo indicador anunciando a desistência e dando a vitória ao oponente.



SHIKAKKU

“Desqualificação. Saia da Área”

O Árbitro aponta para o infrator com o braço estendido num ângulo de 45 graus. De seguida aponta para fora e para trás anunciando “Aka (AO) Shikakku!”. Depois anuncia a vitória do oponente.



HIKIWAKE

“Empate”

Quando o tempo de combate termina com as pontuações iguais, ou sem que quaisquer pontuações tenham sido atribuídas, o Árbitro cruza os braços estendendo-os de seguida com as palmas das mãos viradas para a frente.



INFRAÇÃO DE CATEGORIA 1

O Árbitro cruza as mãos abertas com o cutelo de um pulso sobre o outro, à altura do peito.



INFRAÇÃO DE CATEGORIA 2

O Árbitro aponta para a cara do infrator com o braço fletido.



KEIKOKU

O Árbitro indica uma infração de Categoria 1 ou 2 e aponta com o dedo indicador para baixo, num ângulo de 45 graus, na direção do infrator.



HANSOKU CHUI

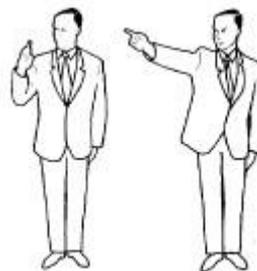
O Árbitro indica uma infração de Categoria 1 ou 2 e aponta com o dedo indicador, com o braço em posição horizontal, na direção do infrator.



HANSOKU

“Desclassificação”

O Árbitro indica uma infração de Categoria 1 ou 2 e aponta, com o dedo indicador, para cima, num ângulo de 45 graus, na direção do infrator atribuindo de seguida a vitória ao oponente.



PASSIVIDADE

O Árbitro gira um punho sobre o outro à frente do seu peito, indicando uma infração de Categoria 2.



CONTATO EXCESSIVO

O Árbitro dá a indicação aos Juízes de que houve contato excessivo ou outra infração de Categoria 1.



FALSEAR OU EXAGERAR UMA LESÃO

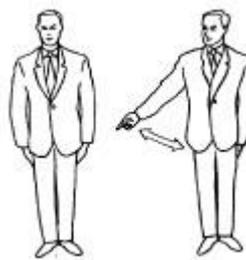
O Árbitro leva as duas mãos à cara para dar a indicação aos Juízes de uma infração de Categoria 2.



JOGAI

“Saída da área de Competição”

O Árbitro indica uma saída aos Juízes, apontando com o dedo indicador para a linha limite da área de competição do infrator.



MUBOBI (pôr em perigo a própria segurança)

O Árbitro toca na face e voltando o cutelo da mão para fora, move-a para a frente e para trás para indicar aos Juízes que o competidor colocou a sua própria segurança em risco.



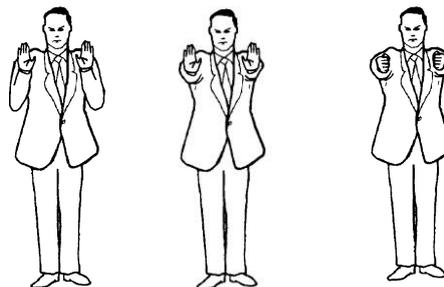
EVITAR O COMBATE

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



AGARRAR, LUTAR, EMPURRAR OU PRENDER SEM REALIZAR QUALQUER TÉCNICA

O Árbitro cerra os punhos à altura dos ombros ou faz um movimento de empurrão com as mãos abertas para indicar aos Juízes uma infração de Categoria 2.



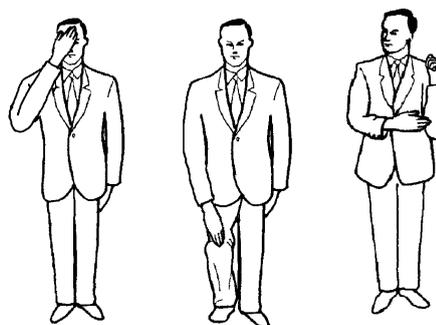
ATAQUES PERIGOSOS E DESCONTROLADOS

O Árbitro passa o punho cerrado pelo lado da cabeça para indicar aos Juízes uma infração de Categoria 2.



ATAQUES SIMULADOS COM A CABEÇA, JOELHOS OU COTOVELOS

O Árbitro toca a testa, joelho ou cotovelo para indicar aos Juízes uma infração de Categoria 2.



FALAR, OU PROVOCAR O Oponente E Comportamento Descortês

O Árbitro toca os lábios para indicar aos Juízes uma infração de Categoria 2.



SHUGO

“Chamada dos Juízes”

O Árbitro chama os Juízes no final do combate ou para recomendar Shikakku.



SINAIS DE BANDEIRAS DOS JUÍZES



YUKO



IPPON



INFRAÇÃO DE CATEGORIA 1

As bandeiras estão cruzadas e estendidas com os braços direitos.

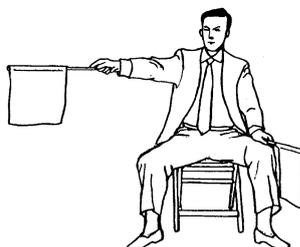


JOGAI

O Juíz toca no chão com a bandeira apropriada.



HANSOKU CHUI

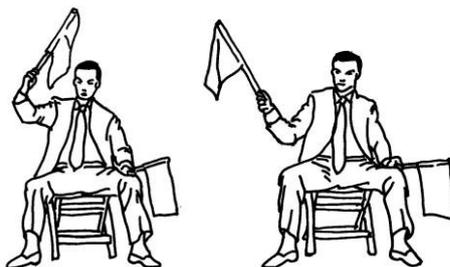


WAZA-ARI



FALTA

Aviso de falta. A bandeira apropriada é acenada em círculo, seguindo-se o sinal de categoria 1 ou 2



INFRAÇÃO DE CATEGORIA 2

O Juíz aponta a bandeira com o braço fletido.



KEIKOKU



HANSOKU



PASSIVIDADE

As bandeiras movem-se uma em direção à outra, em frente do peito.

ANEXO 3: GUIÃO OPERACIONAL PARA ÁRBITROS E JUÍZES

Este anexo tem como objetivo dar assistência a Árbitros e Juizes em questões não explícitas nas REGRAS OU EXPLICAÇÕES.

CONTATO EXCESSIVO

Quando um competidor executa uma técnica pontuável imediatamente seguida de outra penalizável por contato excessivo, o Painel de Arbitragem não atribui pontuação mas sim um aviso ou penalização de categoria 1 (a não ser que a responsabilidade desse contato excessivo seja do recetor).

CONTATO EXCESSIVO E EXAGERO

O Karate é uma arte marcial e espera-se um comportamento exemplar da parte dos competidores. É inaceitável que os competidores, após sofrerem um contato ligeiro, esfreguem a cara, cambaleiem, se dobrem, tirem ou cusпам os protetores de boca, ou de qualquer outra forma finjam ter sofrido contato excessivo para convencer o Árbitro a atribuir uma penalização maior ao oponente. Este tipo de comportamento é batota e diminui o nosso desporto; deve ser penalizado de imediato.

Quando um competidor finge ter sofrido contato excessivo e os Juizes decidem que a técnica em questão foi controlada, satisfazendo os seis critérios de pontuação, então é atribuída a pontuação, e um aviso de penalização de categoria 2 por falseamento ou exagero de lesão (ter sempre presente que os casos mais graves de falseamento podem ser objecto de Shikakku).

Ocorrem situações mais difíceis quando um competidor sofre um contato mais forte e cai, por vezes levantando-se (de forma a travar o tempo de “10 segundos”) e cai de novo. Os Árbitros e Juizes devem lembrar-se que um pontapé Jodan vale 3 pontos e que o número de equipas e competidores individuais

que recebem prémios monetários por medalhas ganhas aumenta a tentação de incorrer em comportamentos pouco éticos. É importante reconhecer este facto e aplicar as penalizações adequadas.

MUBOBI

Um aviso ou penalização é dado por Mubobi quando um competidor é atingido ou lesionado por sua própria culpa ou negligência. Tal pode ser causado por voltar as costas ao oponente, atacar com um gyaku tsuki chudan longo e baixo, sem ter em conta o contra ataque jodan do oponente, parar de combater antes do Árbitro dizer “Yame”, baixar a guarda ou concentração e repetidas falhas ou recusas em defender os ataques do oponente. A EXPLICAÇÃO XVIII do ARTIGO 8 refere:

Se o infrator sofrer contato excessivo e/ou uma lesão, o Árbitro anuncia um aviso ou infração de Categoria 2, não atribuindo qualquer penalização ao oponente.

Um competidor que seja atingido por culpa própria e exagere o efeito de modo a influenciar o Painel de Arbitragem pode receber um aviso ou penalização por Mubobi e ainda uma penalização **adicional** por exagero, uma vez que cometeu duas infrações.

Note-se que uma técnica feita com contato excessivo não pontua em nenhuma circunstância.

ZANSHIN

Zanshin é descrito como um estado de motivação constante na qual o competidor mantém uma concentração, observação e consciência totais da capacidade do seu oponente de contra atacar. Alguns competidores, após realizarem uma técnica, giram o seu corpo parcialmente, afastando-se do oponente, mas mantêm-se alertas e prontos para continuar a combater. O Árbitro deve ser capaz de distinguir entre este estado permanente de alerta e aquele em que o competidor se vira, perde a concentração e, na realidade, pára de combater.

AGARRAR UM PONTAPÉ CHUDAN

Deverá o Árbitro atribuir pontuação quando o competidor executa um pontapé Chudan e o oponente lhe agarra a perna antes de este a poder recolher?

Desde que o competidor que executou o pontapé mantenha ZANSHIN não há motivos para que a técnica não seja pontuável, desde que siga todos os 6 critérios de pontuação. Teoricamente, numa situação real de combate, um pontapé potente desarmaria o oponente e conseqüentemente a perna não seria agarrada. Controlo apropriado, área alvo atingida e cumprimento de todos os 6 critérios são os fatores decisores de uma técnica ser pontuável ou não.

PROJEÇÕES E LESÕES

Uma vez que agarrar o oponente e projetá-lo é permitido sob determinadas condições, todos os treinadores devem assegurar-se de que os seus competidores são treinados e capazes de utilizar as técnicas de queda segura.

Um competidor que tente uma técnica de projeção deve obedecer às condições impostas nas EXPLICAÇÕES dos ARTIGO 6 e ARTIGO 8. Se um competidor projetar o seu oponente obedecendo ao estipulado e uma lesão surgir da incapacidade do oponente de usar uma técnica de queda apropriada, o competidor lesionado é responsável e o competidor que realizou a projeção não deve ser penalizado. Uma lesão auto-infligida pode ocorrer quando um competidor, ao ser projetado, em vez de controlar a queda, cai sobre um braço estendido ou cotovelo, ou agarra o oponente e caem um em cima do outro.

MARCAÇÃO DE PONTO SOBRE O Oponente CAÍDO

Quando um competidor é projetado ou varrido e é feito ponto no seu torso (tronco e parte superior do corpo) enquanto este está em contato com o tatami, o resultado é IPPON.

Caso o competidor seja atingido por uma técnica enquanto cai, os Juizes devem ter em consideração a direção da queda, uma vez que se o competidor estiver a cair na direção contrária à técnica executada, esta é considerada ineficaz e não pontua.

Caso a parte superior do tronco do competidor não esteja no tatami na altura em que é executada uma técnica pontuável e eficaz, os pontos devem ser atribuídos de acordo com o estipulado no Artigo 6. Assim, qualquer ponto atribuído a técnica(s) executadas enquanto um competidor cai, se senta, se ajoelha, está em pé ou a saltar, e todas as situações em que o seu torso não esteja no tatami será:

1. Pontapés jodan, 3 pontos (IPPON)
2. Pontapés chudan, 2 pontos (WAZA-ARI)
3. Tsuki e Uchi, 1 ponto (YUKO)

PROCEDIMENTOS DE VOTAÇÃO

Quando o Árbitro decide parar o combate, anuncia “Yame”, acompanhando a instrução com o gesto apropriado. Enquanto o Árbitro regressa à sua posição inicial, os Juizes assinalam as suas opiniões relativamente a pontos e, caso o Árbitro o solicite, também relativamente a comportamentos proibidos verificados. O Árbitro anuncia a decisão da maioria. Uma vez que o Árbitro é o único que se pode mover pela área de competição, aproximar-se diretamente dos competidores e falar com o Médico, os Juizes devem considerar seriamente o que o Árbitro lhes transmite antes de assinalarem a sua decisão final.

Em situações onde existe mais do que uma razão para parar o combate, o Árbitro lida com cada situação em separado. Por exemplo, se existir ponto de um competidor e contato de outro, ou um MUBOBI e exagero de lesão do mesmo competidor.

Sempre que se recorra à visualização do vídeo, o painel de revisão de vídeo só pode alterar uma decisão se ambos os membros do painel estiverem de acordo um com o outro. Após a visualização devem transmitir de imediato a sua decisão ao Árbitro, que anuncia as alterações à decisão inicial, se aplicável.

JOGAI

Os Juizes devem ter em mente que ao indicarem Jogai têm que tocar o chão com a bandeira apropriada. Quando o Árbitro parar o combate e regressar à sua posição inicial devem indicar uma infração de categoria 2.

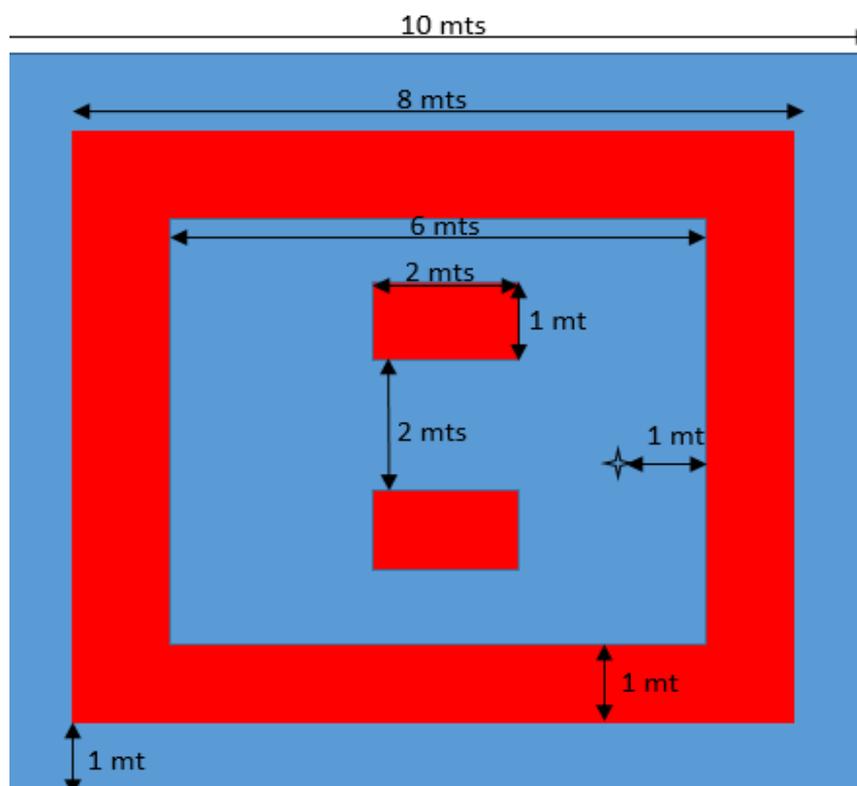
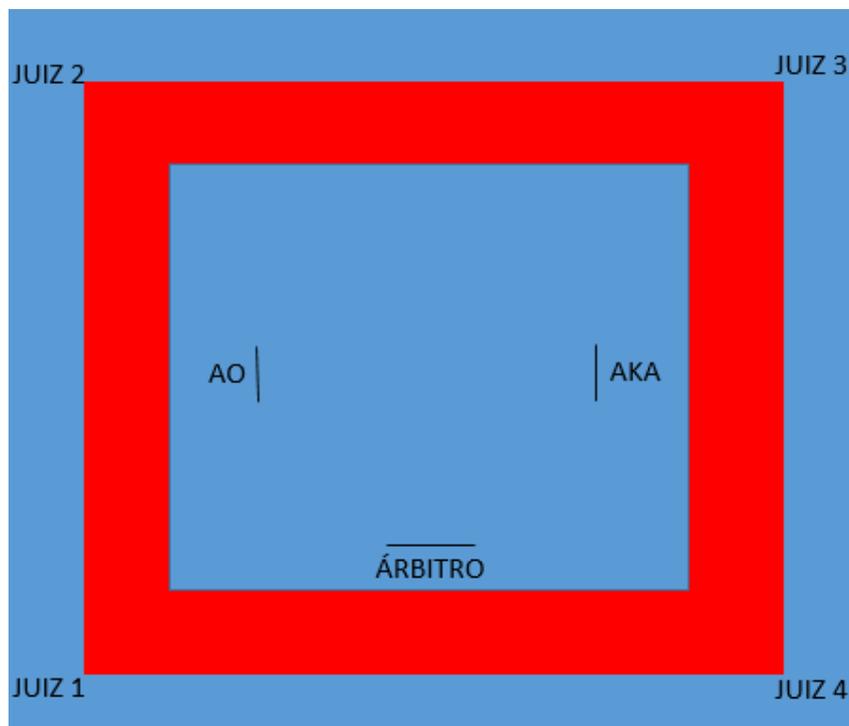
INDICAÇÃO DE INFRAÇÃO DE REGRAS

Para infrações de Categoria 1 os Juizes devem, em primeiro lugar, fazer circulos com a bandeira de cor correspondente e de seguida, estender as bandeiras cruzadas à sua esquerda para AKA, colocando a bandeira vermelha à frente, e à direita para AO, colocando a bandeira azul à frente. Isto permite que o Árbitro veja claramente qual competidor é considerado infrator.

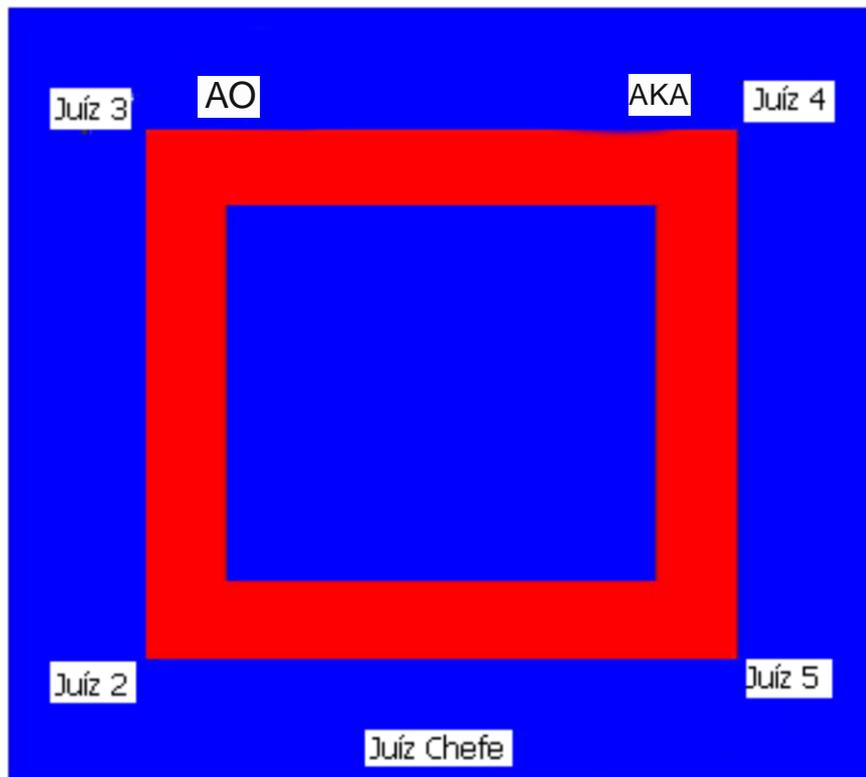
ANEXO 4: MARCAS DE ANOTAÇÃO

	Ippon	Três pontos
	Waza-ari	Dois pontos
	Yuko	Um ponto
	Kachi	Vencedor
	Make	Vencido
	Hikiwake	Empate
C1C	Infração da Categoria 1 - CHUKOKU	Aviso
C1K	Infração da Categoria 1 — KEIKOKU	Aviso
C1HC	Infração da Categoria 1 — HANSOKU CHUI	Aviso de desqualificação
C1H	Infração da Categoria 1 — HANSOKU	Desclassificação
C2C	Infração da Categoria 2 — CHUKOKU	Aviso
C2K	Infração da Categoria 2 — KEIKOKU	Aviso
C2HC	Infração da Categoria 2 — HANSOKU CHUI	Aviso de desqualificação
C2H	Infração da Categoria 2 — HANSOKU	Desclassificação
KK	KIKEN	Desistência
S	SHIKAKKU	Desqualificação séria

ANEXO 5: DESENHO DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE



ANEXO 6: DESENHO DA AREA DE COMPETIÇÃO DE KATA



ANEXO 7: KARATE-GI



-  Provas WKF: PUBLICIDADE WKF (20x10 cm)
-  Provas FNK-P: PUBLICIDADE DO CLUBE (10x10 cm)
-  Provas WKF: PUBLICIDADE FED. NACIONAL (15x10 cm)
-  Provas FNK-P: PUBLICIDADE FNK-P (15x10 cm)
-  Provas WKF: DORSAL RESERVADO À FEDERAÇÃO ORGANIZADORA (30x30 cm)
-  Provas FNK-P: DORSAL RESERVADO À ORGANIZAÇÃO DA PROVA (30x30 cm)
-  Provas WKF: EMBLEMA DA FEDERAÇÃO NACIONAL (12x8 cm)
Provas FNK-P: EMBLEMA ASSOCIAÇÃO OU CLUBE (12x8 cm)
-  ESPAÇO PARA O FABRICANTE DO GI (5x4 cm)

ANEXO 8: CAMPEONATOS DO MUNDO: CONDIÇÕES & CATEGORIAS

CAMPEONATOS DO MUNDO							
CAMPEONATOS DO MUNDO CADETES, JUNIORES e SUB-21				CAMPEONATOS DO MUNDO SÉNIORES			
GERAL	CATEGORIAS			GERAL	CATEGORIAS		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ A competição durará 4 dias ❖ Cada Federação Nacional pode registar um (1) competidor por categoria. ❖ No sorteio, os quatro finalistas dos campeonatos anteriores serão separados tanto quanto possível (os competidores, no caso de combates individuais, e as Federações Nacionais, no caso de combates por equipas). ❖ Os campeonatos decorrerão em 5 ou 6 áreas de competição, dependendo na disponibilidade de espaço. ❖ A duração de combates Kumite será sempre de 2 minutos para os Cadetes, Juniores e para as senhoras sub-21 e 3 minutos para os homens sub-21. ❖ O Bunkai no Kata por equipas (feminino e masculino) será realizado nas finais e sempre que se esteja a disputar uma medalha. 	SUB-21	CADETES	JUNIORES	<ul style="list-style-type: none"> ❖ A competição durará 5 dias. ❖ Os combates por equipas ocorrerão depois dos individuais ❖ Cada Federação Nacional pode registar um (1) competidor por categoria ❖ No sorteio, os quatro finalistas dos campeonatos anteriores serão separados tanto quanto possível (os competidores, no caso de combates individuais e as Federações Nacionais, no caso de combates por equipas). ❖ Os campeonatos decorrerão em 4 áreas de competição alinhadas, durante 3 dias e em 1 área elevada para as provas para medalhas e para as finais (2 dias). ❖ Para serviço de catering para os Árbitros e técnicos, deverão providenciar-se áreas e horários específicos. ❖ A duração dos combates de kumite é de 3 minutos para categoria masculino e 2 minutos para categoria feminino ❖ O Bunkai em Kata por equipas (masculino e feminino) é realizado nas finais e nos combates por medalhas quando a prova determine o vencedor de uma medalha. ❖ NOTA: a distribuição nas categorias <i>idade</i> depende da idade do competidor ao primeiro dia do evento (isto é, o primeiro dia de competição da categoria especificada). 	Kata Individual (+16 anos)		
	Kata Individual (18/19/20 anos)	Kata Individual (14/15 anos)	Kata Individual (16/17 anos)		Masculino Feminino	Masculino Feminino	
	Masculino Feminino	Masculino Feminino	Masculino Feminino		Kumite individual Masculino (+18 anos)		
	Kumite Individual Masculino (18,19,20 anos)	Kumite Individual Masculino (14/15 anos)	Kumite Individual Masculino (16/17 anos)		- 60 Kg. - 67 Kg. - 75 Kg. - 84 Kg. + 84 kg.	Kumite individual Feminino (+18 anos)	
	-60kg -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.		- 50 Kg. - 55 Kg. - 61Kg. - 68 kg. + 68 kg.	Kata Equipas (+16 anos)	
	Kumite Individual Feminino (18, 19, 20 anos)	Kumite Individual Feminino (14/15 anos)	Kumite Individual Feminino (16/17 anos)		Masculino Feminino	Kumite Equipas (+18 anos)	
	-50 kg. -55kg -61 kg -68 kg	-47 Kg. -54 kg. +54 Kg.	-48 Kg. -53 kg. -59 kg. +59 Kg		Masculino Feminino		
	+ 68 kg.	/	Kata Equipas (14/17 anos) Masculino Feminino		Masculino Feminino		
Totais	12	10	13	16			

GUIA DE COR – CALÇAS PARA ÁRBITROS E JUÍZES

