



# World Karate Federation

## REGRAS DE COMPETIÇÃO DE KATA E KUMITE

**Em vigor a partir de 01.01.2020**

*Tradução de WKF Competition Rules 2020 por Adriana Quitério  
Coordenação Técnica de Joaquim Fernandes, Presidente do CA da FNKP*

## **Tabela de Conteúdos**

<b><u>REGRAS DE KUMITE</u></b>	4
ARTIGO 1: ÁREA DE COMPETIÇÃO DE <i>KUMITE</i>	5
ARTIGO 2: FARDA OFICIAL	6
ARTIGO 3: ORGANIZAÇÃO DE PROVAS DE <i>KUMITE</i>	8
ARTIGO 4: O PAINEL DE ARBITRAGEM	10
ARTIGO 5: DURAÇÃO DE UM COMBATE	11
ARTIGO 6: PONTUAÇÃO	11
ARTIGO 7: CRITÉRIOS DE DECISÃO	14
ARTIGO 8: COMPORTAMENTOS PROIBIDOS	15
ARTIGO 9: AVISOS E PENALIZAÇÕES	19
ARTIGO 10: LESÕES E ACIDENTES EM COMPETIÇÃO	20
ARTIGO 11: PROTESTOS OFICIAIS	21
ARTIGO 12: PODERES E DEVERES DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	24
ARTIGO 13: INICIO, SUSPENSÃO E CONCLUSÃO DE COMBATES	27
<b><u>REGRAS DE KATA</u></b>	29
ARTIGO 1: ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KATA	30
ARTIGO 2: FARDA OFICIAL	30
ARTIGO 3: ORGANIZAÇÃO DE PROVAS DE <i>KATA</i>	32
ARTIGO 4: O PAINEL DE ARBITRAGEM	35
ARTIGO 5: CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	36
ARTIGO 6: OPERAÇÃO DE COMPETIÇÕES	40
ARTIGO 7: PROTESTOS OFICIAIS	41

**ANEXOS**

ANEXO 1: NOMENCLATURA	44
ANEXO 2: BANDEIRAS – GESTOS E SINAIS	46
ANEXO 3: DIRETRIZES PARA ÁRBITROS E JUÍZES	56
ANEXO 4: CÓDIGOS DO ANOTADOR	59
ANEXO 5: ORGANIZAÇÃO DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE <i>KUMITE</i>	60
ANEXO 6: ORGANIZAÇÃO DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KATA	61
ANEXO 7: O <i>KARATE-GI</i>	62
ANEXO 8: CAMPEONATOS DO MUNDO – CONDIÇÕES E CATEGORIAS	63
ANEXO 9: GUIA DE CORES DAS CALÇAS DE ÁRBITROS E JUÍZES	64
ANEXO 10: COMPETIÇÕES PARA MENORES DE 14 ANOS	65
ANEXO 11: REVISÃO POR VÍDEO	67
ANEXO 12: FORMULÁRIO OFICIAL PARA PROTESTOS	72
ANEXO 13: PROCEDIMENTOS A SEGUIR DURANTE AS PESAGENS	74
ANEXO 14: EXEMPLO DE COMPETIÇÃO EM SISTEMA DE <i>ROUND-ROBIN</i>	76
ANEXO 15: ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÃO DE <i>KATA</i> OLÍMPICA	79
ANEXO 16: COMPETIÇÃO DE PREMIER LEAGUE	88

## **REGRAS DE KUMITE**

## ARTIGO 1: ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE

1. A área de competição deve ser um tapete quadrado devidamente aprovado pela WKF cujos lados devem medir oito metros (medidos pelo exterior), aos quais é adicionado um metro por lado que corresponderá à área de segurança. A área de segurança tem de ser claramente identificada e deve medir dois metros de cada lado do *tatami*. Nos casos em que a área de competição se localiza numa plataforma elevada, a área de segurança deve ter um metro adicional em cada lado.
2. Duas das peças do *tatami*, devem ser colocadas com o lado vermelho para cima, cada uma a um metro do centro do tapete, de forma a criar uma barreira entre os dois atletas. É nesta área que os atletas, orientados de frente um para o outro, se posicionarão quando iniciam ou recomeçam um combate.
3. O árbitro deve estar de pé, alinhado pelo centro do *tatami* e de frente para os atletas, a uma distância de dois metros da área de segurança.
4. Os juízes estão posicionados nos cantos do tapete, na área de segurança, e devem ser munidos de duas bandeiras: uma azul e uma vermelha. O árbitro pode movimentar-se pelas extremidades do *tatami*, inclusive pela área de segurança, onde os juízes estão sentados.
5. O arbitrador (*Kansa*) deverá estar sentado fora da área de segurança, atrás e à esquerda/direita do árbitro. Este deve ser munido de uma bandeira ou cartão vermelho e de um apito.
6. O supervisor de pontuação deverá estar sentado na mesa de prova, entre o anotador de pontos e o cronometrista.
7. Os treinadores deverão estar sentados no lado correspondente aos seus atletas, fora da área de segurança, virados para a mesa de prova. Nos casos em que a área de competição se localiza numa plataforma, os treinadores devem estar sentados fora da área elevada.
8. O primeiro metro da área de segurança deve ter uma cor diferente do resto do tapete.

**Nota: Ver Anexo 5: LAYOUT DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE**

### **Explicação:**

- I. *Não é permitido colocar publicidade, seja qual for a sua forma de apresentação (em grandes painéis, paredes, pilares, etc.) a menos de um metro do perímetro exterior da área de segurança.*
- II. *Os tapetes utilizados em competição devem ser completamente antiderrapantes na face que tem contacto com o chão; na face oposta, com a qual os atletas têm contacto, o coeficiente de fricção deve ser o mais baixo possível. É de a responsabilidade do árbitro assegurar que as peças do *tatami* não se separam durante a prova, já que a ocorrência desta situação pode causar lesões e é considerada perigosa. Os *tatamis* devem ser devidamente homologados pela WKF.*

## ARTIGO 2: FARDA OFICIAL

1. Tanto os atletas como os seus treinadores devem seguir as regras que descrevem o uniforme oficial que serão listadas abaixo.
2. A Comissão de Arbitragem poderá desclassificar um oficial ou um atleta que não cumpram com este regulamento.

### ÁRBITROS

1. Tanto os árbitros como os juízes devem usar o uniforme oficial designado pela Comissão de Arbitragem. Esta farda deve ser usada em todos os torneios e cursos.
2. O uniforme oficial é composto pelos seguintes elementos:
  - Um casaco clássico azul-marinho (código de cor: 19-4023 TPX)
  - Uma camisa branca de mangas curtas.
  - Uma gravata oficial, sem prendedor/clipe.
  - Um apito preto.
  - Um cordão branco, discreto, para colocar o apito.
  - Calças clássicas; sem padrões e sem dobras para cima. (Ver Anexo 9).
  - Meias pretas ou azuis escuras simples e sapatos pretos para uso na área de competição.
  - Chapéu de caráter religioso se aprovado pela WKF.
  - Árbitros/as e juízes podem usar uma aliança de casamento, desde que esta seja discreta.
  - Árbitros e juízas podem usar brincos discretos e prender o cabelo com um gancho.
3. Em Jogos Olímpicos, Jogos Olímpicos da Juventude, Jogos Continentais e outros eventos em que haja vários desportos em competição e em que o Comité Olímpico providencie um uniforme único para as diferentes equipas de arbitragem que incorpore os valores da organização, o uniforme oficial da WKF poderá ser substituído por este. Para que isto seja possível, a equipa organizadora tem que escrever um requerimento à WKF; este terá que ser aprovado formalmente para que a troca seja permitida.

### ATLETAS

1. Os atletas devem usar um *karate-gi* branco sem listas, feitos e/ou bordados além dos que são permitidos pelo Comité Executivo da WKF. Os emblemas e/ou bandeiras nacionais devem ser colocados na zona do peito do casaco do *karate-gi* e não podem exceder as seguintes medidas: 12cm por 8cm (ver Anexo 7). Só são permitidas etiquetas de origem. Adicionalmente, é obrigatório o uso da identificação individual de cada atleta, atribuída pela organização do evento; este deve ser colocado nas costas do casaco. Um dos atletas deve ter um cinto azul; o outro, um cinto vermelho. Os cintos devem ter cerca de 5cm de largura; devem também ter comprimento suficiente para que haja um mínimo de 15cm de cinto após o nó. Se o cinto for mais longo, o comprimento deste não pode exceder o de três quartos da coxa. Os cintos devem ser ou azuis ou vermelhos, sem padrões, bordados personalizados, marcações e/ou publicidade além dos de origem.
2. Em circunstâncias especiais, o Comité Executivo pode autorizar a apresentação de emblemas especiais e /ou de marcas registadas de patrocinadores aprovados, em detrimento do ponto 1 desta lista.

3. O casaco do *karate-gi*, com o cinto atado, tem que, no mínimo, cobrir as ancas e, no máximo, tapar os primeiros três quartos da coxa. As atletas podem usar uma t-shirt branca sem padrões e/ou marcas dentro do *karate-gi*. Os atilhos do casaco devem estar devidamente atados. Não é permitida a utilização de casacos sem atilhos.
  4. No máximo, as mangas do casaco podem tapar a articulação do pulso; no mínimo, têm que cobrir metade do antebraço. Não é permitido dobrar as mangas. Os atilhos do casaco devem estar devidamente atados no início do combate. Se estes são danificados durante o combate, não é necessário que o atleta troque de casaco durante o mesmo.
  5. As calças devem ser compridas o suficiente para cobrir pelo menos dois terços da canela e não podem tapar o tornozelo. Não é permitido fazer dobras nas calças.
  6. Os atletas devem manter o cabelo limpo e com um comprimento adequado (que não perturbe o desenrolar do combate). Caso o árbitro considere que o cabelo do atleta está demasiado comprido e/ou sujo, este poderá ser desclassificado. Não é permitido o uso de: fitas para o cabelo (*hachimaki*), travessões, ganchos de metal, fitas decorativas, missangas e/ou outros adereços. É apenas permitido o uso de, se necessário, um ou dois elásticos, que apanhem todo o cabelo de uma vez só.
  7. As atletas poderão usar um véu religioso, desde que corresponda ao formato aprovado pela WKF: um véu preto, sem padrões ou marcas que tape o cabelo, mas não a garganta.
  8. Os atletas devem ter as unhas curtas e não podem usar adereços que possam causar lesão aos seus oponentes. O uso de aparelhos de ortodontia metálicos tem que ser aprovado pelo árbitro e pelo médico da prova. Ao participar numa competição, os atletas aceitam, tacitamente, completa responsabilidade por quaisquer lesões de que possam vir a sofrer durante a prova.
  9. É obrigatório o uso dos seguintes equipamentos de proteção, devidamente homologados pela WKF:
    - 9.1 Luvas de combate, em que um atleta usa um par azul e o outro um par vermelho.
    - 9.2 Protetor de dentes.
    - 9.3 Protetor de tronco para todos os atletas, com a adição do protetor de peito para as atletas.
    - 9.4 Caneleiras, em que um atleta usa um par azul e o outro um par vermelho.
    - 9.5 Protetores de pé, em que um atleta usa um par azul e o outro um par vermelho.
- Não é obrigatório o uso da coquilha, mas no caso de o ser, esta deve ser de um modelo homologado pela WKF.
10. Não é permitido o uso de óculos graduados. É permitido o uso de lentes de contacto moles, sendo que o seu uso e riscos correspondentes são da responsabilidade do atleta.
  11. É expressamente proibido o uso de adereços, equipamentos ou vestes não autorizados.
  12. Todo e qualquer equipamento de proteção deve ser homologado pela WKF.
  13. A verificação do equipamento dos atletas é da responsabilidade do arbitrador (*Kansa*). É necessário confirmar que ambos os atletas estão a usar equipamentos permitidos e devidamente homologados. (Não é permitido proibir o uso de equipamentos homologados pela WKF em competições continentais, internacionais e/ou nacionais).
  14. O uso de ligaduras e de outros equipamentos de proteção de lesões pré-existentes tem de ser aprovado pelo Árbitro, que por sua vez seguirá o parecer do médico da prova.

## TREINADORES

1. É obrigatório o uso do fato de treino oficial das respetivas Federações Nacionais, assim como da respetiva identificação. A única exceção a esta diretiva é em eliminatórias que terminam num lugar de pódio em eventos oficiais da WKF: nestes casos é obrigatório o uso de roupa formal.

Os treinadores devem usar um fato clássico, em cores escuras, com camisa e gravata; as treinadoras devem usar um fato clássico em cores escuras, com saia/calças e camisa, ou um vestido formal. É permitido às treinadoras usar vestes religiosas, desde que sejam de um modelo aprovado pela WKF (o mesmo que é permitido às árbitras/juízas).

### ***Explicação:***

- I. *Cada participante usa apenas um cinto; vermelho para AKA e azul para AO. Não é permitido o uso de cintos de graduação em competição.*
- II. *Os protetores de dentes devem ser anatomicamente adequados.*
- III. *Se o equipamento de um atleta apresenta irregularidades antes do início da sua eliminatória, ser-lhe-á dado um minuto para corrigir a situação – não é permitido desclassificar o atleta sem lhe dar esta oportunidade.*
- IV. *É apenas permitido aos elementos da equipa de arbitragem remover os seus casacos se a Comissão de Arbitragem assim o decretar.*

## ARTIGO 3: ORGANIZAÇÃO DE PROVAS DE KUMITE

1. Um torneio de *Karate* pode incluir uma prova de *kumite* e/ou uma prova de *kata*. A prova de *kumite* pode ainda ser dividida das seguintes formas: Individual: os atletas podem ser separados por escalões etários e diferentes categorias de pesos. Equipas. As categorias de pesos estão divididas em “combates”. Este termo também é utilizado em referência aos combates individuais entre os vários elementos de equipas adversárias.
2. Para os Campeonatos Mundiais e Continentais da WKF, os quatro vencedores de medalhas (ouro, prata e dois de bronze) do evento anterior são escolhidos. Para o Karate 1- Premier League, os oito atletas de topo do Ranking Mundial da WKF, no dia anterior à competição, são escolhidos. O direito à escolha diminui para lugares inferiores na ausência de Concorrentes elegíveis para a mesma.
3. As competições decorrem por eliminação com repescagem, a não ser que haja indicação em contrário. No caso do emprego do sistema de competição por *round-robin*, é necessário seguir a estrutura descrita no Anexo 14: **COMPETIÇÃO ROUND-ROBIN EM KUMITE**.
4. Os procedimentos a seguir durante as pesagens podem ser consultados no Anexo 13: **PROCEDIMENTOS EM PESAGENS**.
5. Não é permitido, numa competição individual, substituir os atletas em prova após a realização do sorteio.
6. Atletas individuais, assim como equipas completas, serão desclassificados (*kiken*) da respetiva categoria se não se apresentarem na chamada. Nos combates individuais de uma competição por equipas, serão atribuídos zero pontos à equipa do atleta que não comparecer e oito pontos à equipa

adversária. A desclassificação por *kiken* implica apenas a categoria em questão, permitindo aos atletas participar em quaisquer outras categorias onde estejam inscritos.

7. As equipas masculinas são constituídas por 7 elementos; apenas 5 competem em cada eliminatória. As equipas femininas são constituídas por 4 elementos; apenas 3 competem em cada eliminatória.
8. Não existe a categoria de “reserva” dentro de uma equipa. Todos os elementos da equipa são considerados atletas ativos.
9. Antes de cada combate, é obrigatório que um representante de cada uma das duas equipas em competição entregue à mesa de prova um formulário a definir que atletas vão competir e em que ordem é que se vão apresentar. É possível mudar a composição da equipa em prova a cada eliminatória (de 7 ou de 4 membros), assim como a sua ordem de apresentação, desde que a mesa de prova seja notificada das alterações antes do início da respetiva eliminatória. Após o início e antes do fim, não é permitido fazer quaisquer alterações. O não-cumprimento desta regra por parte dos membros de uma equipa e/ou do respetivo treinador levará à sua desclassificação (*shikkaku*). Em combates de equipas onde um/a atleta perca um combate por *hansoku* ou *shikkaku*, a sua pontuação será reduzida a zero, independentemente do valor antes da atribuição da falta; a equipa adversária receberá, automaticamente, 8 pontos. A pontuação que será registada para o combate em questão será de oito-zero, a favor da equipa que não foi desclassificado.

### **Explicação:**

- I. *Uma “ronda” é uma fase de uma competição que leva à identificação dos finalistas da mesma.*  
*Numa competição de kumite feita pelo sistema de eliminação, uma ronda elimina cinquenta por cento dos atletas em prova – os byes são contabilizados como atletas. A denominação de “ronda” pode ser aplicada tanto à competição principal, como à repescagem.*  
*Numa competição em round-robin, denomina-se por “ronda” cada fase em que todos os atletas em prova são organizados de forma a que todos combatam entre si.*
- II. *De notar que a denominação “combate” se refere ao mesmo em provas individuais, enquanto uma partida se refere ao total dos combates efetuados entre os membros de duas equipas.*
- III. *O uso dos nomes próprios dos/as atletas em prova pode dar origem a problemas de pronúncia e da correta identificação dos mesmos. Assim, deverá ser atribuído a cada atleta um número identificativo, que é absolutamente pessoal e intransmissível.*
- IV. *Quando uma equipa alinha no tapete antes de uma partida, os únicos elementos que devem alinhar são os/as atletas que foram escolhidos para combater. Os restantes atletas deverão colocar-se, junto ao seu treinador, na área designada para o efeito.*
- V. *Só é aceite a participação de equipas que cumprirem com o seguinte:*  
*- As equipas masculinas têm de apresentar, no mínimo, três atletas;*  
*- As equipas femininas têm de apresentar, no mínimo, duas atletas.*  
*Será atribuído kiken às equipas que não cumpram este requisito.*
- VI. *Ao anunciar uma desclassificação por kiken, o árbitro aponta na direção do atleta que não compareceu, declarando “AKA/AO kiken”, seguido de “AKA/AO no kachi”, sinalizando a vitória (kachi) do atleta em prova.*
- VII. *A ordem de entrada dos atletas pode ser apresentada tanto pelo treinador, como por um atleta da equipa nomeado para tal. No caso de ser o treinador a fazê-lo, este tem que estar devidamente identificado – se não o estiver, a documentação pode não ser aceite. A listagem deve incluir o*

*nome do país ou do clube, a cor da equipa atribuída pelo sorteio, a ordem de entrada dos membros da equipa e os nomes e números identificativos dos atletas. O formulário tem que ser assinado pelo treinador ou pelo atleta nomeado para o efeito.*

- VIII. *Os treinadores devem apresentar à mesa de prova as suas credenciais, em conjunto com as dos seus atletas. Devem de seguida dirigir-se para a área que lhes é destinada, sendo que não lhes é permitido interferir, seja por atos ou de forma vocal, com o ótimo desenrolar do combate.*
- IX. *Se, devido a um erro, são chamados um ou mais atletas errados, o combate é declarado nulo, independentemente do resultado. Para evitar este tipo de erro, o vencedor de cada combate/eliminatória deve confirmar a sua vitória na mesa de prova antes de sair da área de competição.*

#### **ARTIGO 4: O PAINEL DE ARBITRAGEM**

1. O Painel de Arbitragem para cada combate consiste num árbitro (*shushin*), quatro juízes (*fukushin*) e um arbitrador (*kansa*).
2. Nenhum árbitro, juiz e/ou *kansa* de uma eliminatória de *kumite* deve ter a mesma nacionalidade, pertencer à mesma Federação Nacional, de qualquer um dos participantes na eliminatória para a qual foram escolhidos. Nas provas da FNKP não pode fazer parte do mesmo clube.
3. Constituição de um painel de arbitragem:
  - Durante as rondas de eliminação, é entregue ao técnico de informática uma lista que contém os árbitros e juízes disponíveis em cada *tatami*. Esta lista é elaborada pelo secretário da Comissão de Arbitragem depois do sorteio e após a reunião da equipa de arbitragem. Serão apenas listados os/as árbitros/as presentes durante a reunião e a distribuição destes deve ser feita de acordo com o mencionado em epígrafe. O sorteio do painel para cada combate é feito automaticamente, através das listas previamente elaboradas para cada *tatami*, sendo selecionados 4 juízes, 1 árbitro e um supervisor (*kansa*). Nas provas da FNKP a lista é elaborada pelo Presidente do CA, dos painéis de arbitragem pelo Chefe de Tatami. Finais Presidente do CA.
  - Após o fim das rondas de eliminação de acesso às finais, cada chefe de tatami cria uma nova lista com 8 técnicos, a entregar à Comissão de Arbitragem, para que se proceda ao sorteio para as rondas para lugares de pódio. Assim que a lista for aprovada pelo presidente da Comissão de Arbitragem, será de novo entregue ao técnico de informática para que se proceda ao sorteio, que selecionará 5 dos 8 oficiais em cada lista.
4. Adicionalmente, são também designados 2 chefes de tatami, 1 assistente de chefe de tatami, um supervisor da pontuação e dois anotadores, com a exceção de eventos de formato Olímpico, onde haverá apenas 1 chefe de tatami.

#### **Explicação:**

- I. *No início de um combate, o árbitro deve colocar-se na aresta exterior da área de competição. À esquerda do árbitro devem estar sentados os juízes 1 e 2; à sua direita, devem estar sentados os juízes 3 e 4.*
- II. *Após as saudações entre os árbitros e os/as atletas, o árbitro deve dar um passo para trás, ao*

*mesmo tempo que os juizes se orientam na sua direção, procedendo à saudação. Após este processo, todos se devem dirigir para as suas posições.*

- III. *Aquando da mudança de oficiais, é repetido o processo inicial, descrito no ponto II, com a exceção de que após as saudações, os oficiais saem da área de competição.*
- IV. *Quando há mudanças de apenas um ou dois juizes, o juiz que for fazer a substituição deve aproximar-se do local e do outro juiz, que, entretanto, se levantou. Ambos devem saudar-se e trocar de posição.*
- V. *Em competições por equipas, desde que todo o painel tenha as qualificações relevantes para tal, os juizes e árbitros podem alternar posições entre si, de combate para combate.*

## ARTIGO 5: DURAÇÃO DE UM COMBATE

- 1. Os combates de *Kumite* Sénior Masculino e Sénior Feminino, tanto individuais como por equipas, duram três minutos. Os combates de *Kumite* Sub 21 Masculino e Sub 21 Feminino duram três minutos. Os combates dos escalões de Cadetes e Juniores, tanto feminino como masculino, duram dois minutos.
- 2. A cronometragem do combate é iniciada quando o árbitro dá o sinal de início e é parada quando é declarado *yame*.
- 3. O cronometrista deve assinalar o início dos 15 segundos finais, assim como o final do combate, de forma claramente audível. Pode usar, para o efeito, um gongo ou um sinal sonoro, como um apito.
- 4. Os atletas podem usufruir de um período de descanso entre combates equivalente ao tempo oficial do combate, com exceção de situações em que é necessária a mudança de cor de equipamento. Neste caso, os atletas têm, no máximo 5 minutos para efetuar a troca.

## ARTIGO 6: PONTUAÇÃO

- 1. Pontuação atribuída por denominação:
 

a)	<b>IPPON</b>	Três pontos
b)	<b>WAZA-ARI</b>	Dois pontos
c)	<b>YUKO</b>	Um ponto
- 2. É atribuída pontuação a uma técnica quando esta é executada a uma zona pontuável e cumpre os seguintes critérios:
  - a) Boa forma
  - b) Atitude desportiva
  - c) Aplicação vigorosa
  - d) Atitude marcial (*zanshin*)
  - e) Bom sentido de oportunidade (timing)
  - f) Distância correta.

3. Atribui-se **IPPON** a:
  - a) Técnicas de pernas jodan.
  - b) Toda e qualquer técnica pontuável executada a um oponente que caiu ou foi projetado.
4. Atribui-se **WAZA-ARI** a:
  - a) Técnicas de pernas chudan.
5. Atribui-se **YUKO** a:
  - a) Tsuki jodan ou chudan.
  - b) Ataques de braços (uchi) jodan ou chudan.
6. **Só são permitidos ataques às seguintes zonas:**
  - a) Cabeça
  - b) Cara
  - c) Pescoço
  - d) Abdómen
  - e) Peito
  - f) Costas
  - g) Laterais do tronco/flancos
7. Uma técnica pontuável executada ao mesmo tempo que é anunciado o final do combate será considerada válida. Uma técnica, que embora eficaz seja realizada após a ordem de suspender ou terminar o combate não é pontuada e pode resultar na penalização do infrator.
8. Não serão pontuadas técnicas que, embora eficazes, sejam realizadas quando os atletas estão fora da área de competição. No entanto, se um dos atletas realizar uma técnica eficaz estando ainda dentro da área de competição e antes do árbitro declarar “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.*

<b>Denominação</b>	<b>Crítérios técnicos para a atribuição</b>
<b>Ippon</b> (3 pontos) é atribuído por:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pontapés Jodan. Jodan define-se como cara, cabeça e pescoço.</li> <li>2. Qualquer técnica pontuável executada num oponente projetado, que tenha caído ou que esteja no solo.</li> </ol>
<b>Waza-ari</b> (2 pontos) é atribuído por:	Pontapés Chudan. Chudan define-se como abdómen, peito, costas e flancos.
<b>Yuko</b> (1 ponto) é atribuído por:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Qualquer tsuki executado a qualquer das sete áreas pontuáveis.</li> <li>2. Qualquer uchi executado a qualquer das sete áreas pontuáveis</li> </ol>

- I. *Por razões de segurança, são proibidas as projeções em que o oponente seja agarrado abaixo da cintura e projetado sem controlo ou de forma perigosa, ou ainda em que o pivô da projeção seja acima do nível das ancas. O executante será penalizado com um aviso ou com uma falta. Excetua-se as técnicas tradicionais de varrimento de pernas, que não requerem que a queda do oponente seja controlada, como ashi-barai, ko uchi gari, kani waza, etc.). Depois de a*

*projeção ter sido executada, o atleta deve executar uma técnica pontuável o mais rapidamente possível para que seja validada.*

- II. *Sempre que um atleta seja projetado de acordo com as regras, escorregue, caia, ou de alguma forma tenha o tronco no chão e lhe seja aplicada uma técnica pontuável, a pontuação a atribuir será 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 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 clara vontade de que esta seja bem-sucedida.*
- VI. *A atitude marcial (**Zanshin**) é o critério que mais frequentemente falta quando se avalia uma técnica. É o estado de manutenção da motivação no qual o atleta permanece totalmente concentrado, vigiando atentamente a possibilidade do oponente contra-atacar. Ou seja, durante a execução da técnica o executante mantém o olhar no oponente e, depois de a técnica ter sido executada, mantém o olhar, vigilante.*
- VII. *O Bom Sentido de Oportunidade (**Timing**) significa realizar uma técnica exatamente no momento adequado para que esta seja o mais eficaz possível.*
- VIII. *A **Distância Correta** também significa realizar uma técnica a uma distância que assegure o seu maior potencial marcial. Se a técnica se realiza sobre um oponente que se está a afastar rapidamente, o seu efeito potencial é reduzido.*
- IX. *O **Controlo de Distância na Execução** refere-se ao momento em que a técnica é concluída e em que toca, ou quase toca, no alvo. Técnicas com uma distância de execução entre um toque de pele e uma distância de 5 cm da zona alvo apresentam controlo adequado. No entanto, as técnicas jodan que cheguem a 5 centímetros do alvo e que o oponente não tente bloquear ou evitar são pontuáveis, desde cumpram os restantes critérios. Nas competições de Cadetes e Juniores, em técnicas de pernas jodan, é apenas permitido um contacto ligeiro - (anteriormente descrito como “contacto de pele”) - à cabeça, face ou pescoço. A distância pontuável aumenta para 10 centímetros.*
- X. *Uma técnica que não é válida não o será, independentemente de onde e como for executada. Assim, qualquer técnica que não siga os critérios de pontuação 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 contacto na garganta não é permitido. Uma técnica aplicada à garganta só é pontuável se houver controlo de distância na execução (ver ponto IX).*
- XII. *Podem pontuar-se técnicas às omoplatas. A zona não pontuável dos ombros é a união do osso do braço com a omoplata e clavícula.*
- XIII. *O sinal sonoro do final do combate indica o fim do combate, mesmo se o Árbitro, inadvertidamente, não o suspender 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 atletas da respetiva área. Depois disso podem ainda ser atribuídas penalizações, mas exclusivamente pelo Conselho Disciplinar.*

- XIV. Se os dois atletas executarem uma técnica exatamente ao mesmo tempo, o critério de pontuação “Bom Sentido de Oportunidade” não existiu e a decisão correta é a de não atribuir ponto. Ambos os atletas podem, contudo, receber pontos pelas técnicas aplicadas se cada um tiver duas bandeiras a seu favor e ambas as pontuações tiverem ocorrido antes da declaração de “yame” e do sinal sonoro.
- XV. Caso um atleta 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 *tsuki* pontuável, o atleta executou uma técnica de pernas, também pontuável, deve ser atribuída a pontuação correspondente à técnica de pernas, já que, independentemente de o soco ter sido aplicado primeiro, o pontapé tem um valor de pontuação mais elevado.

## ARTIGO 7: CRITÉRIOS DE DECISÃO

1. O resultado do combate é determinado pela obtenção de uma vantagem de oito pontos durante o tempo regulamentar; por, no final do tempo regulamentar de combate, ter o maior número de pontos; obter vantagem de pontuação sem oposição (*senshu*) pela obtenção de uma decisão (*hantei*) favorável, ou ainda pela imposição de *hansoku*, *shikkaku*, ou *kiken* ao oponente.
2. Não existe empate em combates individuais. O árbitro deve apenas declarar um empate (*hikiwake*) em competição por equipas ou em combates *round-robin*, quando o combate terminar com igual pontuação ou sem pontuação, e nenhum atleta obteve *senshu*.
3. Em qualquer combate, se após o tempo regulamentar as pontuações forem as mesmas, mas um obteve vantagem sem oposição (*senshu*), esse atleta será declarado vencedor. Nas provas individuais, se não existir qualquer pontuação por qualquer um dos atletas e se houver um empate sem que um dos atletas tenha obtido vantagem sem oposição (*senshu*), a decisão é tomada por votação do árbitro e de cada um dos quatro juizes. É obrigatório decidir a favor de um dos atletas e essa decisão é baseada nos seguintes critérios:
  - a) A atitude, espírito combativo e força demonstradas pelos atletas;
  - b) A superioridade de táticas e técnicas exibidas;
  - c) Qual dos atletas iniciou maior número de ações.
4. Se um atleta, a quem foi atribuído *senshu*, receber uma falta de Categoria 2 por evitar o desenrolar do combate (*jogai*, fuga, agarrar e largar, agarrar/empurrar com força ou colocar-se peito-a-peito com o oponente) nos últimos (menos) 15 segundos do combate, perde automaticamente a sua vantagem. O árbitro deve então primeiro mostrar o tipo de infração que o atleta cometeu e solicitar o apoio dos juizes. Assim que, no mínimo, dois juizes apoiem a sua decisão, o árbitro deve mostrar o gesto da Categoria 2, seguida do sinal de *senshu* e finalmente o sinal de anulação *torimasen*, e simultaneamente anunciando *AKA/AO senshu torimasen*.

Em casos onde *senshu* é anulado com menos de 15 segundos restantes no combate, mais nenhum *senshu* poderá ser atribuído a qualquer um dos atletas.

Nos casos em que *senshu* tenha sido atribuído mas um protesto de vídeo bem-sucedido determine que o oponente também marcou e que, na verdade, não há uma pontuação sem oposição, o mesmo procedimento usado para a anulação do *senshu*.

A equipa vencedora é aquela com mais vitórias, incluindo vitórias obtidas por *senshu*. 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. O combate pára assim que haja uma diferença de pontos de oito ou mais.

5. 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 atletas para este combate, independentemente de já ter combatido num encontro anterior entre as duas equipas. Se o combate não produzir um vencedor por pontuação e se nenhum dos atletas receber *senshu*, a decisão deste combate é tomada por *hantei*, seguindo-se os mesmos procedimentos que para um combate individual. O resultado do *hantei* nesse combate extra determinará o resultado da equipa.
6. 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.
7. Nas situações em que tanto *AKA* como *AO* são, no mesmo combate, desclassificados por *hansoku*, os atletas agendados para o combate seguinte vencem por *bye* (*automaticamente*) (e não é anunciado qualquer resultado), exceto se a dupla desclassificação ocorrer numa disputa por medalhas. Nesse caso, o vencedor será declarado por *hantei* a não ser que um atleta tenha um *senshu*.

### **Explicação:**

- I. *Ao decidir o resultado de um combate por votação (hantei) no fim de um combate sem vantagem declarada, o árbitro recua para a linha que marca o perímetro do tatami e anuncia "hantei" fazendo soar o apito duas vezes. Os juizes indicam as suas opiniões por intermédio das bandeiras, ao mesmo tempo que o árbitro indica o seu voto levantando o braço do 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.*
- II. *Por "primeira vantagem de pontuação sem oposição" (senshu) entende-se que um atleta tenha conseguido a primeira ocorrência de pontuação no adversário sem que o adversário também pontuasse antes do sinal. Nos casos em que ambos os atletas pontuam antes do sinal, nenhuma "primeira vantagem de pontuação sem oposição" é concedida e ambos os atletas mantêm a possibilidade de senshu mais tarde no combate.*

## **ARTIGO 8: COMPORTAMENTOS PROIBIDOS**

Há duas categorias de comportamentos proibidos, Categoria 1 e Categoria 2.

### **CATEGORIA 1**

1. Técnicas com contacto excessivo em função da zona atacada e técnicas com contacto 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 accidental (*jogai*) da área de competição (não provocada pelo oponente).
3. Pôr em causa a sua própria integridade física, ou a do oponente (*mubobi*).
4. Evitar o combate como forma de impedir que o oponente tenha a oportunidade de pontuar.
5. Passividade – não executar quaisquer técnicas por um período de tempo considerável (não pode ser atribuído após o anúncio dos 15 segundos para o fim do combate).
6. Agarrar, lutar corpo-a-corpo, 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 do oponente após este executar uma técnica de pernas.
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 de forma segura, assim como ataques perigosos e descontrolados.
10. Simular ataques com a cabeça, joelhos e cotovelos.
11. Falar ou provocar o oponente, não obedecer às instruções do árbitro, comportar-se de forma descortês para com os técnicos de arbitragem ou outras faltas de etiqueta.

### Explicação:

- I. *O Karate de competição é um desporto e, como tal, algumas das técnicas mais perigosas são proibidas e todas as técnicas devem ser controladas. Os atletas adultos treinados conseguem absorver golpes relativamente potentes em áreas musculadas como o abdómen, mas o facto é que zonas como a cabeça, cara, pescoço, virilha e articulações são particularmente suscetíveis de lesão. Assim, qualquer técnica que resulte em lesão pode ser penalizada a não ser que tenha sido causada pelo próprio. Os atletas 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. **Contacto à cara – Seniores** - *No caso dos atletas Seniores, é permitido o contacto à cara, cabeça e pescoço se este for leve e controlado (mas não à garganta). Nos casos em que o árbitro considere o contacto como sendo demasiado forte, sem que contudo tenha diminuído a capacidade física e competitiva do oponente, pode atribuir um aviso (*chukoku*). Um segundo contacto sob as mesmas circunstâncias será penalizado com *keikoku*. Após uma terceira infração, será atribuído *hansoku chui*. Após a penalização por *hansoku chui*, qualquer outro contacto, mesmo que não interfira com a capacidade física do oponente, resultará numa penalização por *hansoku*.*
- III. **Contacto à cara - Cadetes e Juniores** - *No caso dos Cadetes e Juniores, não é permitido qualquer contacto com técnicas de braços à cabeça, face ou pescoço. Qualquer contacto, independentemente da sua força, deve receber um aviso ou penalização conforme descrito no parágrafo II, exceto se causado pelo recetor (*mubobi*). Técnicas de pernas *jodan* podem ser pontuáveis mesmo que terminem num contacto ligeiro (*contacto de pele*).*
- IV. *O árbitro deve observar o atleta lesionado constantemente. Um pequeno atraso a parar um combate e anunciar uma decisão permite que alguns sintomas de lesão, como um sangramento do nariz, possam fazer-se sentir. A observação também revela quaisquer esforços da parte do atleta 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 pré-existentes podem provocar sintomas desproporcionais ao grau de contacto usado num dado momento e os Árbitros devem ter isso em mente quando considerarem penalizações por aparente contacto excessivo. Por exemplo, o que parece ser um contacto relativamente ligeiro pode resultar na impossibilidade de um atleta 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 atletas e assegurar-se de que estão aptos para combater. O Árbitro deve ser informado sempre que um atleta tenha já sido tratado por uma lesão.*
- VI. *Os atletas que exagerem a reação a um contacto 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 atleta fingir um colapso ou rolar no chão sem que tal ação seja apoiada e considerada aceitável por opinião médica imparcial, deve atribuir-se shikkaku ao atleta em questão.*
- VIII. *Exagerar os efeitos de uma lesão real é menos sério do que simular uma lesão. É, no entanto, inaceitável. Nestes casos, ao primeiro exemplo de exagero deve atribuir-se, no mínimo, 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 atletas que receberam shikkaku por simularem uma lesão serão retirados da área de competição e conduzidos diretamente à Comissão Médica da WKF, que fará uma examinação física de imediato. A Comissão elaborará um relatório antes do final do Campeonato/Torneio, que será entregue à Comissão de Arbitragem que irá então submeter o seu relatório à Comissão Executiva caso sintam que o caso mereça mais sanções.. Os atletas que simularem uma lesão serão sujeitos às penalizações severas, que podem culminar em expulsão vitalícia da competição, no caso de ser uma situação recorrente.*
- X. *A garganta é uma área particularmente vulnerável e o mais ligeiro contacto deve ser alvo de aviso ou penalização, exceto se este for da responsabilidade do recetor.*
- XI. *As técnicas de projeção dividem-se em dois tipos. As técnicas tradicionais 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 quando esta é executada após se ter agarrando a perna do adversário quando este a está a recolher após uma técnica de pernas. O pivô de uma projeção não pode ser acima do nível do cinto e o oponente deve ser agarrado durante a queda, de modo a garantir uma queda segura. As projeções por cima do ombro, como sei 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 deve ser penalizada. O atleta 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 do oponente após este ter executado uma técnica de pernas e com o objetivo de o derrubar.*

- XII. *São proibidas as técnicas de mão aberta à cara devido a constituírem um perigo de causar dano à visão do oponente.*
- XIII. *Jogai refere-se à situação em que o pé, ou outra parte do corpo, de um atleta, toca o tatami fora da área de competição. Excetua-se a situação em que o atleta é empurrado ou projetado 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 15 segundos para o fim do combate, o árbitro deve atribuir, no mínimo, uma penalização de hansoku chui direto ao infrator.*
- XIV. *Um atleta que execute uma técnica pontuável, mas que saia do tatami antes do árbitro declarar “yame”, receberá a pontuação sem lhe ser atribuído 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 deve ter assinalado “yame” no momento de marcação do ponto e a saída de AO não deve ser tida em conta. Se AO sair ou tiver saído no momento em que AKA marcou (estando AKA na área de competição) então tanto o ponto de AKA como a penalização jogai de AO serão atribuídos.*
- XVI. *É importante compreender que o “Evitamento de Combate” se refere a uma situação na qual um atleta tenta impedir, através de comportamento indicativo de desperdício de tempo, que o oponente tenha a oportunidade de marcar. O atleta que recua constantemente, sem esboçar qualquer contra-ataque, que agarra forçosa e 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 15 ou mais segundos do fim do combate, e o atleta não tiver qualquer aviso de Categoria 2, o árbitro deve avisar o infrator declarando chukoku. Se existir/em alguma/s penalização/ões de Categoria 2 anteriores, atribui-se keikoku. Se, contudo, restarem menos de 15 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 atleta não é uma medida defensiva perante ataques perigosos e descontrolados do oponente. Se esse for o caso, o atacante deve ser avisado ou penalizado.*
- XVII. *“Passividade” refere-se a situações em que os dois atletas não esboçam quaisquer técnicas durante um período de tempo prolongado.*
- XVIII. *Um exemplo de mubobi é o caso em que o atleta inicia um ataque sem ter em conta a sua própria integridade física, ou a do oponente. Alguns atletas lançam-se em longos ataques de braços com técnicas cruzadas e são incapazes de bloquear um contra-ataque. Estes ataques abertos, ou seja, sem tentativa de autoproteção, constituem mubobi e não devem ser pontuados. Alguns atletas viram-se imediatamente após a conclusão de uma técnica, numa demonstração teatral de domínio marcial e certeza de pontuação. Baixam a guarda e perdem a atitude marcial. O objetivo é o de chamar a atenção do árbitro. Esta situação é também, claramente, mubobi. Se o infrator sofrer contacto 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 desclassificação de um atleta e/a de toda a equipa/delegação do torneio ou campeonato.*

## ARTIGO 9: AVISOS E PENALIZAÇÕES

<b>CHUKOKU:</b>	É imposto da primeira vez que uma infração menor é cometida (na categoria aplicável).
<b>KEIKOKU:</b>	É imposto numa segunda situação de infração menor dessa categoria, ou por infrações que não sejam sérias a ponto de merecerem um <i>hansoku-chui</i> .
<b>HANSOKU-CHUI:</b>	Este é um aviso de desclassificação normalmente imposto por infrações para as quais já foi aplicado um <i>keikoku</i> nesse combate. Pode ser imposto diretamente por infrações sérias que não mereçam <i>hansoku</i> .
<b>HANSOKU:</b>	É imposto a seguir a uma infração muito séria ou quando já se atribuiu <i>hansoku chui</i> anteriormente. Resulta na desclassificação do atleta. Nos combates por equipas a pontuação do atleta que sofreu a falta será de oito pontos e a do infrator de zero.
<b>SHIKKAKU:</b>	É a desclassificação de todo torneio/campeonato, incluindo outras provas que esteja inscrito. O <i>shikkaku</i> pode ser anunciado quando um atleta se recusa a obedecer às instruções do Árbitro, age de forma maliciosa ou comete uma ação que desprestígia e desonra o <i>Karate-do</i> , ou quando outras ações violam as regras e o espírito do torneio. Nos combates por equipas a pontuação do atleta que sofreu a falta será de oito pontos e a do infrator de zero.

Para facilitar o fluxo da disputa, os Árbitros podem, desde que haja mais de 15 segundos restantes do combate, informalmente encorajar os atletas a iniciar a atividade gesticulando (o mesmo que é habitual para fazer com que os competidores pisem o *tatami* ou avancem no mesmo) combinada com a ordem “TSUZUKETE” e o afastamento quando os atletas estão agarrados (usando o mesmo gesto habitual para fazer com que os competidores recuem no *tatami*) combinada com a ordem verbal “WAKARETE”, ambas sem parar o tempo. Essas medidas não têm como objetivo substituir avisos por infrações óbvias ou se os competidores não responderem imediatamente às ordens.

### Explicação:

- I. *Existem 3 graus de aviso: chukoku, keikoku e hansoku chui. Um aviso consiste numa chamada de atenção dada ao atleta, para que fique claro que houve uma violação das regras de competição, sem que se imponha uma penalização imediata.*
- II. *Existem 2 graus de penalização: hansoku e shikkaku. Ambas podem levar à desclassificação do infrator do i) combate (hansoku) ou ii) do torneio (shikkaku) com possível suspensão de toda e qualquer competição durante um período de tempo a determinar. Aquando da atribuição de shikkaku, a Comissão Legal e Disciplinar pode atribuir sanções, baseando-se na receção de reclamações.*
- III. *As penalizações de Categoria 1 e Categoria 2 não são mutuamente cumulativas.*
- IV. *Pode atribuir-se um aviso em consequência de uma infração das regras, mas uma vez atribuído um aviso de qualquer categoria, qualquer reincidência de uma infração dessa mesma categoria deve ser acompanhada por um aumento da severidade do aviso ou mesmo por uma penalização.*

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

- V. *O chukoku é normalmente atribuído aquando de uma primeira infração que não tenha diminuído o potencial de vitória de um atleta.*
- VI. *O keikoku é normalmente atribuído quando o potencial de vitória de um atleta é ligeiramente reduzido, na opinião dos juizes, pela infração cometida.*
- VII. *Um hansoku chui pode atribuir-se ou diretamente, ou após um keikoku. É atribuído quando o potencial de vitória de um atleta é seriamente reduzido, na opinião dos juizes, pela infração cometida.*
- VIII. *Um hansoku pode ser atribuído por acumulação de penalizações, mas também pode ser atribuído de forma direta, devido a uma infração séria das regras. É imposto quando o potencial de vitória de um atleta é reduzido quase a zero, na opinião dos juizes, pela infração cometida.*
- IX. *Qualquer atleta 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 controlo necessárias para as competições da WKF será objeto de relatório ao Conselho de Arbitragem. Este decidirá se o atleta será suspenso do resto dessa competição e/ou de competições posteriores.*
- X. *Um shikkaku pode impor-se diretamente, sem que primeiro devam existir avisos de qualquer tipo. Caso o árbitro acredite que um atleta agiu com malícia, independentemente de se causou ou não qualquer lesão, a penalização correta é o shikkaku e não o hansoku.*
- XI. *Quando o árbitro considera que um treinador está a interferir com um combate em curso, o árbitro ordena a paragem do combate (yame) e aproxima-se do treinador, fazendo o sinal de comportamento descortês. De seguida, o árbitro declara o recomeço do combate (tsuzukete hajime). Se o treinador persistir no seu comportamento, o árbitro ordena a paragem do combate e pede ao treinador para sair do tatami. O árbitro não reinicia o combate até que o treinador cumpra com a sua ordem. Esta situação não é considerada como shikkaku e a expulsão do treinador é válida apenas para o combate em questão.*
- XII. *Uma expulsão por shikkaku deve anunciar-se publicamente.*

## **ARTIGO 10: LESÕES E ACIDENTES EM COMPETIÇÃO**

1. *Kiken* ou desistência é a decisão anunciada quando um ou mais atletas 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. A desclassificação por *kiken* implica apenas a categoria em questão, permitindo aos atletas participar em quaisquer outras categorias onde estejam inscritos.
2. No caso de dois atletas 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*), com a exceção de situações em que foi atribuído *senshu* a um dos atletas. Nas provas por equipas, o árbitro anunciará um empate (*hikiwake*), com a exceção de situações em que foi atribuído *senshu* a um dos atletas. Se esta situação ocorrer num combate decisivo entre equipas, o resultado do combate será decidido por votação (*hantei*), com a exceção

de situações em que foi atribuído *senshu* a um dos atletas.

3. Um atleta lesionado que tenha sido declarado incapaz de combater pelo médico da prova, não pode voltar a combater nessa competição.
4. Um atleta lesionado que ganhe um combate por *desclassificação por lesão* não pode combater de novo nessa competição sem permissão do médico.
5. Quando um atleta 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 atleta 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 atleta deve ser declarado incapaz para combater (**Artigo 13, Parágrafo 8d**), ou se se deve prolongar o tempo de tratamento.
7. Qualquer atleta 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 de todas as provas de *kumite* do torneio/competição. Se um atleta cair, for projetado ou atirado ao chão e não se levantar imediatamente, o árbitro chama o médico e inicia uma contagem verbal, (em Inglês em provas da WKF), até 10, só com uma mão. Sempre que a contagem dos 10 segundos seja iniciada, o médico é chamado a examinar o atleta. Em incidentes destes, o atleta pode ser examinado no tatami.

### **Explicação:**

- I. *Quando o médico declara que o atleta 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 atleta pode ganhar por desclassificação do oponente por acumulação de infrações menores de Categoria 1. O vencedor pode não ter sofrido lesões significativas.*
- III. *O árbitro deve convocar o médico quando um atleta se encontra lesionado e necessita de tratamento, levantando o braço e enunciando claramente “Doutor”.*
- IV. *Caso esteja fisicamente capaz de o fazer, o atleta dever 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 atleta lesionado em particular.*
- VI. *O Painel de Arbitragem decide a vitória por hansoku, kiken, ou shikakku, conforme o caso.*
- VII. *Em combates de equipas, se um atleta receber um kiken, ou for desclassificado (hansoku ou shikakku) a sua pontuação, caso a tenha, é reduzida a zero e a do seu oponente é de oito pontos.*

## **ARTIGO 11: PROTESTOS OFICIAIS**

1. Não é permitido apresentar um protesto aos membros do Painel de Arbitragem do *tatami* em questão.
2. Quando, aparentemente, qualquer procedimento da Arbitragem infrinja este regulamento, o Treinador 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 ser anunciado pelo treinador, ao chefe de tatami num espaço de um minuto, após o final do tempo do combate. O treinador deve requisitar o formulário oficial ao chefe de tatami, preenche-lo em quatro minutos e devolvê-lo ao chefe de tatami, juntamente com o valor estipulado. O chefe de tatami deve, de imediato, entregar o formulário ao Conselho de Arbitragem, este tem cinco minutos para chegar a uma decisão.
6. Composição do Júri de Protestos

O Júri é composto por três árbitros 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 afetados nessa eliminatória, desde o momento anterior ao incidente;
- Repetir os combates afetados 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. Elaboração de Relatórios

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 impor 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 gravação de vídeo

*NOTA: esta regra especial pode ser interpretada separada e de forma independente relativamente a quaisquer outras provisões deste Artigo 11 e das explicações correspondentes.*

Em Campeonatos Mundiais de Seniores da WKF, em Jogos Olímpicos, Jogos Olímpicos da Juventude, Jogos Continentais, Jogos Mundiais e eventos multidessportivos desta natureza, é obrigatória a revisão de combates através de gravação de vídeo. A utilização deste meio é recomendável para outras competições, sempre que tal seja possível. O procedimento a seguir está descrito no **Anexo 11**.

#### Explicação:

- I. *O protesto deve incluir os nomes dos atletas e do Painel de Arbitragem correspondente, assim como **uma descrição clara e precisa 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 objetivamente 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 DA EQUIPA DE ARBITRAGEM**

### **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 os chefes de tatami, chefes de tatami assistentes, direcioná-los para as 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 E CHEFES DE TATAMI ASSISTENTES**

Os poderes e deveres dos chefes de tatami são os seguintes:

1. Nomear, delegar e supervisionar os Árbitros e Juízes nos combates que se realizem nas áreas de competição sob o seu controlo.
2. Vigiar a atuação dos árbitros e juízes 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 contração 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 dois árbitros com Qualificação WKF Árbitro A para agir como Supervisores de Revisão de Vídeo.

### **SUPERVISORES DOS TREINADORES**

Os deveres dos supervisores dos treinadores estão descritos no Anexo 11: REVISÃO DE 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 atleta/s.
4. Parar o combate sempre que acredite ter sido marcado ponto, falta ou para assegurar a segurança dos atletas.
5. Parar o combate sempre que dois ou mais juízes indiquem ponto ou *jogai*.
6. Assinalar faltas observadas (incluindo *jogai*), solicitando a concordância dos juízes 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 juízes (*shugo*) para recomendar *shikkaku*.
9. Explicar ao chefe de tatami, ao Conselho de Arbitragem, ou ao Júri de Protestos, se necessário, os fundamentos das suas decisões.
10. Impor penalizações e advertências com base nas decisões dos juízes.
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. Inclui a observação e controlo da conduta dos treinadores, dos atletas e de quaisquer membros das delegações que estejam presentes no recinto de competição.
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 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 atletas e dar a sua opinião ao árbitro nos seguintes casos:

- a) Quando observarem um ponto.
- b) Quando um atleta sair da área de competição (*jogai*).
- c) Quando solicitados pelo árbitro para emitir opinião relativa a uma 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, o arbitrador deve assegurar-se que os atletas estão a usar equipamentos e *karate-gi* devidamente autorizados pelas regras de competição da WKF. Mesmo que a equipa organizadora da competição faça uma verificação antes de cada eliminatória, é da responsabilidade do *kansa* assegurar que os equipamentos cumprem com as regras. O arbitrador não é sujeito a rotação durante as provas por equipas

**Diretrizes para a atuação do kansa:**

**O kansa deve interferir nas seguintes situações, fazendo um sinal com a bandeira vermelha e soprando no seu apito:**

- O árbitro esquece-se de indicar *senshu*.
- O árbitro esquece-se de remover *senshu*.
- O árbitro pontua o atleta errado.
- O árbitro avisa/penaliza o atleta errado.
- O árbitro atribui um ponto a um atleta e um exagero de categoria 2 ao seu adversário.
- O árbitro atribui pontuação a um atleta e *mubobi* ao adversário.
- O árbitro atribui pontuação a uma técnica executada após a declaração de *yame*/após o fim do combate.
- O árbitro atribui pontuação referente a uma técnica executada fora do *tatami*.
- O árbitro atribui um aviso ou penalização por passividade após a declaração de *ato shibaraku*.
- O árbitro atribui um aviso ou uma penalização errados após a declaração de *ato shibaraku*.
- O árbitro não para o combate quando há dois ou mais juízes a sinalizar pontuação ou *jogai* para o mesmo atleta.
- O árbitro não para o combate quando um treinador requisita uma visualização por vídeo.
- O árbitro não segue as indicações da maioria dos juízes.
- O árbitro não chama o médico quando a regra dos 10 segundos é acionada.
- O árbitro sinaliza *hantei/hikiwake* mesmo com a existência de *senshu*.
- Um juiz tem as bandeiras trocadas.
- O painel de pontuação não está correto.
- A técnica implicada numa situação de requisição de visualização por vídeo foi executada após a declaração de *yame*/após o fim do combate.

**O kansa não deve interferir nas seguintes situações e decisões do Painel:**

- Os juízes não sinalizam uma técnica pontuável.
- Os juízes não sinalizam um *jogai*.
- Os juízes não apoiam o árbitro quando este sugere um aviso/penalização de Categoria 1/2.
- A decisão sobre o grau de severidade de uma situação de excesso de contacto, Categoria 1.
- A decisão sobre qual aviso ou penalização de Categoria 2 atribuir.
- Discussões do Painel sobre a validade de uma técnica.
- Quando o árbitro não ouve o sinal sonoro que indica o final do combate, é o cronometrista que deve emitir um sinal sonoro, não o *kansa*.

**SUPERVISORES DE PONTUAÇÃO**

O arbitrador deve manter um registo separado da pontuação atribuída pelo árbitro e, ao mesmo tempo, supervisionar os cronometristas e anotadores.

**Explicação:**

- I. *Quando dois ou mais juízes indicarem ponto ou jogai para o mesmo atleta, o árbitro deve parar o combate e anunciar a decisão da maioria. Se o árbitro não parar o combate, o arbitrador deve fazer um sinal com a sua bandeira vermelha e soar o seu apito. Quando o árbitro decidir parar o combate, por qualquer outro motivo que não um sinal dado por dois ou mais juízes, declara “yame”, gesticulando apropriadamente. Os juízes assinalam as suas opiniões e o árbitro transmite a decisão com que dois ou mais juízes concordem.*
- II. *Sempre que ambos os atletas tenham pontos, avisos ou penalizações assinaladas por dois ou mais juízes, esses pontos, avisos ou penalizações serão atribuídos.*
- III. *Se a um atleta for sinalizado 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.*
- IV. *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.*
- V. *Em situação de hantei, tanto os 4 juízes como o árbitro têm um voto cada.*
- VI. *O papel do arbitrador é o de assegurar que o combate é conduzido de acordo com as regras de competição. Não é um juiz extra. 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.*
- VII. *No caso de o árbitro não ouvir o sinal a anunciar o fim do tempo, o cronometrista (Score-Supervisor) fará soar o seu apito.*
- VIII. *Ao explicarem os fundamentos para uma decisão, os juízes podem falar com o chefe de tatami, a Comissão de Arbitragem ou com o Júri de Protestos. Não têm de justificar as suas decisões a nenhuma outra entidade.*
- IX. *Um árbitro pode, sem necessitar do apoio dos juízes, banir da área de competição qualquer treinador que não cumpra as regras de boa conduta em competição ou que, na sua opinião, esteja a interferir com um ótimo desenrolar do combate. O árbitro pode, assim, suspender o combate até que o treinador siga as suas ordens. Esta mesma autoridade estende-se também a qualquer membro de uma comitiva que esteja presente nas zonas de competição.*

**ARTIGO 13: INICIO, SUSPENSÃO E CONCLUSÃO DE 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 juízes assumem as posições estipuladas e após a troca de cumprimentos entre os atletas, o árbitro declara “*shobu hajime*”, dando assim início ao combate.
3. O árbitro para o combate anunciando “*yame*”. Se necessário, ordena aos atletas 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 juízes assinalam a deles através de um gesto. Caso se atribua pontuação, o árbitro identifica o atleta (*AKA ou AO*), a área alvo e de seguida, atribui a pontuação adequada com o gesto correspondente. De seguida, o árbitro recomeça o combate dizendo “*tsuzukete hajime*”.

5. Quando um atleta tem uma vantagem clara de oito pontos num combate, o árbitro enuncia “*yame*” e instrui os atletas para retomarem as suas posições iniciais. Retoma também a sua. O vencedor é então anunciado e indicado pelo árbitro ao levantar o braço do seu lado, declarando “*AO/AKA no kachi*”. O combate acaba nesse momento.
6. Quando o tempo de combate termina, o atleta com maior pontuação é declarado vencedor, e é indicado pelo árbitro que ergue o braço do seu lado e declara “*AO/AKA no kachi*”. O combate acaba nesse momento.
7. Em caso de empate na votação, no final de um combate inconclusivo, o Painel (o árbitro e os quatro juízes) tem de chegar a uma decisão por hantei.
8. Em face das seguintes situações, o árbitro anuncia “*yame*” e para o combate temporariamente:
  1. Quando um dos ou ambos os atletas esteja/m fora da área de competição.
  2. Quando o árbitro instruir um atleta para ajustar o *karate-gi* ou o equipamento de proteção.
  3. Quando um atleta tenha quebrado uma ou mais regras.
  4. Quando o árbitro considerar que um ou ambos os atletas 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.
  5. Quando um atleta agarra o oponente e não executa uma técnica de imediato ou uma projeção.
  6. Quando um ou ambos os atletas caem ou são projetados e nenhum consegue executar uma técnica nos segundos imediatos.
  7. Quando ambos os atletas se agarram um ao outro sem tentarem executar uma projeção ou técnica de imediato.
  8. Quando ambos os atletas se encostam peito-a-peito sem tentarem executar uma projeção ou técnica de imediato.
  9. Quando ambos os atletas estão no chão devido a queda ou tentativa de projeção e começam a brigar.
  10. Quando é observado ponto ou *jogai* por dois ou mais juízes para o mesmo atleta.
  11. Quando, na opinião do árbitro, houve ponto ou falta – ou a situação pede a interrupção do combate por razões de segurança.
  12. Quando solicitado pelo chefe de *tatami*.

### **Explicação:**

- I. *Ao começar um combate, o árbitro chama os atletas às suas posições. Se um atleta entra prematuramente na área, deve ser-lhe pedido que se retire. Os atletas 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 recomeçar o combate, o árbitro deve assegurar-se de que ambos os atletas estão posicionados nas suas linhas e se comportam devidamente. Qualquer traço de irrequietude deve parar antes de se recomeçar o combate. O árbitro deve recomeçar o combate com o mínimo atraso possível.*  
  
*Os atletas devem saudar-se no início e final de cada combate.*

## **REGRAS DE KATA**

## ARTIGO 1: ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KATA

1. A área de competição deve ser um tapete quadrado devidamente aprovado pela WKF cujos lados devem medir 8 metros (medidos pelo exterior), aos quais é adicionado um metro por lado que corresponderá à área de segurança. A área de segurança tem de ser claramente identificada e deve medir dois metros de cada lado do *tatami*. Nos casos em que a área de competição se localiza numa plataforma elevada, a área de segurança deve ter um metro adicional em cada lado.
2. Os tapetes devem ser de uma cor uniforme com a exceção do metro exterior da área de 8 x 8 metros.
3. Os juízes e o técnico de *software* devem estar posicionados lado a lado à mesa no final do *tatami* de frente para os atletas, com o juiz chefe (juiz nº 1) mais próximo do técnico de *software* que estará sentado na extremidade da mesa.

### **Explicação:**

- I. *Não é permitido colocar publicidade, seja qual for a sua forma de apresentação (em grandes painéis, paredes, pilares, etc.) a menos de um metro do perímetro exterior da área de segurança.*
- II. *Os tapetes utilizados em competição devem ser completamente antiderrapantes na face que tem contacto com o chão; na face oposta, com a qual os atletas têm contacto, o coeficiente de fricção deve ser o mais baixo possível. É da responsabilidade do chefe de tatami assegurar que as peças do tatami não se separam durante a prova, já que a ocorrência desta situação pode causar lesões e é considerada perigosa. Os tatamis devem ser devidamente homologados pela WKF.*

## ARTIGO 2: FARDA OFICIAL

1. Tanto os atletas como os seus treinadores devem seguir as regras do uniforme oficial conforme descrito abaixo.
2. A Comissão de Arbitragem poderá desclassificar um oficial ou um atleta que não cumpram com este regulamento.

### **ÁRBITROS**

1. Tanto os árbitros como os juízes devem usar o uniforme oficial designado pela Comissão de Arbitragem. Esta farda deve ser usada em todos os torneios e cursos.
2. O uniforme oficial é composto pelos seguintes elementos:
  - Um casaco clássico azul-marinho (código de cor: 19-4023 TPX)
  - Uma camisa branca de mangas curtas.
  - Uma gravata oficial, sem prendedor/clipe.
  - Um apito preto.
  - Um cordão branco, discreto, para colocar o apito.

Calças clássicas; sem padrões e sem dobras para cima. (Ver Anexo 9).

Meias pretas ou azuis escuras simples e sapatos pretos para uso na área de competição.

Chapéu de caráter religioso se aprovado pela WKF.

Árbitros/as e juízes podem usar uma aliança de casamento, desde que esta seja discreta.

Árbitras e juízas podem usar brincos discretos e prender o cabelo com um gancho.

3. Em Jogos Olímpicos, Jogos Olímpicos da Juventude, Jogos Continentais e outros eventos em que haja vários desportos em competição e em que o Comité Olímpico providencie um uniforme único para as diferentes equipas de arbitragem que incorpore os valores da organização, o uniforme oficial da WKF poderá ser substituído por este. Para que isto seja possível, a equipa organizadora tem que escrever um requerimento à WKF; este terá que ser aprovado formalmente para que a troca seja permitida.

## ATLETAS

1. Os atletas devem usar um *karate-gi* branco sem listas, feitiços e/ou bordados além dos que são permitidos pelo Comité Executivo da WKF. Os emblemas e/ou bandeiras nacionais devem ser colocados na zona do peito do casaco do *karate-gi* e não podem exceder as seguintes medidas: 12cm por 8cm (ver Anexo 7). Só são permitidas etiquetas de origem. Adicionalmente, é obrigatório o uso da identificação individual de cada atleta, atribuída pela organização do evento; este deve ser colocado nas costas do casaco. Os atletas devem usar um cinto vermelho ou azul, como designado pelo *pool* de competidores. Os cintos devem ter cerca de 5cm de largura; devem também ter comprimento suficiente para que haja um mínimo de 15cm de cinto após o nó. Se o cinto for mais longo, o comprimento deste não pode exceder o de três quartos da coxa. Os cintos devem ser sem padrões, bordados personalizados, marcações e/ou publicidade além dos de origem.
2. Em circunstâncias especiais, o Comité Executivo pode autorizar a apresentação de emblemas especiais e /ou de marcas registadas de patrocinadores aprovados, em detrimento do ponto 1 desta lista.
3. O casaco do *karate-gi*, com o cinto atado, tem que, no mínimo, cobrir as ancas e, no máximo, tapar os primeiros três quartos da coxa. As atletas podem usar uma t-shirt branca sem padrões e/ou marcas dentro do *karate-gi*. Os atilhos do casaco devem estar devidamente atados. Não é permitida a utilização de casacos sem atilhos.
4. No máximo, as mangas do casaco podem tapar a articulação do pulso; no mínimo, têm que cobrir metade do antebraço. Não é permitido dobrar as mangas.
5. No máximo, as calças do *gi* podem tapar o tornozelo; no mínimo, têm que cobrir dois terços da canela. Não é permitido fazer dobras nas calças.
6. Os atletas devem manter o cabelo limpo e com um comprimento adequado (que não perturbe o desenrolar a demonstração do *kata*). Caso o árbitro considere que o cabelo do atleta está demasiado comprido e/ou sujo, este poderá ser desclassificado. Não é permitido o uso de: fitas para o cabelo (*hachimaki*), travessões, ganchos de metal, fitas decorativas, missangas e/ou outros adereços. É apenas permitido o uso de, se necessário, um ou dois elásticos, que apanhem todo o cabelo de uma vez só.
7. As atletas poderão usar um véu religioso, desde que corresponda ao formato aprovado pela WKF: um véu preto, sem padrões ou marcas que tape o cabelo mas não a garganta.
8. Os atletas não devem usar objetos metálicos ou outros objetos.

9. Não é permitido o uso de óculos graduados. É permitido o uso de lentes de contacto moles, sendo que o seu uso e riscos correspondentes são da responsabilidade do atleta.
10. É expressamente proibido o uso de adereços, equipamentos ou vestes não autorizados.
11. A verificação do equipamento dos atletas é da responsabilidade do árbitro (*Kansa*). É necessário confirmar que ambos os atletas estão a usar equipamentos permitidos e devidamente homologados. (Não é permitido proibir o uso de equipamentos homologados pela WKF em competições continentais, internacionais e/ou nacionais).
12. O uso de ligaduras e de outros equipamentos de proteção de lesões pré-existentes tem de ser aprovado pelo Árbitro, que por sua vez seguirá o parecer do médico da prova.

## TREINADORES

1. É obrigatório o uso do fato de treino oficial das respetivas Federações Nacionais, assim como da respetiva identificação. A única exceção a esta diretiva é em eliminatórias que terminam num lugar de pódio em eventos oficiais da WKF: nestes casos é obrigatório o uso de roupa formal. Os treinadores devem usar um fato clássico, em cores escuras, com camisa e gravata; as treinadoras devem usar um fato clássico em cores escuras, com saia/calças e camisa, ou um vestido formal. É permitido às treinadoras usar vestes religiosas, desde que sejam de um modelo aprovado pela WKF (o mesmo que é permitido às árbitras/juízas).

### **Explicação:**

- I. *Se o equipamento de um atleta apresenta irregularidades antes do início da sua eliminatória, ser-lhe-á dado um minuto para corrigir a situação – não é permitido desclassificar o atleta sem lhe dar esta oportunidade.*
- II. *É apenas permitido aos elementos da equipa de arbitragem remover os seus casacos se a Comissão de Arbitragem assim o decretar.*
- III. *O casaco do karate-gi não pode ser removido durante a execução do Kata.*

## ARTIGO 3: ORGANIZAÇÃO DE PROVAS DE KATA

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

1. A competição de *kata* divide-se em provas individuais e de equipas. As provas por equipas consistem em competições entre equipas constituídas por três atletas. Cada equipa é exclusivamente masculina ou feminina. A prova individual de *kata* consiste na execução individual de um *kata*, nas divisões masculina e feminina.
2. Para os Campeonatos Mundiais e Continentais da WKF, os quatro vencedores de medalhas (ouro, prata e dois de bronze) do evento anterior são escolhidos. Para o Karate 1- *Premier League*, os oito atletas de topo do Ranking Mundial da WKF, no dia anterior à competição, são escolhidos. O direito à escolha diminui para lugares inferiores na ausência de Concorrentes elegíveis para a mesma.
3. O sorteio eletrónico de *kata* determina a ordem de competição dentro do grupo após a ronda inicial, excluindo as rondas para medalhas.

4. O número de atletas determinará o número de grupos para facilitar as rondas de eliminação.
5. O sistema de eliminação usado para *Kata* consiste em dividir os atletas (individuais ou equipas) em grupos de oito atletas (com as exceções explicadas para menos de 11 ou mais de 96), e para cada ronda, o número de competidores por grupo é reduzido a 4 - passando para a próxima ronda - até que apenas dois grupos de atletas (individuais ou equipas) permaneçam, após o qual os atletas com a pontuação mais alta em cada um dos dois grupos respetivos competem pelo 1º lugar (o perdedor fica em 2º lugar) e os atletas que obtiverem a segunda pontuação mais alta em cada um dos dois grupos são colocados contra a terceira maior pontuação no outro grupo para competir pelos dois terceiros colocados (finais de bronze).
  - No caso de haver 3 ou menos atletas, uma única *kata* é realizada para determinar o 1º ao 3º lugar.
  - Com 4 atletas, dois grupos de dois são formados para a primeira ronda e os dois vencedores encontram-se *para* competir pelo 1º lugar, enquanto os dois perdedores ficam em 3º lugar.
  - Com 5-10 atletas, dois grupos e as três maiores pontuações de cada grupo passam a disputar medalhas. O grupo seguirá então o procedimento normal de que o concorrente de maior pontuação de cada grupo competirá pelo 1º e 2º lugar - o número 2 defrontará o número 3 do outro grupo e vice-versa - a menos que haja apenas 5 concorrentes- sendo que neste caso o atleta número 3 do grupo menor ganhará o seu terceiro lugar automaticamente no *bye* (*walk-over*).
  - Se o número de atletas for 11-24, dois grupos são formados. Após o primeiro *kata*, os 4 principais atletas formam dois grupos de quatro, após os quais o segundo *kata* determinará a classificação para os 6 atletas (3 de cada grupo) que irão competir na terceira ronda pelas medalhas da maneira normal.
    - Se o número de atletas é 25-48, quatro grupos são formados. Após a primeira *kata* os 4 melhores atletas de cada grupo transitam para a segunda ronda. Na segunda ronda, 16 atletas são divididos em 2 grupos em 2 *tatamis* (8 atletas por *tatami*) e a segunda *kata* é executada. Após a segunda ronda, os 4 melhores atletas de cada grupo (8 no total) transitam para a terceira ronda. Na terceira ronda, estes 8 atletas são divididos em 2 grupos (4 atletas por grupo) e executam a terceira *kata*. Após a terceira ronda, os 3 melhores atletas de cada grupo passam para a disputa para as medalhas, executando a quarta *kata*.
6. O número básico de atletas por grupo é 8 - mas quando o número excede 64, mas é inferior a 97, o número de concorrentes que excedem 64 é distribuído nos 8 grupos até um máximo de 12 por grupo.
7. Se o número de atletas for entre 97 e 192, o número de grupos será dobrado para 16 - dando um número reduzido de atletas por grupo - mas ainda selecionando os quatro primeiros de cada grupo deixando 8 grupos de 8 atletas (um total de 64 competidores) para a próxima ronda.
8. Se o número de atletas for igual ou superior a 193, o número de grupos será dobrado para 32 reduzido o número de atletas por grupo, mas ainda selecionando os quatro primeiros de cada grupo deixando 16 grupos com um total de 128 competidores para a próxima ronda.
9. O mesmo painel de Juízes deve ser implantado para todos os atletas em um grupo para cada ronda.
10. Não haverá repescagem aplicada a menos que seja determinado de outra forma especificamente para uma competição.

11. Atletas individuais ou equipas que não se apresentarem quando chamados serão desclassificados (*Kiken*) dessa categoria. Desclassificação por *Kiken* significa que os atletas são desclassificados dessa categoria, embora isso não afete a participação em outra categoria.
12. Nas provas de *kata* por equipas, nas disputas para medalhas, estas executam a *kata* escolhida da forma habitual. De seguida, executam uma demonstração do significado da *kata* (*bunkai*). O tempo total permitido para essa demonstração (*kata* e *bunkai*) é de 5 minutos. O cronometrista inicia a contagem do tempo a partir da saudação feita no início da execução da *kata* e para-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 5 minutos, é desclassificada. O uso de armas tradicionais, equipamento auxiliar ou adereços adicionais é proibido.

### **Explicação:**

1. A tabela que se segue resume o número de ronda e grupos de acordo com o número de concorrentes:

Nº de atletas	Número de Grupos	Nº de <i>katas</i> realizadas para vencer	Atletas na segunda ronda
2	1	1	Zero (sem 2ª ronda)
3	1	1	Zero (sem 2ª ronda)
4	2	2	Prova para Medalha (apenas Ouro)
5 a 10	2	2	Prova para Medalha
11 a 24	2	3	8 atletas
25 a 48	4	4	16 atletas
49 a 96	8	4	32 atletas
97 a 192	16	5	64 atletas
193 ou mais	32	6	128 atletas

### **ADAPTAÇÃO MANUAL DO SISTEMA DE JULGAMENTO DE KATA**

Para competições em que o sistema eletrónico de julgamento de *kata* não está disponível, pode ser usado o placar manual. Nesses casos, o sinal para exibir o placar seria dado pelo Juiz Chefe, soprando seu apito, e dando um segundo sinal do apito uma vez que o locutor anunciasse todas as pontuações. Os sete juízes do painel de julgamento são selecionados pelo chefe de *tatami* ou pelo seu assistente.

Ademais, apenas uma pontuação é dada para incluir tanto o desempenho técnico quanto o atlético. Os juízes devem ter em mente que o desempenho deve ser pesado em 70% para o desempenho técnico e 30% para o desempenho atlético.

Qualquer empate usando um sistema manual faz com que os atletas (ou equipas) em questão realizem um *kata* adicional e diferente, em que os Juízes serão obrigados a diferenciar a sua pontuação para quebrar o empate.

#### ARTIGO 4: O PAINEL DE ÁRBITRAGEM

1. Para todas as competições oficiais da WKF, um painel de sete juízes para cada ronda será designado por uma seleção aleatória designada por um programa de computador.
2. Nas disputas de medalhas, nenhum dos juízes poderão ser da mesma nacionalidade (nas provas FNKP, do mesmo clube) do atleta.
3. Para cada *tatami*, um Juiz é designado como o Juiz Chefe e assumirá a liderança na condução de qualquer comunicação necessária com o técnico de *software* e lidará com qualquer questão imprevista entre os Juízes.
4. Implantação de juízes e alocação de painel para as eliminatórias: O Secretário de Conselho de Arbitragem irá entregar ao técnico de *software* que manuseia o sistema de sorteio eletrónico uma lista contendo os Juízes disponíveis por *tatami*. Esta lista é feita pelo Secretário de CA assim que o sorteio dos atletas terminar e no final do briefing dos árbitros. Esta lista deve conter apenas juízes presentes no briefing e deve obedecer aos critérios acima mencionados. Para o sorteio dos Juízes, o Técnico de *software* coloca os nomes no sistema e sete Juízes de cada distribuição de *tatami* serão selecionados aleatoriamente como painel de julgamento. Nas provas da FNKP o Presidente do CA.

Para disputas de medalhas, os Chefes de *tatami* fornecerão ao Presidente do Conselho de Arbitragem e ao Secretário do CA uma lista contendo os juízes disponíveis para o seu próprio *tatami* depois da última ronda eliminatória ter terminado. Assim que a lista for aprovada pelo Presidente do CA, será entregue ao Técnico de *software* para que seja inserido no sistema.

O sistema irá então alocar aleatoriamente o painel de Juízes, que conterà apenas os 7 oficiais para cada *tatami*.

5. Além do técnico de *software* e o anunciador de resultados – para competição de equipas, o painel para rondas de disputa de medalhas serão também assistidas por um cronometrista, vigiando o tempo máximo de prestação.
6. Conforme o expediente, o Anunciador e o Técnico de *software* poderão ser a mesma pessoa.
7. Ademais, os organizadores devem fornecer aos Mensageiros para cada área de competição, familiarizados com a lista de *kata* da WKF para registar os *katas* escolhidos pelos atletas antes de cada ronda e trazer a listagem para o técnico de *software*. O Chefe de *tatami* é responsável por supervisionar a operação do (s) mensageiro (s).
8. Para competições que não contam para o ranking da WKF, o número de Juízes por painel pode ser reduzido a cinco. Nesses casos, apenas a pontuação mais alta e mais baixa é eliminada do total.

#### **Explicação:**

*I. Todos os juízes e o técnico de software são colocados em fila de frente para a mesa oficial, de preferência atrás de uma única mesa.*

*II. O Juiz Chefe sentar-se-á mais próximo do Técnico de Software que se sentará na extremidade da mesa.*

## ARTIGO 5: CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

### 5.1 Lista oficial de *katas*

Só são permitidas em competição as seguintes *katas*:

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

*Nota: Alguns nomes encontram-se repetidos devido às variações habituais na ortografia de estrangeirismos. Em algumas situações, um Kata pode ser conhecida por nomes diferentes de estilo (ryu-ha) para estilo. Em casos excepcionais, um nome idêntico pode referir-se a Katas diferentes de estilo para estilo.*

## 5.2 Avaliação

Ao observar a apresentação de um atleta ou equipa, os juízes devem fazer a sua avaliação com base nos dois critérios principais (qualidade técnica e qualidade atlética).

A execução é avaliada desde a saudação que inicia o *kata*, até à saudação no final, com exceção das eliminatórias, em provas de equipas, que dão origem a lugares de pódio. Nestas, a avaliação, assim como a contagem do tempo, começa na primeira saudação que dá lugar à execução da *kata* e termina na saudação após o *bunkai*.

Uma ligeira variação, conforme ensinada pelo estilo de Karate do atleta (*Ryu-Ha*) será permitida.

Os atletas devem realizar um *kata* diferente em cada ronda. Uma vez realizada, um *kata* não pode ser repetida - mesmo se usada como desempate. Somente os *kata* listadas na lista de *kata* acima são permitidas.

## 5.3 Sistema de Pontos

O desempenho técnico e o desempenho atlético recebem pontuações separadas usando a mesma escala de 5.0 a 10.0 em incrementos de 0.2 - onde 5.0 representa a pontuação mais baixa possível para um *kata* aceite como realizada e 10.0 representa um desempenho perfeito. Uma desqualificação é indicada por uma pontuação 0.0.

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

*Bunkai* deve ter a mesma importância do que o próprio *kata*.

## 5.4 Resolver Empates

No caso em que atletas obtenham o mesmo número de pontos, o empate deverá ser resolvido de acordo com os seguintes procedimentos, incorporados no sistema de julgamento eletrónico:

Passo 1:	Comparar a pontuação da execução TÉCNICA antes do fator de multiplicação (70%). A mais alta vence.
Passo 2:	Comparar a pontuação da execução TÉCNICA comparando a pontuação mais baixa não excluída. A mais alta vence.
Passo 3:	Comparar a pontuação da execução TÉCNICA comparando a pontuação mais alta não excluída. A mais alta vence.
Passo 4:	Comparar a pontuação da execução ATLÉTICA comparando a pontuação mais baixa não excluída. A mais alta vence.
Passo 5:	Comparar a pontuação da execução ATLÉTICA comparando a pontuação mais alta não excluída. A mais alta vence.
Passo 6:	Comparar a pontuação da execução TÉCNICA comparando a pontuação mais alta das pontuações mais baixas excluídas. A mais alta vence.
Passo 7:	Comparar a pontuação da execução TÉCNICA comparando a pontuação mais baixa das pontuações mais altas excluídas. A mais alta vence.

Passo 8:	Comparar a pontuação da execução TÉCNICA comparando a pontuação mais baixa das pontuações mais baixas excluídas. A mais alta vence.
Passo 9:	Comparar a pontuação da execução ATLÉTICA comparando a pontuação mais alta das pontuações mais baixas excluídas. A mais alta vence.
Passo 10:	Comparar a pontuação da execução ATLÉTICA comparando a pontuação mais baixa das pontuações mais altas excluídas. A mais alta vence.
Passo 11:	Comparar a pontuação da execução ATLÉTICA comparando a pontuação mais baixa das pontuações mais baixas excluídas. O A mais alta vence.
Passo 12:	Comparar a pontuação da execução TÉCNICA comparando a pontuação mais alta das pontuações mais altas excluídas. A mais alta vence.
Passo 13:	Comparar a pontuação da execução ATLÉTICA comparando a pontuação mais alta das pontuações mais altas excluídas. A mais alta vence.
Passo 14:	Quando os critérios considerados nos casos supramencionados forem iguais, o empate deve ser resolvido mandando uma moeda ao ar eletronicamente.

### 5.5 Critérios para Avaliação

<b>Apresentação de um <i>Kata</i></b>	<b>Apresentação de um <i>Bunkai</i> (aplicável a execuções de equipa para medalhas)</b>
<b>1. Execução técnica</b> a. Posições b. Técnicas c. Movimentos de transição d. Timing e. Respiração correta f. Focus ( <i>KIME</i> ) g. Conformidade: Consistência na performance do <i>kihon</i> de estilo ( <i>ryu-ha</i> ) do <i>kata</i> .	<b>1. Execução técnica</b> a. Posições b. Técnicas c. Movimentos de transição d. Timing e. Controle f. Focus ( <i>KIME</i> ) g. Conformidade : usar os movimentos como executados no <i>kata</i> .
<b>2. Execução atlética</b> a. Força b. Velocidade c. Equilíbrio	<b>2. Execução atlética</b> a. Força b. Velocidade c. Equilíbrio

### 5.6 Desclassificação

O atleta ou equipa pode ser desclassificado por qualquer dos motivos seguintes:

1. Execução ou enunciação da *kata* errada.
2. Não execução das saudações no início e fim da *kata*.
3. Pausa clara ou paragem da execução.
4. Interferência com a função dos juizes (como por exemplo, um juiz ter que se mover por razões de segurança ou ter contacto físico com um juiz).
5. Queda do cinto durante a performance.
6. Ultrapassagem do tempo total de 5 minutos permitido para a apresentação do *kata* e do *bunkai*.

7. Em *kata* equipa, executar uma técnica de projeção de tesoura à zona do pescoço (*jodan kani basami*)
8. Não seguir as instruções do juiz chefe (1) ou ter qualquer outro comportamento desadequado.

### 5.7 Faltas

As seguintes faltas, se aparentes, devem ser consideradas:

- 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 de uma técnica de braços.
- c) Deslocamentos dessincronizados entre as várias partes do corpo envolvidas na execução, como por exemplo completar um movimento de braços antes de finalizar a deslocação de pernas. No caso de *kata* equipa, a realização de movimentos dessincronizados entre os elementos da equipa.
- d) Os atos de dar vozes, (qualquer pessoa que não esteja no *tatami*, incluindo dos outros membros da equipa), fazer movimentos teatrais (bater os pés, bater no peito, nos braços, ou no *karate-gi*), assim como fazer respirações deliberadamente ruidosas devem ser automaticamente considerados como faltas graves – a par com uma perda de equilíbrio.
- e) O cinto desatar-se durante a apresentação, ao ponto de deslizar das ancas.
- f) Estratégias de perda de tempo, como: marcha prolongada, vénias excessivas ou pausas prolongadas antes de iniciar uma apresentação.
- g) Causar lesões por falta de controlo durante o *bunkai*.

### Explicação:

- I. *Um kata não é uma dança ou uma performance teatral. Deve seguir os valores e princípios do Karate tradicional. A apresentação deve ser realista em termos de combate e evidenciar concentração, potência e potencial de impacto nas suas técnicas. Deve demonstrar força, potência e velocidade – assim como elegância, ritmo e equilíbrio.*
- II. *Simular a inconsciência durante a execução de Bunkai é inadequado: Depois de ser derrubado, o atleta deve levantar um joelho ou levantar-se.*
- III. *Em kata equipa, todos os membros da equipa devem começar a kata voltados para a mesma direção e de frente para o juiz central.*
- IV. *Os membros da equipa devem demonstrar competência em todos os aspetos da performance da kata, assim como na sincronização entre eles.*
- V. *É da total responsabilidade do treinador ou do atleta assegurar que a kata anunciada à mesa é apropriada para a eliminatória em questão.*
- VI. *Numa apresentação de um bunkai, ainda que não sejam permitidas técnicas de projeção de tesoura à zona do pescoço (kani basami jodan), este tipo de técnicas é permitido se direcionadas ao resto do corpo.*
- VII. *Aquando a resolução de empates, a pontuação original do atleta é mantida. Considerações de outras pontuações para determinar o vencedor entre atletas com igual pontuação não alteram a pontuação oficial.*

## VIII. Amostra de resultado de avaliação:

	JUIZ 1	JUIZ 2	JUIZ 3	JUIZ 4	JUIZ 5	JUIZ 6	JUIZ 7	TOTAL	FATOR	RESULTADO
Execução Técnica	8.0	8.2	7.8	7.8	8.4	8.4	8.2	24.4	0.7	17.10
Execução Atlética	7.8	8.2	7.8	8.2	8.2	8.4	8.4	24.6	0.3	7.38
									<b>TOTAL: 24.48</b>	

IX. Para competições sem contabilização para o Ranking Mundial da WKF ou a classificação olímpica, o número de juizes pode ser reduzido a 5 - nesse caso, apenas a pontuação mais alta e mais baixa de um atleta é eliminada, em vez das duas mais altas e duas mais baixas.

## ARTIGO 6: OPERAÇÃO DE COMPETIÇÕES

- Os atletas - ou equipas - são designados em grupos de 8 (ou máximo de 12) por área de competição.
- Antes de cada ronda, os atletas ou equipas devem enviar as suas *katas* escolhidas para os Mensageiros designados, os quais transmitirão as informações ao Operador de *Software* do sistema eletrónico de julgamento. A sequência de execução dentro de cada grupo é determinada aleatoriamente com a exceção da primeira ronda.
- No início de cada ronda, os atletas, ou equipas, devem alinhar-se no perímetro da área de competição de frente para os Juizes. (Uma ronda deve ser entendida como uma execução de todos os membros de um grupo.) Após as saudações, inicialmente “*Shomen Ni Rei*” e subsequentemente “*Otagai Ni Rei*”, os atletas devem recuar para fora da área de competição.
- Quando chamados, cada atleta - ou equipa - avançará para o ponto de partida para o *Kata*.
- O ponto de partida para cada execução é em qualquer local dentro da área de competição.
- Após a saudação o atleta deve anunciar claramente o nome do *Kata* a ser realizada e, de seguida, iniciar a execução.
- No final da apresentação, que é definida como a saudação final na *kata*, o atleta deve aguardar o anúncio da avaliação, fazer uma nova saudação e abandonar o *tatami*.
- No final de cada grupo, todos os atletas desse grupo devem alinhar-se e o locutor (orador) anunciará os quatro primeiros que passarão para a próxima ronda. O nome dos quatro primeiros será mostrado no monitor. Os atletas irão saudar-se e abandonar o tapete.
- Antes da disputa para as medalhas, o locutor anunciará os 3 principais atletas de cada um dos dois grupos que irão para as lutas de medalhas.

### Explicação:

- O local de início da execução da *kata* é dentro do perímetro da área de competição.
- Para ilustração esquemática de lugares obtidos na competição de *kata* de acordo com as regras regulares da WKF, veja ANEXO 16: COMPETIÇÃO DE PREMIER LEAGUE KATA.

## ARTIGO 7: PROTESTOS OFICIAIS

1. Não é permitido apresentar um protesto aos membros do Painel de Arbitragem do *tatami* em questão.
2. Quando, aparentemente, qualquer procedimento da Arbitragem infrinja este regulamento, o treinador, ou o representante oficial, são os únicos autorizados 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 ser anunciado pelo treinador, ao chefe de tatami num espaço de um minuto, após o final do tempo do combate. O treinador deve requisitar o formulário oficial ao chefe de tatami, preenchê-lo em quatro minutos e devolvê-lo ao chefe de tatami, juntamente com o valor estipulado. O chefe de tatami deve, de imediato, entregar o formulário ao Conselho de Arbitragem, este tem cinco minutos para chegar a uma decisão.
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 nomeados pela Comissão de Arbitragem. Não podem ser nomeados dois Árbitros da mesma Federação Nacional. A Comissão 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, registe 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 a Comissão 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;
- 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 Árbitro Chefe.

## 11. Elaboração de Relatórios

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 Árbitro Chefe.

## 12. Poderes e Restrições

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

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

### **Explicação:**

- I. *O protesto deve incluir os nomes dos atletas e do Painel de Arbitragem correspondente, assim como **uma descrição clara e precisa 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 objetivamente 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 encontros seguintes não devem ser atrasados, mesmo que um protesto oficial estiver a ser preparado. Assegurar-se que o encontro está a ser conduzido de acordo com as regras de competição é responsabilidade do Juiz Chefe (juiz 1).*
- VI. *No caso de se verificar uma irregularidade administrativa durante um encontro, o treinador pode dirigir-se diretamente ao Chefe de Tatami, que por sua vez, notifica o Juiz Chefe.*

## ANEXO 1: NOMENCLATURA

<b>SHOBU HAJIME</b>	COMEÇO DO COMBATE	Depois do anúncio, o árbitro dá um passo atrás.
<b>ATOSHI BARAKU</b>	FALTA POUCO TEMPO	O cronometrista (timekeeper) dá um sinal sonoro 15 segundos antes de terminar o combate e o árbitro anuncia “ <i>Ato Shibaraku</i> ”.
<b>YAME</b>	PARAGEM DO COMBATE	Interrupção ou final do combate. Simultaneamente ao anúncio, o árbitro executa com a sua mão um movimento de corte para baixo.
<b>MOTO NO ICHI</b>	POSIÇÃO ORIGINAL	Os atletas e o árbitro voltam às posições originais.
<b>TSUZUKETE</b>	CONTINUAÇÃO DO COMBATE	Ordem para continuar a combater, quando alguma interrupção não autorizada ocorre.
<b>TSUZUKETE HAJIME</b>	CONTINUAÇÃO DO COMBATE - COMECEM	O árbitro coloca-se com um pé adiantado. Ao mesmo tempo que diz “ <i>tsuzukete</i> ”, estende as palmas das mãos em direção aos atletas. Quando diz “ <i>hajime</i> ”, vira rapidamente as palmas das mãos para dentro e quase as junta ao centro, ao mesmo tempo que dá um passo atrás.
<b>SHUGO</b>	OS JUÍZES SÃO CHAMADOS	O árbitro chama os juízes no final do combate ou para recomendar uma penalização <i>Shikkaku</i> .
<b>HANTEI</b>	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.
<b>HIKIWAKE</b>	EMPATE	Em caso de empate, o árbitro cruza os braços no peito, após o que os estende com as palmas das mãos viradas para a frente.
<b>AKA/AO NO KACHI</b>	VERMELHO/AZUL GANHA	O árbitro levanta o braço obliquamente para o lado vencedor.
<b>AKA/AO IPPON</b>	VERMELHO /AZUL MARCOU TRÊS PONTOS	O árbitro levanta o braço a 45 graus do lado do atleta que marcou.
<b>AKA/AO WAZA-ARI</b>	VERMELHO /AZUL MARCOU DOIS PONTOS	O árbitro levanta o braço ao nível do ombro do lado do atleta que marcou.
<b>AKA/AO YUKO</b>	VERMELHO /AZUL MARCOU UM PONTO	O árbitro estende o seu braço para baixo a 45 graus do lado do atleta que marcou.
<b>CHUKOKU</b>	AVISO	O árbitro indica uma penalização de categoria 1 ou 2.

<b>KEIKOKU</b>	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.
<b>HANSOKU-CHUI</b>	AVISO DE DESCLASSIFICAÇÃO	O árbitro indica uma penalização de categoria 1 ou 2 após o que aponta horizontalmente para o infrator com o dedo indicador.
<b>HANSOKU</b>	DESCLASSIFICAÇÃO	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.
<b>JOGAI</b>	SAÍDA DA ÁREA DE COMPETIÇÃO NÃO CAUSADA PELO OPONENTE	O árbitro aponta com o seu dedo indicador o lado do infrator para indicar aos Juízes que o atleta saiu da área.
<b>SENSHU</b>	VANTAGEM SEM OPOSIÇÃO	Após atribuir a pontuação adequada, o árbitro declara “ <i>AKA/AO Senshu</i> ”, com o braço dobrado e colocado de forma a que a sua mão, aberta, esteja virada para a sua própria face.
<b>SHIKKAKU</b>	DESCLASSIFICAÇÃO - EXPULSÃO 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 “ <i>AKA/AO Shikkaku!</i> ” e anuncia de seguida a vitória do oponente.
<b>TORIMASEN</b>	ANULAÇÃO	O ponto ou decisão é anulado. O Árbitro de kumite ou o Juiz Chefe de kata cruza as mãos em um movimento descendente.
<b>KIKEN</b>	DESISTÊNCIA	O árbitro aponta para baixo a 45 graus na direção da linha do atleta que desiste.
<b>MUBOBI</b>	ADVERTÊNCIA POR PÔR EM PERIGO A SUA PRÓPRIA SEGURANÇA	O árbitro toca na sua cara e voltando o sabre da mão para a frente, move-a para a frente e para trás para indicar aos juízes que o atleta está a pôr em perigo a sua própria segurança.
<b>WAKARETE</b>	SEPARAR	O árbitro indica para os atletas se separarem quando estão agarrados ou peito-a-peito fazendo um gesto afastando as suas mãos com as palmas viradas para fora enquanto dá o aviso verbal.

## ANEXO 2: BANDEIRAS – GESTOS E SINAIS

### GESTOS E ANÚNCIOS DO ÁRBITRO

#### SHOMEN-NI-REI

O árbitro estica os seus braços para a frente, com as palmas das mãos orientadas para a frente.



#### OTAGAI-NI-REI

O árbitro indica aos atletas 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 atletas. Ao dizer “*hajime*” vira as palmas das mãos uma para a outra e junta-as num movimento seco e curto, ao mesmo tempo que dá um passo para trás. A ordem “*Tsuzukete*” combinada com o mesmo movimento das mãos também é usada para incentivar informalmente a atividade enquanto o Árbitro está em movimento.



## YUKO (um ponto)

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



## WAZA-ARI (dois pontos)

O árbitro estende o braço ao nível do ombro do lado do atleta que pontua.



## IPPON (três pontos)

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



## TORIMASEN / ANULAÇÃO DA ÚLTIMA DECISÃO

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



## SENSHU

Vantagem de ponto sem oposição. O árbitro orienta o braço dobrado a 45 graus do lado do atleta que obteve a vantagem, marcando primeiro a pontuação obtida.



## NO KACHI (vitória)

No final do combate, Ao anunciar “*AKA/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 atleta desistente com o dedo indicador anunciando a desistência e dando a vitória ao oponente.



## SHIKKAKU

### “Desclassificação. Expulsão da área de competição”

O árbitro aponta para o infrator com o braço dobrado a um ângulo de 45 graus. De seguida, aponta para fora e para trás anunciando “*AKA/AO Shikkaku!*”. 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.



## WAKARETE

O árbitro indica para os atletas se separarem quando estão agarrados ou peito-a-peito. (O gesto é o mesmo que usado quando se indica para os atletas regressarem ao seu lugar no *tatami*)



## INFRAÇÃO DE CATEGORIA 1

(usado sem sinal adicional para CHUKOKU)

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



## INFRAÇÃO DE CATEGORIA 2

(usado sem sinal adicional para CHUKOKU)

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



## KEIKOKU

### “Aviso”

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

### “Aviso ou desqualificação”

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

### “Desqualificação”

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 os antebraços, um à volta do outro, à frente do peito, indicando uma infração de Categoria 2.



## EXCESSO DE CONTACTO

O árbitro dá a indicação aos juízes de que houve contacto excessivo ou outra infração de Categoria 1.



## EXAGERAR UMA LESÃO

O árbitro leva uma palma da mão a cada lado da face para dar a indicação aos juízes de uma infração de Categoria 2.



## FALSEAR UMA LESÃO

O árbitro leva ambas as mãos a um dos lados da face 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 sabre da mão para fora, move-a para a frente e para trás para indicar aos juízes que o atleta 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 CORPO – A-CORPO, 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/OU 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 COTOVELO

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



### FALAR, PROVOCAR O Oponente E/OU 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 *Shikkaku*.



## SINALÉTICA DE BANDEIRAS DOS JUÍZES

Observe que, os juízes nº1 e nº4, segurarão a bandeira vermelha na mão direita e os juízes nº2 e nº3 segurarão a bandeira na mão esquerda. Para o *kata*, os juízes nº 1, 2 e 5 terão a bandeira vermelha na mão direita - o juiz nº 3 e 4 à esquerda.

**YUKO**



**WAZA-ARI**



**IPPON**



**FALTA**

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



### INFRAÇÃO DE CATEGORIA 1

As bandeiras são cruzadas e esticadas com os braços estendidos e em direção a AKA/AO dependendo de quem foi o infrator.

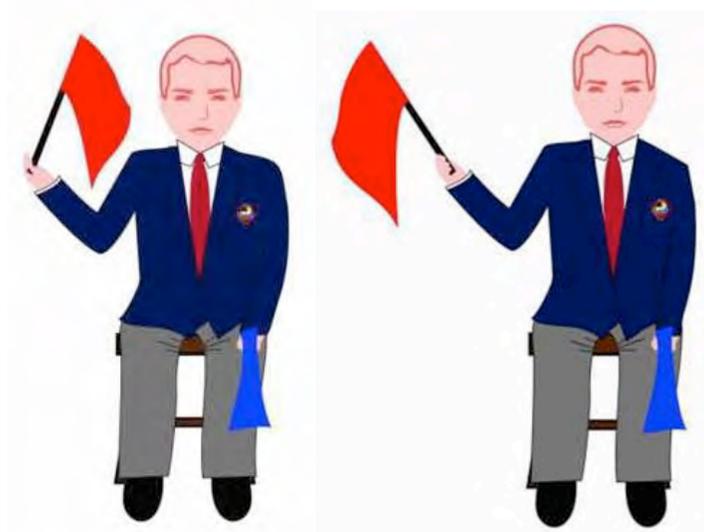


### POSIÇÃO SENTADA DO JUIZ



### INFRAÇÃO DE CATEGORIA 2

O juiz aponta as bandeiras com os braços fletidos.



**JOGAI**

O juiz toca no chão com a bandeira apropriada.

**KEIKOKU****HANSOKU CHUI****HANSOKU**

## ANEXO 3: DIRETRIZES PARA ÁRBITROS E JUÍZES

Este anexo tem como objetivo dar assistência clarificar questões não explícitas nas Regras e/ou Explicações.

### CONTACTO EXCESSIVO

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

### CONTACTO EXCESSIVO E EXAGERO

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

Quando um atleta finge ter sofrido contacto excessivo e os juízes decidem que a técnica em questão foi controlada, satisfazendo os seis critérios de pontuação, então é atribuída a pontuação ao executante, e o atleta que sofreu a técnica recebe uma penalização de Categoria 2 por falsear/exagerar uma lesão. A penalização correta por falsear uma lesão quando o Painel de arbitragem determina que a técnica foi de facto pontuável é no mínimo *Hansoku Chui* e nos casos mais graves *Hansoku* ou *Shikkaku*. De notar que, em situações em que o atleta que sofreu a técnica perde momentaneamente o fôlego devido ao impacto, este não deve ser penalizado. Similarmente, não se devem penalizar reações naturais a um impacto, mesmo que esse resulte na atribuição de pontuação ao oponente. Nestas situações, deve dar-se tempo ao atleta para recuperar o fôlego antes de retomar o combate.

Ocorrem situações mais difíceis quando um atleta sofre um contacto mais forte e cai, por vezes levantando-se (de forma a travar o tempo de “10 segundos”) e cai de novo. Os árbitros e juízes devem lembrar-se que um pontapé *jodan* vale 3 pontos e que o número de equipas e atletas 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

É dado um aviso ou penalização por *mubobi* quando um atleta 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 um potencial 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 contacto excessivo e/ou uma lesão, o árbitro anuncia um aviso ou infração de Categoria 2, não atribuindo qualquer penalização ao oponente.*

Um atleta 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.

*De notar que uma técnica feita com contacto excessivo não pontua em nenhuma circunstância.*

## **ZANSHIN**

*Zanshin* é descrito como um estado de motivação constante na qual o atleta mantém uma concentração, observação e consciência totais da capacidade do seu oponente de contra atacar; em suma, mantém uma constante atitude marcial. Alguns atletas, após realizarem uma técnica, giram o seu corpo parcialmente, afastando-se do oponente, mas mantêm-se alertas e prontos para continuar a combater. Os árbitros devem ser capazes de distinguir entre este estado permanente de alerta e aquele em que o atleta se vira, perde a concentração e, na realidade, pára de combater.

## **AGARRAR UM PONTAPÉ CHUDAN**

Deverá o árbitro pontuar uma técnica de pernas *chudan* quando o oponente agarra a perna antes do executante a poder recolher?

Desde que o executante mantenha *zanshin* e desde que a técnica siga todos os 6 critérios de pontuação, a técnica deverá ser pontuada. 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 para 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 atletas estão treinados de forma a serem capazes de evitar quedas e de utilizar técnicas de queda segura.

Um atleta que tente uma técnica de projeção deve obedecer às condições impostas nas **Explicações dos Artigos 6 e 8**. Se um atleta projetar o seu oponente obedecendo ao estipulado e uma lesão surgir da incapacidade do oponente de usar uma técnica de queda apropriada, o atleta lesionado será responsabilizado e o atleta que realizou a projeção não deve ser penalizado. Uma lesão autoinfligida pode ocorrer quando um atleta, ao ser projetado, em vez de controlar a queda, cai sobre um braço estendido ou sobre o cotovelo, ou agarra o oponente, fazendo com que este caia por cima de si.

Uma situação potencialmente perigosa ocorre quando um atleta acarra o oponente pelas duas pernas, fazendo com que o mesmo caia de costas ou quando um atleta se baixa de cócoras e o eleva com o seu corpo antes de o projetar. O **Artigo 8, Explicação XI** afirma que: “...o oponente deve ser agarrado durante a queda, de modo a garantir uma queda segura.”. Sendo que é difícil assegurar uma queda segura, projeções como estas são consideradas proibidas.

## **MARCAÇÃO DE PONTO SOBRE UM Oponente CAÍDO**

Quando um atleta é projetado ou varrido e é feito ponto no seu torso (tronco e parte superior do corpo) enquanto este está em contacto com o tatami, a pontuação a atribuir é *ippon*.

Caso o atleta seja atingido por uma técnica enquanto cai, os juízes devem ter em consideração a direção da queda, uma vez que se o atleta estiver a cair no sentido oposto à técnica executada, esta é considerada ineficaz e não pontua.

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

1. Técnicas de pernas *jodan*, 3 pontos (*ippon*)
2. Técnicas de pernas *chudan*, 2 pontos (*waza-ari*)
3. Técnicas de braços, *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 juízes assinalam as suas opiniões relativamente a pontos e *jogai*, 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 atletas e falar com o médico, os juízes 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 atleta e contacto de outro, ou um *mubobi* e/ou exagero de lesão do mesmo atleta.

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. Após a visualização, devem transmitir de imediato a sua decisão ao árbitro, que anunciará quaisquer alterações à decisão inicial, se aplicável.

## JOGAI

Os juízes devem ter em mente que ao assinalarem *jogai* têm que tocar no chão com a bandeira apropriada. Quando o árbitro parar o combate e regressar à sua posição inicial devem sinalizar uma infração de categoria 2.

## SINALIZAÇÃO DE FALTAS

Para infrações de Categoria 1 os juízes devem, em primeiro lugar, fazer pequenos círculos 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 atleta é considerado infrator.

## ANEXO 4: CÓDIGOS DO ANOTADOR

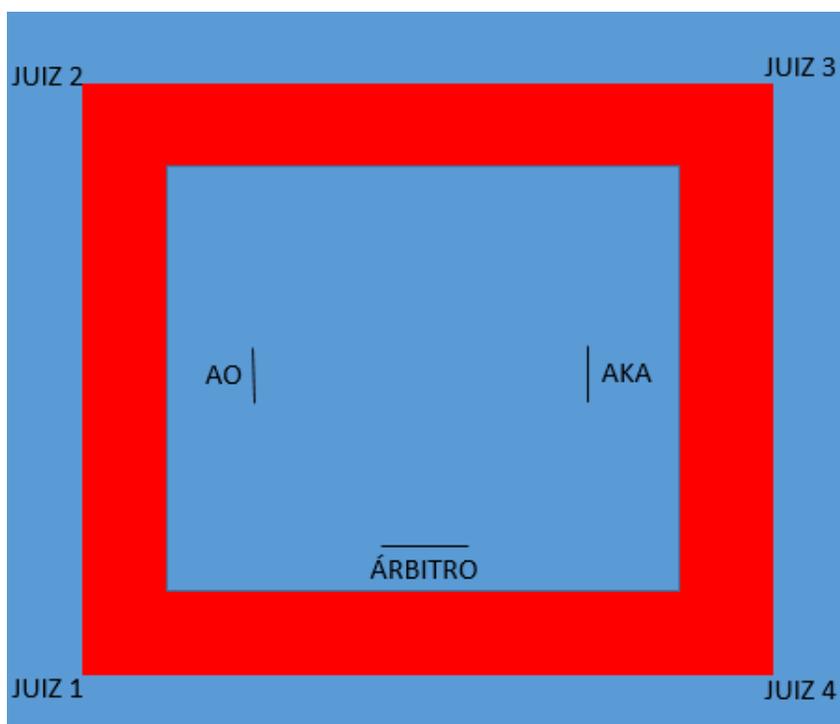
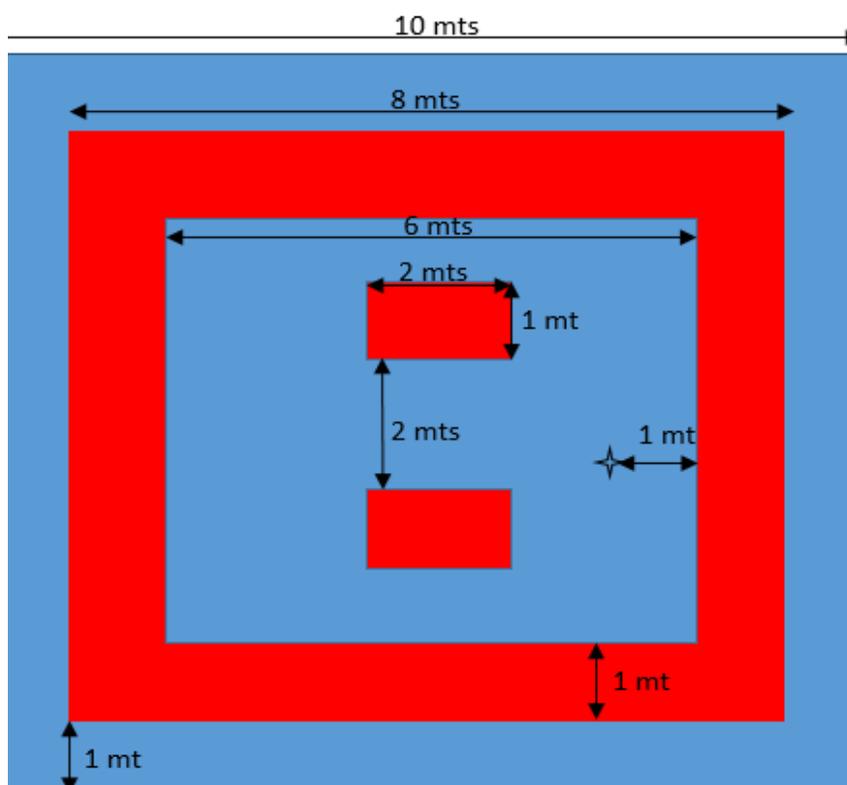
●—○	IPPON	Três pontos
○—○	WAZA-ARI	Dois pontos
○	YUKO	Um ponto
✓	SENSHU	Primeira vantagem de ponto sem oposição
□	KACHI	Vencedor
X	MAKE	Vencido
▲	HIKIWAKE	Empate

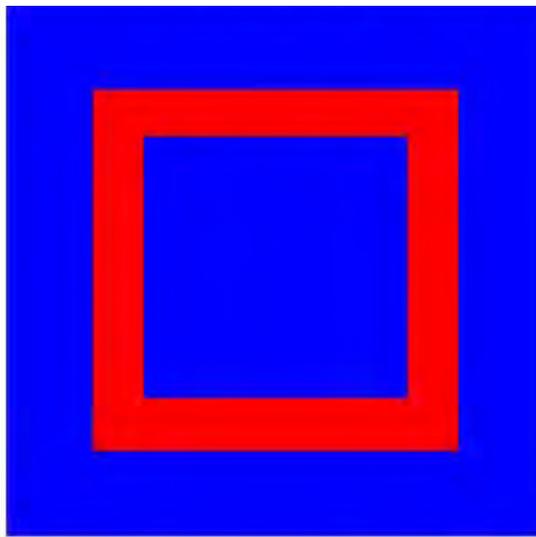
C1C	Infração da Categoria 1 — CHUKOKU	Aviso
C1K	Infração da Categoria 1 — KEIKOKU	Aviso
C1HC	Infração da Categoria 1 — HANSOKU CHUI	Aviso de desqualificação
C1H	Infração da Categoria 1 — HANSOKU	Desqualificação

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	Desqualificação

KK	KIKEN	Desistência
----	-------	-------------

S	SHIKAKKU	Desqualificação – Expulsão
---	----------	----------------------------

**ANEXO 5: ORGANIZAÇÃO DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE**

**ANEXO 6: ORGANIZAÇÃO DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE *KATA*****LADO DO ATLETA**

**Juízes: 7 - 6 - 5 - 4 - 3 - 2 - 1 Téc. Software**

## ANEXO 7: O KARATE-GI



ESPAÇO DE PUBLICIDADE PARA A WKF DE 20x10cm



ESPAÇO DE PUBLICIDADE PARA A FEDERAÇÃO NACIONAL DE 15x10cm



**ABC**

DORSO RESERVADO PARA A FEDERAÇÃO ORGANIZADORA DE 30x30cm  
EXIBIR CÓDIGO DO PAÍS (3 LETRAS)



EMBLEMA DA FEDERAÇÃO NACIONAL DE 12x8cm

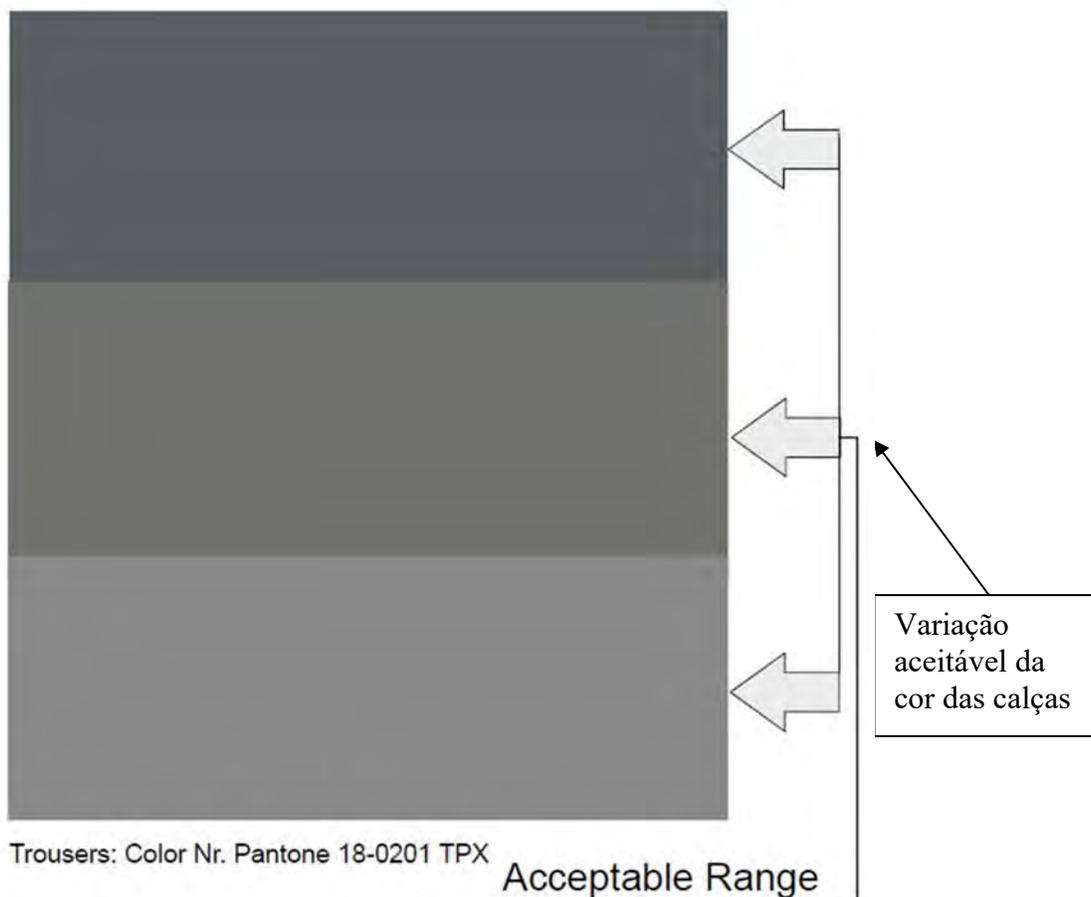


ESPAÇO PARA A MARCA DO FABRICANTE DE 5x4cm

## ANEXO 8: CAMPEONATOS DO MUNDO – CONDIÇÕES E CATEGORIAS

CAMPEONATOS DO MUNDO CADETES, JUNIORES e SUB-21				CAMPEONATOS DO MUNDO SÉNIORES		
GERAL	CATEGORIAS			GERAL	CATEGORIAS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>A competição dura 5 dias.</li> <li>Cada Federação Nacional pode inscrever no máximo um (1) atleta por categoria.</li> <li>No sorteio, os quatro finalistas dos campeonatos anteriores serão separados tanto quanto possível (os atletas, no caso de combates individuais, e as Federações Nacionais, no caso de combates por equipas).</li> <li>Os campeonatos decorrerão em 5 ou 6 áreas de competição, dependendo na disponibilidade de espaço.</li> <li>A duração dos combates <i>kumite</i> é de 2 minutos para os Juniores (F/M) e de 3 minutos para os Sub-21 e Sêniores (F/M).</li> <li>Realização de <i>bunkai</i> nas disputas para lugares de pódio em <i>kata</i> equipa (feminino e masculino).</li> </ul>	<b>SUB-21</b>	<b>CADETES</b>	<b>JUNIORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>A competição dura 6 dias.</li> <li>As eliminações das provas de <i>Kumite</i> equipa ocorrem após as eliminações das provas de <i>Kumite</i> Individual.</li> <li>Cada Federação Nacional pode registar um (1) atleta por categoria</li> <li>No sorteio, os quatro finalistas dos campeonatos anteriores serão separados tanto quanto possível (os atletas, no caso de combates individuais e as Federações Nacionais, no caso de combates por equipas).</li> <li>Os campeonatos decorrerão em 4 áreas de competição durante os primeiros 3 dias, e numa plataforma nas disputas para lugares de pódio (2 dias).</li> <li>É obrigatório providenciar locais e horários específicos para os serviços de <i>catering</i> disponibilizados para a Equipa de Arbitragem.</li> <li>A duração dos combates de <i>kumite</i> é de 3 minutos para todas as categorias.</li> <li>Realização de <i>bunkai</i> nas disputas para lugares de pódio em <i>kata</i> equipa (feminino e masculino).</li> </ul>	<b><i>Kata Individual</i> (+16 anos)</b>	
	<i>Kata Individual</i> (18,19,20 anos)	<i>Kata Individual</i> (14,15 anos)	<i>Kata Individual</i> (16,17 anos)		Masculino Feminino	Masculino Feminino
	Masculino Feminino	Masculino Feminino	Masculino Feminino		<b><i>Kumite individual</i> Masculino (+18 anos)</b>	- 60 kg - 67 kg - 75 kg - 84 kg + 84 kg
	<b><i>Kumite Individual Masculino</i> (18,19,20 anos)</b>	<b><i>Kumite Individual Masculino</i> (14,15 anos)</b>	<b><i>Kumite Individual Masculino</i> (16,17 anos)</b>		- 60 kg - 67 kg - 75 kg - 84 kg +84 kg	- 52 kg - 57 kg - 63 kg - 70 kg +70 kg
	- 60 kg - 67 kg - 75 kg - 84 kg +84 kg	- 52 kg - 57 kg - 63 kg - 70 kg +70 kg	- 55 kg - 61 kg - 68 kg - 76 kg +76 kg		<b><i>Kumite individual</i> Feminino (+18 anos)</b>	- 50 kg - 55 kg - 61 kg - 68 kg +68 kg
	<b><i>Kumite Individual Feminino</i> (18,19,20 anos)</b>	<b><i>Kumite Individual Feminino</i> (14,15 anos)</b>	<b><i>Kumite Individual Feminino</i> (16,17 anos)</b>		- 50 kg - 55 kg - 61 kg - 68 kg	- 47 kg - 54 kg + 54 kg
	- 50 kg - 55 kg - 61 kg - 68 kg	- 47 kg - 54 kg + 54 kg	- 48 kg - 53 kg - 59 kg + 59 kg		<b><i>Kata Equipa</i> (+16 anos)</b>	Masculino Feminino
	+ 68 kg.	/	<b><i>Kata Equipas</i> (14/17 anos)</b>		<b><i>Kumite Equipa</i> (+18 anos)</b>	Masculino Feminino
	/	/	Masculino Feminino		Masculino Feminino	Masculino Feminino
	<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>10</b>		<b>13</b>	<b>16</b>

Nota: A alocação para a faixa etária é determinada pela idade do atleta no primeiro dia do campeonato.

**ANEXO 9: GUIA DE CORES DAS CALÇAS DE ÁRBITROS E JUÍZES**

Jacket: Color navy blue Color Nr. 19-4023 TPX

Cor do casaco

## ANEXO 10: COMPETIÇÕES PARA MENORES DE 14 ANOS

**Obrigatório para Campos de Jovens WKF e Liga de Jovens WKF.  
Recomendado para Federações Continentais e Nacionais.**

### **Categorias para menores de 14 anos de idade:**

Sub12 Kumite Masculino (10 e 11 anos): -30 kg, -35 kg, -40 kg, -45 kg, +45 kg  
 Sub12 Kumite Feminino (10 e 11 anos): -30 kg, -35 kg, -40 kg, +40 kg  
 Sub12 Kata Masculino (10 e 11 anos)  
 Sub12 Kata Feminino (10 e 11 anos)

Sub14 Kumite Masculino (12 e 13 anos): -40 kg, -45 kg, -50 kg, -55 kg, +55 kg  
 Sub14 Kumite Feminino (12 e 13 anos): -42 kg, -47 kg, +47 kg  
 Sub14 Kata Masculino (12 e 13 anos)  
 Sub14 Kata Feminino (12 e 13 anos)

### **Alterações às regras de competição para menores de 14 anos de idade:**

#### **Competição de *Kumite* para crianças com idades compreendidas entre os 12 e os 14 anos de idade:**

- Não é permitido contacto em técnicas *jodan* (cabeça e pescoço).
- Qualquer contacto *jodan*, por muito leve que seja, é, em princípio, penalizável.
- Uma técnica *jodan* corretamente executada é, em princípio, considerada pontuável até a uma distância de dez (10) centímetros.
- Cada combate dura um minuto e meio.
- Não é permitido o uso de equipamento não aprovado pela WKF.
- É obrigatório o uso da máscara e do protetor de tronco infantis oficialmente aprovados pela WKF.

#### **Competição de *Kumite* para menores de 12 anos de idade:**

- As técnicas direcionadas a qualquer das áreas pontuáveis (*jodan* e *chudan*) devem ser controladas e não podem tocar o alvo.
- Qualquer contacto *jodan*, por muito leve que seja, é, em princípio, penalizável.
- Qualquer técnica corretamente executada é, em princípio, considerada pontuável até a uma distância de dez centímetros.
- Técnicas efetuadas à zona do tronco (*chudan*) que, mesmo controladas, tiverem mais impacto do que um toque superficial, não serão, em princípio, pontuadas.

- Não são permitidas projeções e/ou varrimentos.
- Cada combate dura um minuto e meio.
- A área de combate pode ser reduzida de 8x8 m para 6x6 m se a organização assim o decidir.
- Os atletas devem poder participar num mínimo de dois combates por prova
- Não é permitido o uso de equipamento não aprovado pela WKF.
- É obrigatório o uso da máscara e do protetor de tronco infantis oficialmente aprovados pela WKF.

*Para crianças com idades inferiores a 10, a prova é organizada por pares de combatentes. Cada par “combate” durante um minuto e meio, cooperando entre si para demonstrar uma variedade de técnicas. Em cada eliminatória, a decisão é tomada por hantei, seguindo os critérios usuais, avaliando a apresentação de cada par e declarando um par vencedor.*

#### **Competição de *Kata* para menores de 14 anos de idade:**

Não há limitações específicas, mas pode usar-se uma lista de katas reduzida, diminuindo o número de katas avançadas que os atletas podem apresentar.

#### **Competição de *Kata* para menores de 12 anos de idade:**

Não há limitações específicas, mas pode usar-se uma lista de katas reduzida, diminuindo o número de katas avançadas que os atletas podem apresentar.

Atletas que falhem a sua apresentação devem ter uma segunda oportunidade, sem redução da sua pontuação.

## ANEXO 11: REVISÃO POR VÍDEO

### Regras de Revisão por Vídeo em Provas de Kumite da WKF (Individual e por Equipas)

Equipa de Vídeo			
Definição	Abreviatura	Eliminações	Medalhas
Mesa de Vídeo	VRT	2	2
Supervisor	VRS	2	2
Supervisor dos Treinadores	CS	1	2

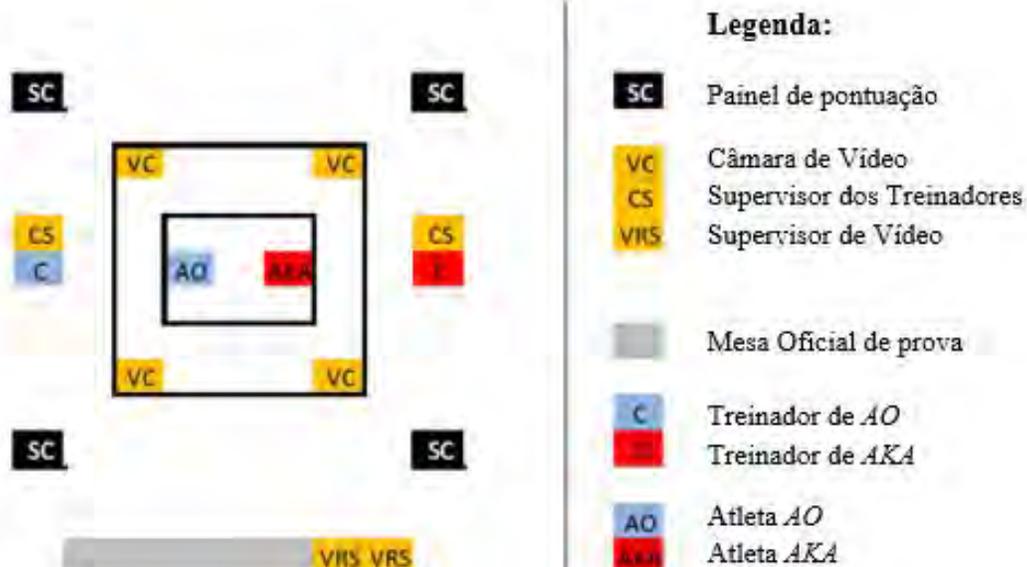
1. **Antes do início da prova**, os Chefes de Tatami designam 2 Árbitros-A cuja função será a de supervisores da revisão por vídeo (VRS). Ambos estarão sentados na Mesa de Vídeo onde estará o sistema de revisão de vídeo e ecrãs. Os Supervisores de Vídeo (2 VRSs) estarão também munidos de dois cartões, um vermelho (protesto rejeitado) e um verde (protesto aceite). Os únicos oficiais que podem estar presentes nesta mesa são os 2 VRSs.
2. **Antes do início de cada combate**, o supervisor dos treinadores (CS) entrega um comando de um botão ao treinador correspondente. O CS estará sentado entre os dois treinadores durante o combate. Durante as finais, duplica-se o número de CSs, de modo a que haja um supervisor por treinador; sentado ao lado do treinador. No painel de pontuação, é visível um ícone cor-de-laranja com as iniciais VR, à esquerda da pontuação dos atletas. O CS e ambos os VRSs estarão equipados de intercomunicadores. Caso haja algum problema técnico com o comando que é entregue aos treinadores, o CS irá usar o método tradicional com cartão vermelho (AKA) e azul (AO).
3. Este procedimento aplica-se apenas para situações em que um treinador crê que uma técnica pontuável do seu atleta não recebeu qualquer pontuação. Para que o combate não seja indevidamente atrasado, é responsabilidade do VRS garantir que o protesto seja tratado de maneira eficiente no tempo.
4. Só é permitida a atribuição de pontos a técnicas executadas antes da declaração de *yame*.
5. Quando o processo de revisão por vídeo é empregado em mais do que um *tatami*, utilizam-se apenas duas câmaras de vídeo por cada *tatami*, como demonstrado na imagem abaixo.

## Exibição de Múltiplos *tatamis*



Em situações em que apenas um *tatami* está em uso, (ex.: Jogos Olímpicos, Jogos Olímpicos da Juventude), usar-se-ão 4 câmaras de vídeo. Estas, assim como todo o equipamento necessário, serão colocadas nos quatro cantos do tatami, perto da área de segurança. Este equipamento deve ser operado por um operador de vídeo (VRO).

## Exibição de Único *tatami*



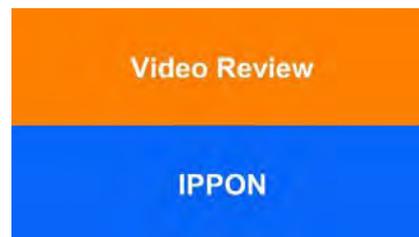
## 6. Procedimentos do pedido visualização por vídeo

- Um treinador que pretenda pedir a visualização por vídeo deve carregar no botão do comando que simultaneamente irá acionar um alarme sonoro no painel de pontuação e o ícone de revisão por vídeo no painel começará a piscar de forma intermitente.



- O árbitro irá suspender o combate imediatamente e o VRO irá parar de gravar.

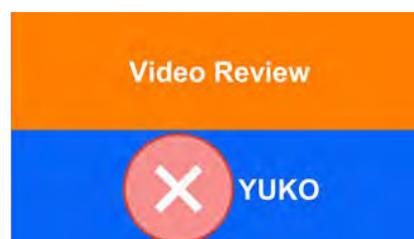
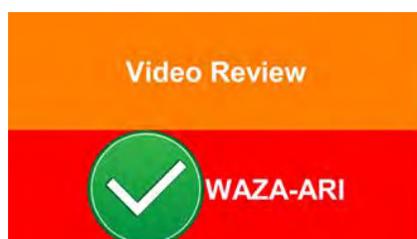
- O CS informará, pelo intercomunicador e de forma imediata, o assunto do pedido à mesa de vídeo. No painel de pontuação aparecerá uma imagem que descreve o pedido. (ver exemplo abaixo). Se houver dois pedidos simultâneos, ambos aparecerão no ecrã do painel.



- O VRS recua a filmagem até ao início da sequência em questão.

- O VRS examina e analisa a sequência, chegando a uma decisão o mais rapidamente possível.

- A decisão de atribuir um ponto deve ser unânime; se não o for, o protesto será negado. A decisão é anunciada por um dos VRS, elevando o cartão da cor correspondente: verde (aceite) ou vermelho (rejeitado). No caso de o protesto ter sido aceite, o VRS mostrará também um cartão com a pontuação que deve ser atribuída. Simultaneamente, a decisão é visível no painel de pontuação, como exemplificado abaixo. Se a solicitação de revisão de vídeo for aprovada, o placar mostrará um sinal verde junto com a técnica validada. Se a solicitação de vídeo for rejeitada, o placar mostrará um sinal de cruz vermelha junto com a técnica validada.



- Se o pedido for rejeitado, o ícone de revisão por vídeo no painel desaparece automaticamente e o

treinador não poderá voltar a pedir revisão por vídeo em qualquer um dos restantes combates do atleta na categoria em questão, com a exceção de semifinais ou combates para medalhas. Para conceder esta ação o CS irá remover o comando ou cartão do treinador.



- Se o descrito no ponto anterior acontecer durante a fase de eliminação e o atleta se qualificar para as disputas de medalhas, poderá voltar a fazer um pedido de revisão por vídeo se assim o desejar.

- Quando o treinador levanta o cartão para a revisão por vídeo e a revisão não permite visualizar se o protesto é válido ou não, o revisor não irá mostrar um cartão SIM ou NÃO mas levantar-se-á e mostrará o gesto previamente utilizado para MIENAI (cobrindo os dois olhos com os dedos) e o cartão será devolvido ao treinador.



MIENAI

- Se um treinador mostrar o cartão para revisão por vídeo enquanto outro treinador solicita a revisão da mesma ação, o segundo treinador tem de mostrar o seu cartão antes de se iniciar a revisão para que não perca o direito á análise da ação. A revisão considera-se iniciada quando o arbitro assim o indica.

7. Numa competição em *round-robin*, (sem ser nas disputas para medalhas), se o protesto é negado, o treinador não poderá voltar a pedir revisão por vídeo em qualquer um dos restantes combates do atleta em prova na *pool* em questão, mas já lhe será permitido fazê-lo nas semi-finais ou disputas de medalhas.
8. A rejeição de um pedido de revisão por vídeo não impede o treinador de fazer um protesto escrito. (**Artigo 11**).
9. Se um atleta sugerir (por sinais ou verbalmente) ao seu treinador que peça uma revisão por vídeo, esta atitude será considerada uma falta de Categoria 2 e será alvo de um aviso ou de uma penalização. Nesta situação, se o treinador requisitar, de facto, uma revisão por vídeo, o processo será iniciado mesmo que o atleta seja penalizado.
10. Se um atleta faz sinal ao treinador para não requisitar revisão por vídeo por considerar que a técnica não teve qualidade, este comportamento é também considerado uma falta de Categoria 2 e será alvo de um aviso ou de uma penalização.
11. Se um treinador carregar no botão do comando, mas se arrepender de imediato, o processo não será

parado e a revisão por vídeo seguirá o seu curso.

12. Se um treinador requisitar uma revisão por vídeo ao mesmo tempo que dois ou mais juízes sinalizam ponto para o atleta em questão, o ícone de revisão por vídeo permanecerá no painel de pontuação.



13. Se um treinador requisitar uma revisão por vídeo, mas o painel de arbitragem considerar que a técnica exibiu falta de controlo, será atribuído ao atleta um aviso ou penalização de Categoria 1 e o seu ícone de revisão por vídeo irá permanecer no painel de pontuação.
14. Nos casos em que a equipa de vídeo, devido a problemas técnicos, (falha de corrente, problemas com a câmara ou com os computadores, etc.), não conseguir analisar o vídeo e tomar uma decisão, o atleta mantém o seu direito de pedir uma revisão por vídeo. Atentar no ponto número 2 para casos de problemas com o comando dado aos treinadores.
15. O tamanho mínimo dos cartões de RV para o VRS é um formato A5, seguindo este *design*:



16. O tamanho mínimo dos cartões de RV para o CS é um formato A5, seguindo este *design*:







## ANEXO 13: PROCEDIMENTOS A SEGUIR DURANTE AS PESAGENS

### *Ensaio de Pesagem*

É permitido aos atletas verificar o seu peso na balança oficial da prova no máximo uma hora antes do início das pesagens para essa prova. Não há limite para o número de vezes que um atleta se pode pesar durante este período.

### *Pesagem Oficial*

#### **Local:**

As pesagens realizar-se-ão apenas num local. A organização pode escolher um destes locais: o pavilhão, o hotel da organização ou a vila do evento. É obrigatório providenciar salas separadas para as pesagens femininas e as pesagens masculinas.

#### **Balança:**

A organização deve providenciar um número suficiente de balanças eletrónicas devidamente calibradas (num mínimo de 4), com apenas uma casa decimal. Ex.: 51,9 kg; 154,6 kg. A balança deve ser colocada num pavimento sólido, sem tapetes ou carpetes.

#### **Calendarização:**

Em competições da WKF, a data, local e hora das pesagens estará detalhada no programa da prova. Para outros eventos, esta informação será disponibilizada em avanço, através dos canais de informação do Comité Olímpico. É da responsabilidade do atleta ter conhecimento desta informação. Um atleta que não se apresente nas pesagens no período requerido ou que não esteja nos limites da categoria em que está inscrito será desclassificado (*kiken*).

#### **Tolerância:**

A tolerância permitida, em qualquer categoria, é de 0,200 kg.

#### **Procedimento:**

São necessários, no mínimo, dois oficiais da WKF em cada pesagem, para cada género. Um deve confirmar os dados da acreditação e a identidade do atleta, e outro regista o peso exato no documento oficial das pesagens. A organização deverá providenciar seis pessoas adicionais (oficiais ou voluntários) para controlar a movimentação de atletas. A organização deve também providenciar doze cadeiras. De modo a proteger a privacidade dos atletas, oficiais e supervisores, todos os envolvidos com neste processo devem ter o mesmo género dos atletas com quem estão a trabalhar.

1. A pesagem oficial é feita categoria a categoria e atleta a atleta.
2. Todos os treinadores e outros membros das delegações devem sair da sala de pesagens antes do início da pesagem oficial.
3. Cada atleta tem direito a apenas uma oportunidade de se pesar durante a pesagem oficial.
4. Cada atleta deve munir-se da sua acreditação do evento e deve apresentá-la ao oficial que verificará a sua identidade.
5. O oficial pede ao atleta que se coloque na balança.

6. O atleta deverá pesar-se apenas e só em roupa interior. Meias, camisolas interiores, etc. (quaisquer vestes adicionais) terão que ser removidas.
7. É permitido aos atletas removerem a roupa interior (sem sair da balança) de modo a tentarem não ultrapassar o valor máximo de peso para a categoria em que estão inscritos.
8. O anotador regista o peso do atleta (com uma casa decimal) no documento oficial para prova para o efeito.
9. O atleta sai da balança.

***Nota: Não é permitido tirar fotografias ou fazer captação de vídeo na zona de pesagens. Esta proibição estende-se a telemóveis e a quaisquer outros aparelhos que contenham estas funções.***

## ANEXO 14: EXEMPLO DE COMPETIÇÃO EM SISTEMA DE *ROUND-ROBIN*

### 1. Formato da Competição

O *round-robin* é usado para competições olímpicas de *kumite* e para competições com um número muito limitado de participantes. Esta é uma forma de competição onde todos os atletas se encontram para determinar os vencedores.

A variação do sistema *round-robin* usado pela WKF implica o uso de dois grupos separados, completando independentemente o ciclo de *round-robin* dentro do seu grupo. A WKF está a utilizar este formato como qualificação para os combates para medalhas, onde o vencedor de cada grupo irá encontrar o segundo colocado do outro grupo para as semifinais.

Se houver um número ímpar de participantes (devido a desistência ou lesão), essa posição será considerada automaticamente para os atletas nas disputas que não ocorrerem. Se o mesmo ocorrer durante a competição em si - quaisquer disputas que já realizadas conta o atleta que não tenha completado o *round-robin* devem ser consideradas automaticamente ganhas pelos adversários anteriores.

O vencedor e segundos-lugares de cada grupo é determinado pelo maior número de combates vencidos, contando as vitórias como dois pontos cada, um empate como 1 ponto - e uma derrota como zero.

Os vencedores das semifinais irão para a final, onde competem por ouro e prata, enquanto os dois perdedores das semifinais ganharam medalhas de bronze.

### 2. Escolha

O requisito para a escolha e distribuição competição *round-robin* é a seguinte:

- Para a competição Olímpica, o número 1 e número 4 nas posições olímpicas serão colocados em grupos diferentes.
- Para outras competições (incluindo os Jogos Continentais usando *round-robin*), os dois atletas com o maior Ranking da WKF no dia anterior à competição serão colocados em diferentes grupos.

### 3. Resolução de Empate

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

1. Vencedor (es) do (s) combate (s) entre os 2 ou mais atletas relevantes.
2. Maior número de pontuações totais obtidas a favor durante todos os combates.
3. Menor número de pontuações totais contra durante todos os combates.
4. Maior número de *Ippons* a favor durante todos os combates.
5. Menor número de *Ippons* contra durante todos os combates.
6. Maior número de *Waza-Aris* a favor durante todos os combates.

7. Menor número de *Waza-Aris* contra durante todos os combates.
8. Maior número de *Yukos* a favor durante todos os combates.
9. Menor número de *Yukos* contra durante todos os combates.
- 10 a. Na competição Olímpica: A melhor posição olímpica do dia conforme definido no sistema de qualificação.
- 10 b. Em qualquer outra competição: O vencedor de um combate adicional para quebrar o empate.

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

#### 4. **Atleta lesionado durante as Eliminatórias**

Se um atleta se lesionar durante a Ronda Eliminatória e não puder continuar, as pontuações de combates concluídos ou atuais permanecem inalteradas. Os resultados de todos os combates (completo, atual e pendente) são declarados como NIL (resultados anulados) e seus pontos perdidos.

#### 5. **Desqualificação de um atleta**

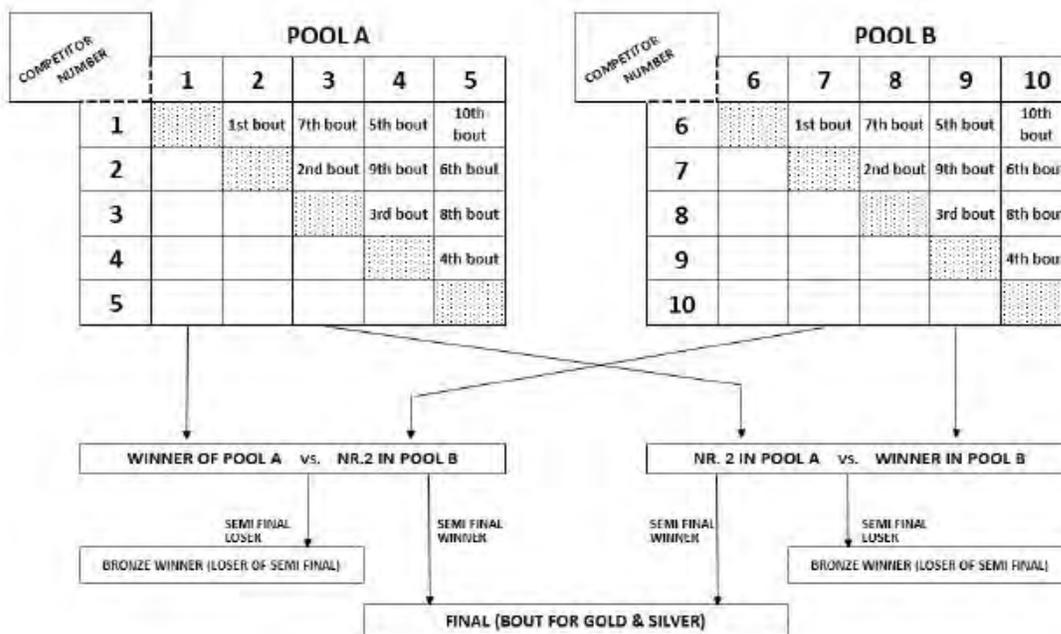
É possível que um atleta seja desqualificado de um combate, mas continue a competição. Neste caso, o seu adversário vence por 4-0 ou por qualquer pontuação obtida superior a 4 pontos (ou seja, 5-0, 6-0 etc.) e outros resultados permanecem. É possível que um atleta seja desclassificado de toda a competição e neste caso as pontuações de todos os combates (concluídos, atuais ou pendentes) são declarados como NIL (resultados anulados) e seus pontos perdidos a não ser que seja o último combate da eliminação *round-robin*, sendo que neste caso os resultados anteriores permanecem inalterados.

Se um participante já qualificado for desqualificado por má conduta no final das eliminatórias (Shikkaku):

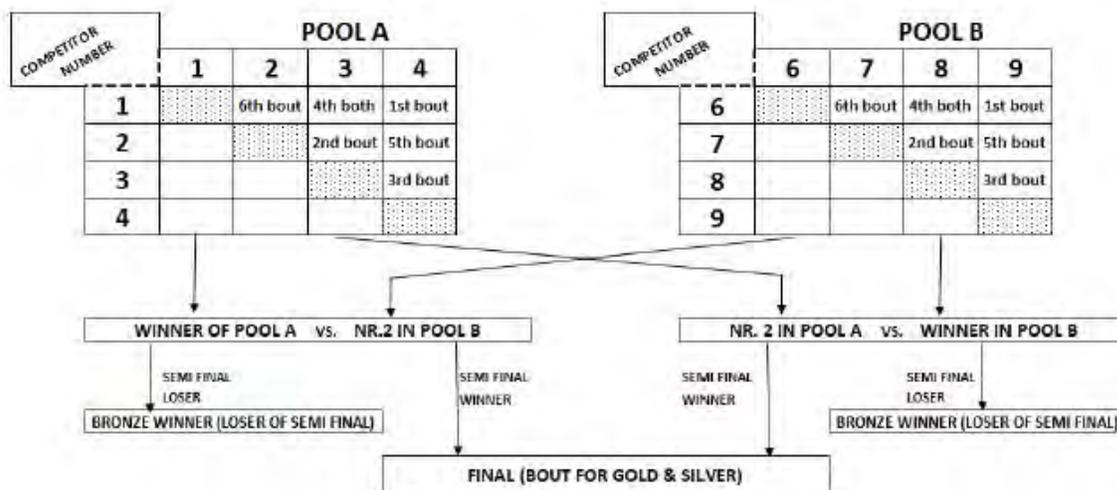
- O adversário da semifinal terá acesso à final por "*walkover*" (automaticamente)
- Os outros dois atletas competirão na outra semifinal
- Apenas uma medalha de bronze será atribuída

**Explicação:**

I. A figura que se segue ilustra o formato para uma competição com **dez** participantes:



II. A figura que se segue ilustra o formato para uma competição com **oito** participantes:



## ANEXO 15: ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÃO DE KATA OLÍMPICA

Este Anexo 15 substitui o Artigo 3: ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÃO DE KATA das Regras de Competição de *Kata* para fins de Competição de *Kata* Olímpica. Este Anexo 15 é baseado na cota de 10 Atletas por categoria permitida pelo IOC para os Jogos Olímpicos de Tóquio 2020. A Competição Olímpica de *Kata* é organizada de acordo com o seguinte procedimento:

- Os 10 atletas de cada categoria são divididos em 2 grupos.
- Cada atleta executa uma primeira *kata* e recebe a avaliação dos 7 juízes.
- Cada atleta realiza uma segunda *kata* e recebe a avaliação dos 7 juízes.
- Para cada atleta, a pontuação média das duas rondas é calculada.
- Quaisquer empates são determinados pelo processo descrito neste Anexo 15. A resolução de empate não alterará a pontuação registada.
- Em cada um dos dois grupos, os dois atletas com a menor pontuação no seu grupo são eliminados e os três primeiros atletas passam para a terceira ronda, onde as pontuações anteriores são desconsideradas.
- Na terceira ronda, os três atletas em cada um dos dois grupos recebem uma nova pontuação para o seu terceiro *kata* que determinará a classificação de 1 a 3 de cada grupo.
- Na quarta ronda, as disputas para medalhas, os primeiros e segundos colocados dos dois grupos competem entre si pelo 1º e 2º lugar - e os atletas colocados em segundo lugar no seu grupo competem com os atletas em terceiro lugar no outro grupo, pelos 3º lugares.
- Todas as outras regras não especificamente mencionadas neste Anexo 15 estão de acordo com as Regras da Competição *Kata*, excluindo o Artigo 3.

### Explicação:

I. A tabela que se segue ilustra a Organização da Competição Olímpica de *Kata*:

#### RONDA ELIMINATÓRIA

Atleta:

Pontuação da 1ª Ronda:

Pontuação da 2ª Ronda:

Média de Pontuações:

1	2	3	4	5
21.20	24.00	18.80	24.00	27.40
22.00	23.60	21.00	23.80	28.00
21.60	23.80	19.90	23.90	27.70

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

#### RONDA DE RANKING:

Atleta:

Pontuação da 3ª Ronda:

Ranking no grupo:

2	4	5
22.00	24.03	28.00
3	2	1

7	9	10
23.20	24.60	26.00
3	2	1

#### DISPUTA PARA MEDALHAS:

Atleta:

Atleta:

Atleta:

5 vs. 10

vs.

10

← FINAL

4 vs. 7

vs.

7

← FINAL DE BRONZE

2 vs. 9

vs.

9

← FINAL DE BRONZE

**LEGENDA:****8.8** = Pontuação mais alta**8.2** = Pontuação mais baixa**8.4** = Pontuação mais baixa, não excluída**8.8** = Pontuação mais alta, não excluída**8.4** = Pontuação mais alta entre as mais baixas excluídas**8.8** = Pontuação mais baixa entre as mais altas excluídas**8.2** = Pontuação mais baixa entre as mais baixas excluídas**9.0** = Pontuação mais alta entre as mais altas excluídas**Resolução de empates:**

Se 2 ou mais atletas obtiverem a mesma pontuação, serão considerados vários critérios para decidir quem tem uma posição melhor no ranking, seguindo os critérios abaixo.

Passo 1:

Vence o atleta que obtiver a melhor pontuação na segunda *kata* da ronda de eliminatórias. Se a pontuação da segunda *kata* também for igual entre atletas, as etapas subsequentes serão aplicadas à segunda *kata* executada na ronda de eliminatórias:

Passo 2:

Quando a PONTUAÇÃO TOTAL da segunda *kata* for igual, os seguintes critérios serão considerados:

- **A pontuação total da EXECUÇÃO TÉCNICA**, antes da multiplicação pelo fator (70%). O atleta com a maior pontuação vence.

- EXPLICAÇÃO:

Exemplo de pontuações iguais

PONTUAÇÃO TOTAL:

1= 25.82

2= 25.82

EXECUÇÃO TÉCNICA:

1. **8.6** **8.8** 8.6 **8.4** 8.6 8.6 **8.2** = **25.8** TOTAL (Melhor posição)2. **8.8** 8.8 8.0 8.8 **8.4** **8.8** **8.0** = **25.6** TOTAL

Neste caso, o atleta n<sup>o</sup>1 possui uma melhor posição no *ranking* da competição em relação ao atleta n<sup>o</sup>2.

Passo 3:

Quando os critérios considerados no caso 1 forem iguais, deve ser considerado o seguinte:

- **A pontuação total de EXECUÇÃO ATLÉTICA**, antes da multiplicação pelo fator (30%). O atleta com a maior pontuação vence.

- EXPLICAÇÃO:

Exemplo de pontuações iguais

PONTUAÇÃO TOTAL:

1= 25.82

2= 25.82

EXECUÇÃO ATLÉTICA:

1. 8.6 8.8 8.4 8.4 8.6 8.6 8.2 = **25.6** TOTAL (Melhor posição)

2. 8.8 8.4 8.2 8.8 8.2 8.8 8.0 = **25.4** TOTAL

Neste caso, o atleta nº1 possui uma melhor posição no *ranking* da competição em relação ao atleta nº2.

Passo 4:

Quando os critérios considerados nos casos supramencionados forem iguais, deve ser considerado o seguinte:

- A pontuação de EXECUÇÃO TÉCNICA, comparando a pontuação mais **baixa** não excluída. O atleta com a maior pontuação vence.

- EXPLICAÇÃO:

Exemplo de pontuações iguais

PONTUAÇÃO TOTAL:

1= 25.82

2= 25.82

EXECUÇÃO TÉCNICA:

1. 8.6 8.8 8.6 8.4 8.6 8.4 8.2 = **25.6** TOTAL (Melhor posição)

2. 8.8 8.6 8.2 8.8 8.2 8.8 8.0 = **25.6** TOTAL

Neste caso, o atleta nº1 possui uma melhor posição no *ranking* da competição em relação ao atleta nº2.

Passo 5:

Quando os critérios considerados nos casos supramencionados forem iguais, deve ser considerado o seguinte:

- A pontuação de EXECUÇÃO TÉCNICA, comparando a pontuação mais **alta** não excluída. O atleta com a maior pontuação vence.

- EXPLICAÇÃO:

Exemplo de pontuações iguais

PONTUAÇÃO TOTAL:

1= 25.82

2= 25.82

EXECUÇÃO TÉCNICA:

1. 8.6 8.8 8.6 8.4 8.6 8.4 8.2 = 25.6 TOTAL

2. 8.8 8.8 8.4 8.4 8.4 8.8 8.0 = 25.6 TOTAL (Melhor posição)

Neste caso, o atleta nº2 possui uma melhor posição no *ranking* da competição em relação ao atleta nº1.

Passo 6:

Quando os critérios considerados nos casos supramencionados forem iguais, deve ser considerado o seguinte:

- A pontuação de EXECUÇÃO ATLÉTICA, comparando a pontuação mais **baixa** não excluída. O atleta com a maior pontuação vence.

- EXPLICAÇÃO:

Exemplo de pontuações iguais

PONTUAÇÃO TOTAL:

1= 25.82

2= 25.82

EXECUÇÃO ATLÉTICA:

1. 8.6 8.8 8.6 8.4 8.6 8.4 8.2 = 25.6 TOTAL (Melhor posição)

2. 8.8 8.6 8.2 8.8 8.2 8.8 8.0 = 25.6 TOTAL

Neste caso, o atleta nº1 possui uma melhor posição no *ranking* da competição em relação ao atleta nº2.

Passo 7:

Quando os critérios considerados nos casos supramencionados forem iguais, deve ser considerado o seguinte:

- A pontuação de EXECUÇÃO ATLÉTICA, comparando a pontuação mais **alta** não excluída. O atleta com a maior pontuação vence.

- EXPLICAÇÃO:

Exemplo de pontuações iguais

PONTUAÇÃO TOTAL:

1= 25.82

2= 25.82

EXECUÇÃO ATLÉTICA:

1. 8.8 8.8 8.8 8.4 8.4 8.4 8.2 = 25.6 TOTAL

2. 8.8 8.8 8.4 8.4 8.4 8.8 8.0 = 25.6 TOTAL (Melhor posição)

Neste caso, o atleta nº2 possui uma melhor posição no *ranking* da competição em relação ao atleta nº1.

Passo 8:

Quando os critérios considerados nos casos supramencionados forem iguais, deve ser considerado o seguinte:

- A pontuação de EXECUÇÃO TÉCNICA, comparando a pontuação mais **alta das pontuações mais baixas excluídas**. O atleta com a maior pontuação vence.

- EXPLICAÇÃO:

Exemplo de pontuações iguais

PONTUAÇÃO TOTAL:

1= 25.82

2= 25.82

EXECUÇÃO TÉCNICA:

1. 8.8 8.8 8.8 8.4 8.4 8.4 8.2 = 25.6 TOTAL (Melhor posição)

2. 8.8 8.8 8.4 8.4 8.2 8.8 8.0 = 25.6 TOTAL

Neste caso, o atleta nº1 possui uma melhor posição no *ranking* da competição em relação ao atleta nº2.

Passo 9:

Quando os critérios considerados nos casos supramencionados forem iguais, deve ser considerado o seguinte:

- A pontuação de EXECUÇÃO TÉCNICA, comparando a pontuação mais **baixa das pontuações mais altas excluídas**. O atleta com a maior pontuação vence.

- EXPLICAÇÃO:

Exemplo de pontuações iguais

PONTUAÇÃO TOTAL:

1= 25.82

2= 25.82

EXECUÇÃO TÉCNICA:

1. ~~8.8~~ ~~8.8~~ 8.6 ~~8.4~~ 8.4 8.4 ~~8.2~~ = 25.4 TOTAL (Melhor posição)

2. ~~8.6~~ 8.6 8.4 8.4 ~~8.4~~ ~~8.8~~ ~~8.2~~ = 25.4 TOTAL

Neste caso, o atleta n°1 possui uma melhor posição no *ranking* da competição em relação ao atleta n°2.

Passo 10:

Quando os critérios considerados nos casos supramencionados forem iguais, deve ser considerado o seguinte:

- A pontuação de EXECUÇÃO TÉCNICA, comparando a pontuação mais **baixa das pontuações mais baixas excluídas**. O atleta com a maior pontuação vence.

- EXPLICAÇÃO:

Exemplo de pontuações iguais

PONTUAÇÃO TOTAL:

1= 25.82

2= 25.82

EXECUÇÃO TÉCNICA:

1. ~~8.8~~ ~~8.6~~ 8.6 ~~8.4~~ 8.4 8.4 ~~8.2~~ = 25.4 TOTAL (Melhor posição)

2. ~~8.6~~ 8.6 8.4 8.4 ~~8.4~~ ~~8.8~~ ~~8.0~~ = 25.4 TOTAL

Neste caso, o atleta n°1 possui uma melhor posição no *ranking* da competição em relação ao atleta n°2.

Passo 11:

Quando os critérios considerados nos casos supramencionados forem iguais, deve ser considerado o seguinte:

- A pontuação de EXECUÇÃO ATLÉTICA, comparando a pontuação mais **alta das pontuações mais baixas excluídas**. O atleta com a maior pontuação vence.

- EXPLICAÇÃO:

Exemplo de pontuações iguais

PONTUAÇÃO TOTAL:

1= 25.82

2= 25.82

EXECUÇÃO ATLÉTICA:

1. 8.8 8.8 8.8 8.4 8.4 8.2 = 25.6 TOTAL (Melhor posição)

2. 8.8 8.8 8.4 8.4 8.2 8.8 8.0 = 25.6 TOTAL

Neste caso, o atleta n°1 possui uma melhor posição no *ranking* da competição em relação ao atleta n°2.

Passo 12:

Quando os critérios considerados nos casos supramencionados forem iguais, deve ser considerado o seguinte:

- A pontuação de EXECUÇÃO ATLÉTICA, comparando a pontuação mais **baixa das pontuações mais altas excluídas**. O atleta com a maior pontuação vence.

- EXPLICAÇÃO:

Exemplo de pontuações iguais

PONTUAÇÃO TOTAL:

1= 25.82

2= 25.82

EXECUÇÃO ATLÉTICA:

1. 8.8 8.8 8.6 8.4 8.4 8.4 8.2 = 25.4 TOTAL (Melhor posição)

2. 8.6 8.6 8.4 8.4 8.4 8.8 8.2 = 25.4 TOTAL

Neste caso, o atleta n°1 possui uma melhor posição no *ranking* da competição em relação ao atleta n°2.

Passo 13:

Quando os critérios considerados nos casos supramencionados forem iguais, deve ser considerado o seguinte:

- A pontuação de EXECUÇÃO ATLÉTICA, comparando a pontuação mais **baixa das pontuações mais baixas excluídas**. O atleta com a maior pontuação vence.

- EXPLICAÇÃO:

Exemplo de pontuações iguais

PONTUAÇÃO TOTAL:

1= 25.82

2= 25.82

EXECUÇÃO ATLÉTICA:

1. ~~8.8~~ ~~8.6~~ ~~8.6~~ ~~8.4~~ 8.4 8.4 ~~8.2~~ = 25.4 TOTAL (Melhor posição)

2. ~~8.6~~ ~~8.6~~ 8.4 8.4 ~~8.4~~ ~~8.8~~ ~~8.0~~ = 25.4 TOTAL

Neste caso, o atleta n°1 possui uma melhor posição no *ranking* da competição em relação ao atleta n°2.

Passo 14:

Quando os critérios considerados nos casos supramencionados forem iguais, deve ser considerado o seguinte:

- A pontuação de EXECUÇÃO TÉCNICA, comparando a pontuação mais **alta das pontuações mais altas excluídas**. O atleta com a maior pontuação vence.

- EXPLICAÇÃO:

Exemplo de pontuações iguais

PONTUAÇÃO TOTAL:

1= 25.82

2= 25.82

EXECUÇÃO TÉCNICA:

1. ~~9.0~~ ~~8.8~~ ~~8.8~~ ~~8.4~~ 8.4 8.4 ~~8.2~~ = 25.6 TOTAL (Melhor posição)

2. ~~8.8~~ ~~8.8~~ 8.4 8.4 ~~8.2~~ ~~8.8~~ ~~8.0~~ = 25.6 TOTAL

Neste caso, o atleta n°1 possui uma melhor posição no *ranking* da competição em relação ao atleta n°2.

Passo 15:

Quando os critérios considerados nos casos supramencionados forem iguais, deve ser considerado o seguinte:

- A pontuação de EXECUÇÃO ATLÉTICA, comparando a pontuação mais **alta das pontuações mais altas excluídas**. O atleta com a maior pontuação vence.

- EXPLICAÇÃO:

Exemplo de pontuações iguais

PONTUAÇÃO TOTAL:

1= 25.82

2= 25.82

EXECUÇÃO ATLÉTICA:

1. **9.0** **8.8** **8.8** **8.4** 8.4 8.4 **8.2** = **25.6** TOTAL (Melhor posição)

2. **8.8** **8.8** 8.4 8.4 **8.2** **8.8** **8.0** = **25.6** TOTAL

Neste caso, o atleta n°1 possui uma melhor posição no *ranking* da competição em relação ao atleta n°2.

Passo 16:

Quando os critérios considerados nos casos supramencionados forem iguais, o empate deve ser resolvido mandando uma moeda ao ar.

**ANEXO 16: COMPETIÇÃO DE PREMIER LEAGUE**

