



WORLD KARATE FEDERATION

REGRAS DE COMPETIÇÃO KATA



FEDERAÇÃO NACIONAL KARATE PORTUGAL

Válido a partir de 1.1.2023

Conteúdo

ARTIGO 1: ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KATA.....	3
ARTIGO 2: VESTUÁRIO OFICIAL.....	4
ARTIGO 3: ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KATA.....	7
ARTIGO 4: O PAINEL DE JUIZES.....	14
ARTIGO 5: PONTUAÇÃO.....	15
ARTIGO 6: FUNCIONAMENTO DAS RONDAS.....	19
ARTIGO 7: PROTESTO OFICIAL.....	20
ARTIGO 8: ADAPTAÇÃO LOCAL DAS REGRAS.....	23
ANEXO 1 : LISTA OFICIAL DE KATA.....	24
ANEXO 2 : CATEGORIAS DO CONCURSO KATA.....	25
ANEXO 3: FORMULÁRIO DE PROTESTO KATA.....	26

ARTIGO 1: ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KATA

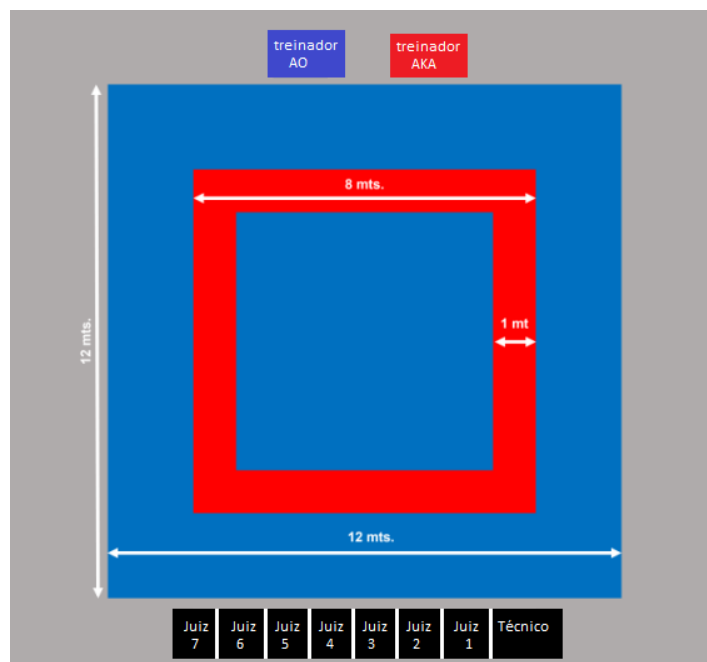
1.1 A área de competição é um quadrado de tapete aprovado pela WKF, de oito metros (medidos do exterior) de lado. Há uma área de segurança clara de dois metros em cada lado. Quando for utilizada uma área de competição elevada, a área de segurança deve ser de um metro adicional (1) de cada lado.

1.2 Os juízes e o Técnico de Informática são colocados lado a lado numa mesa no topo do tapete virado para os atletas com o Juiz Chefe (Juiz nº 1) mais próximo do Técnico de Informática que se senta na extremidade mais afastada da mesa.

1.3 Todos os juízes e o técnico de Informática são colocados em fila em frente da mesa oficial, de preferência atrás de uma única mesa.

1.4 Não deve haver painéis publicitários, paredes, pilares, etc., dentro de um metro do perímetro exterior da área de segurança.

1.5 Os treinadores são sentados fora da área de segurança, nos seus respetivos lados do TATAMI, voltados para a mesa oficial. Onde a área de TATAMI é elevada, os Treinadores são colocados fora da área elevada, atrás dos seus respetivos atletas.



ARTIGO 2: VESTUÁRIO OFICIAL

2.1 Juízes

2.1.1 O uniforme oficial será o seguinte:

- a) Um casaco clássico azul-marinho não traspassado (código de cores 19-4023 TPX).
- b) Calças lisas em cinzento-claro, sem dobra (código de cores 18-0201 TPX).
- c) Camisa branca de mangas curtas.
- d) Meias azuis escuras ou pretas simples e sapatos/sapatilhas sem cordão para utilização na área de competição.
- e) Gravata oficial, usada sem clipe.
- f) Um apito preto com um discreto cordão branco.

2.1.2 São permitidas as seguintes adições ao traje:

- a) Uma aliança de casamento simples.
- b) Toucado de teor religioso aprovado pela WKF.
- c) Um gancho de cabelo e brincos discretos.
- d) O cabelo deve ser usado fora dos ombros e a maquilhagem deve ser discreta.
- e) Não é permitido o uso de sapatos de saltos com mais de 4 cm com o uniforme.

2.1.3 Os árbitros e juízes devem usar o uniforme oficial em todos os torneios, reuniões técnicas e cursos.

2.1.4 Para eventos multidesportivos em que seja fornecido aos Árbitros, a expensas do COL (Comissão Organizadora Local), um uniforme com as cores do evento específico, o uniforme oficial dos mesmos pode ser substituído por esse uniforme comum, desde que tal seja solicitado por escrito à WKF pelo organizador do evento e por esta formalmente aprovado.

2.1.5 Se o Árbitro Chefe concordar, os árbitros podem ser autorizados a remover os seus casacos.

2.1.6 A Comissão de Árbitros ou o Árbitro Chefe pode recusar a participação de qualquer técnico que não cumpra o presente regulamento.

2.2 Atletas

2.2.1 Os atletas devem usar um Karategi branco aprovado pela WKF, sem riscas, feitiços ou bordados pessoais que não sejam especificamente permitidos pela WKF EC e descritos no boletim da competição:

- a) Em todos os eventos oficiais da WKF (Campeonato Mundial e Karate 1 – Premier League, Serie A e Youth League), o Karategi deve ter marcas bordadas nos ombros, a vermelho ou azul de acordo com o desenho. Exceções são os Campeões Sénior do Mundo e os Vencedores da Premier League que, em vez do vermelho ou azul, devem ter marcas bordadas a dourado.
- b) O emblema nacional ou bandeira do país será usado no peito, do lado esquerdo do casaco e não pode exceder um tamanho total de 12 por 8cm.
- c) Apenas as etiquetas originais do fabricante podem ser afixadas no Karategi.
- d) Adicionalmente, a identificação emitida pelo Comité Organizador é usada nas costas.
- e) Os atletas ou equipas devem usar um cinto vermelho (AKA) ou azul (AO) aprovado pela WKF, conforme atribuído pelo sorteio, sem quaisquer bordados pessoais ou publicidade ou marcações para além da etiqueta habitual do fabricante. Os cintos de graduação não podem ser usados durante a execução do kata.
- f) Os cintos vermelho e azul devem ter cerca de cinco centímetros de largura e comprimento

suficiente para permitir quinze centímetros livres em cada lado do nó, mas não alcançar mais de três quartos do comprimento da coxa.

g) O casaco, quando apertado à volta da cintura com o cinto, deve ter um comprimento mínimo que cubra as ancas, mas não deve alcançar mais de três quartos do comprimento da coxa.

h) As atletas do sexo feminino podem usar uma T-shirt branca simples por baixo do casaco de Karate.

i) Os casacos sem atilhos não podem ser utilizados. Os atilhos do casaco devem ser atados no início da prova. Se forem rasgados durante a mesma, o atleta não é obrigado a mudar o casaco.

j) O comprimento máximo das mangas do casaco não deve ser superior à curvatura do pulso e não deve ser inferior à metade do antebraço.

k) As mangas do casaco não podem ser enroladas.

l) As calças devem ser suficientemente compridas para cobrir pelo menos dois terços da canela e não devem chegar abaixo do osso do tornozelo. As pernas das calças não podem ser enroladas.



2.2.2 Os membros da equipa de Kata devem usar o mesmo tipo de Karategi. Caso este tenha listras, estas devem ser as mesmas para todos os membros da equipa.

2.2.3 O Comité Executivo da WKF pode autorizar a exibição de rótulos especiais ou marcas comerciais de patrocinadores aprovados

2.2.4 Os atletas podem usar toucado religioso voluntário aprovado pela WKF: um lenço de tecido liso preto cobrindo o cabelo, mas não a área do pescoço ou da garganta.

2.2.5 Os óculos são proibidos. As lentes de contacto macias podem ser usadas por conta e risco do próprio atleta.

2.2.6 Os atletas devem manter o seu cabelo limpo e cortado a um comprimento que não perturbe o desenrolar do kata. Não será permitida Hachimaki (faixa da cabeça).

2.2.7 São proibidas as fitas para o cabelo, assim como ganchos metálicos. Fitas, missangas e outras decorações são proibidas. É permitido um ou dois elásticos discretos num único rabo-de-cavalo.

2.2.8 É proibido o uso de qualquer vestuário, acessório ou equipamento não autorizado.

2.2.9 A utilização de ligaduras, acolchoamento ou suportes devido a lesões deve ser aprovada pelo Árbitro com base no parecer do Médico da Competição.

2.2.10 Os atletas que compareçam na área de competição com equipamento não autorizado ou Karategi irregular têm dois minutos para corrigir o traje, e o treinador perde automaticamente o direito de orientar o seu desempenho.

2.3 Treinadores

2.3.2 Os treinadores devem, a todo o momento durante o torneio, vestir o fato de treino oficial da sua Federação Nacional e exibir a sua identificação oficial, com exceção dos combates para medalhas em eventos oficiais da WKF, nos quais os treinadores masculinos são obrigados a usar um fato escuro, camisa e gravata, e as treinadoras femininas podem optar por usar um vestido, fato (casaco e calça) ou uma combinação de casaco e saia em cores escuras.

2.3.3 Adicionalmente, são permitidas as seguintes adições ao traje:

- a) Uma aliança de casamento simples.
- b) Toucado religioso aprovado pela WKF.

2.3.4 O Supervisor de Competição da WKF, ou a Comissão Organizadora, podem permitir que os treinadores, em vez do casaco do fato de treino, utilizem a t-shirt oficial da federação da equipa ou uma t-shirt de cor clara sem impressões ou logótipos.

ARTIGO 3: ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KATA

3.1 Geral

3.1.1 O Kata não é uma dança ou uma representação teatral. Deve aderir aos valores e princípios tradicionais. Deve ser realista em termos de luta e demonstrar concentração, poder e impacto potencial nas suas técnicas. Deve demonstrar força, poder e velocidade, bem como graça, ritmo e equilíbrio.

3.1.2 Os atletas devem seguir sempre as instruções dadas pelo Juiz Chefe.

3.2 Definições

3.2.1 *Uma "execução" refere-se ao desempenho de um kata por um indivíduo ou uma equipa.*

3.2.2 *Uma "ronda" é uma etapa específica numa competição que conduz à eventual identificação dos finalistas. Numa competição de Kumite por eliminação, uma "ronda" elimina cinquenta por cento dos Atletas, contando com byes como Atletas. Neste contexto, a ronda pode aplicar-se igualmente a uma fase quer de eliminação primária quer de repescagem. Numa competição de matriz, ou "Round-robin", uma ronda permite que todos os Atletas de um grupo compitam contra cada um dos outros atletas.*

3.2.3 *O termo "grupo" é aqui utilizado para designar os até quatro atletas que participam num dos oito grupos na fase de eliminação de Round-robin utilizados para a competição individual da Premier League.*

3.2.4 *O termo "pool" é utilizado para cada metade dos atletas agrupados para a fase de eliminação.*

3.3 Formatos de competição

3.3.1 A competição de Kata pode ser organizada em vários formatos:

- a) Sistema de Eliminação por Grupos de 8 Atletas (utilizado para todas as competições com exceção do kata Individual na Premier League e em eventos multidesportivos)
- b) Sistema de Eliminação Round-robin por Grupos de 4 Atletas (utilizado para competições individuais da Premier League)
- c) Sistema Round-robin de duas pool (utilizado para eventos multidesportivos)

Case seja necessário aplicar uma variação do formato da competição diferente da descrita nestas regras a um determinado torneio, tal deve ser claramente anunciado no boletim do torneio.

3.3.2 A competição de Kata divide-se em provas individuais e de equipas. As provas por equipa consistem na competição entre equipas de 3 ou 4 atletas, 3 dos quais competem na mesma altura. Cada equipa é exclusivamente masculina, ou exclusivamente feminina. A competição individual de Kata consiste na execução individual de um kata, em divisões masculinas e femininas separadas. A lista de categorias oficiais encontra-se no ANEXO 2.

3.4 Cabeças de série e ordem de execução

3.4.1 Para Campeonatos Mundiais e Continentais e Karate 1- Premier League, são nomeados como cabeça-de-série os oito melhores atletas do ranking mundial da WKF, presentes no dia da competição.

3.4.2 O sistema de sorteio eletrônico determina aleatoriamente a ordem de competição dentro do grupo após a ronda inicial, excluindo as rondas para medalhas.

3.5 Indicação do kata a ser executado

3.5.1. É da exclusiva responsabilidade do treinador, ou na ausência de um treinador, do atleta ou da equipa, assegurar que o Kata, tal como notificado ao técnico designado, é apropriado para essa ronda em particular.

3.5.2 Se houver qualquer discrepância entre o número e o nome do kata registado para a competição, prevalecerá o número, de acordo com a lista oficial de kata do WKF.

3.6 Não comparência a tempo

3.6.1 Os atletas individuais ou equipas que não se apresentem quando chamados, ou decidam não continuar, serão desqualificados (KIKEN) dessa categoria. A desqualificação por KIKEN significa que os atletas são desqualificados dessa categoria, mas não da participação noutra categoria.

3.7 Equipa de kata

3.7.1 As equipas de Kata são constituídas por 3 ou 4 atletas, 3 dos quais competem em cada ronda. Quando uma equipa tem 4 atletas, quaisquer 3 podem ser utilizados para qualquer ronda.

3.7.2 Na execução de kata de equipas, os três membros da equipa devem começar virados na mesma direção e em direção aos Juízes. Em caso de lesão ou doença, a equipa pode ter um membro de reserva para substituir essa pessoa.

3.7.3 Os membros da equipa devem demonstrar competência em todos os aspetos da execução do Kata, bem como sincronização.

3.7.4 Nas disputas por medalhas da Competição de Kata de equipas, estas realizam o Kata que escolheram da forma habitual. Em seguida, realizam uma demonstração do significado do Kata (Bunkai).

3.7.5 Não há vénia entre o Kata e o Bunkai. Ambos os elementos fazem parte da mesma execução.

3.7.6 O tempo total permitido para a execução do Kata e Bunkai é de 5 minutos.

3.7.8 O cronometrista oficial inicia a contagem decrescente do relógio enquanto os membros da equipa fazem a vénia ao iniciarem o Kata e pára o relógio na vénia final após o Bunkai.

3.7.9 Fingir-se inconscientemente durante o Bunkai é inadequado: depois de derrubado, o atleta deve ajoelhar-se ou levantar-se.

3.7.8 Embora seja proibida a realização de uma técnica de tesoura à área do pescoço (Kani Basami) durante o BUNKAI, a mesma é permitida ao corpo ou pernas.

3.8 Sistema de Eliminação por Grupos de 8 Atletas

3.8.1 Note-se que o "atleta", tal como mencionado abaixo, refere-se tanto a indivíduos como a equipas.

3.8.2 O número de atletas determinará o número de grupos para facilitar as rondas de eliminação. O quadro seguinte resume o número de pools e grupos de acordo como número de atletas:

Número de atletas	Número de grupos	Número de Katas realizados 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

Os atletas têm de executar um kata diferente em cada ronda.

3.8.3 Grupos de oito (com as exceções explicadas para menos de 11 ou mais de 96) competem e cada ronda reduz o número de atletas por grupo para 4, passando estes à ronda seguinte - até restarem apenas dois grupos de atletas (individuais ou equipas). Destes, os atletas com a pontuação mais alta em cada um dos dois grupos respetivos competem entre si pelo 1º lugar (o vencido ficando com o 2º lugar) e os atletas com a segunda pontuação mais alta em cada um dos dois grupos competem com os atletas com a terceira pontuação mais alta no outro grupo, competindo pelos dois 3º lugares (finais de medalha de bronze).

3.8.4 No caso de haver 3 ou menos atletas é realizado um único Kata para determinar os 1º, 2º e 3º lugares.

3.8.5 Com 4 atletas formam-se dois grupos de dois para a primeira volta e os dois vencedores encontram-se para competir pelo 1º lugar, enquanto os dois vencidos ficam com o 3º.

3.8.6 Com 5-10 atletas, dois grupos e os atletas com as três pontuações mais altas de cada grupo avançam para a competição pelas medalhas. O grupo segue o procedimento normal em que o atleta de cada grupo com a pontuação mais alta compete pelo 1º e 2º lugares - e o atleta número 2 compete contra o número 3 do outro grupo e vice-versa – exceto se houver apenas 5 atletas no total. Nesse caso, o atleta número 2 do grupo maior ganha o 3º lugar por *bye* (*walk-over*).

3.8.7 Se o número de atletas for 11-24, são formados dois grupos. Depois do primeiro Kata, os 4 melhores atletas formam dois grupos de quatro, e o segundo Kata determina a classificação para os 6 atletas (3 de cada grupo) que prosseguem na competição para a terceira volta pelas medalhas da forma habitual.

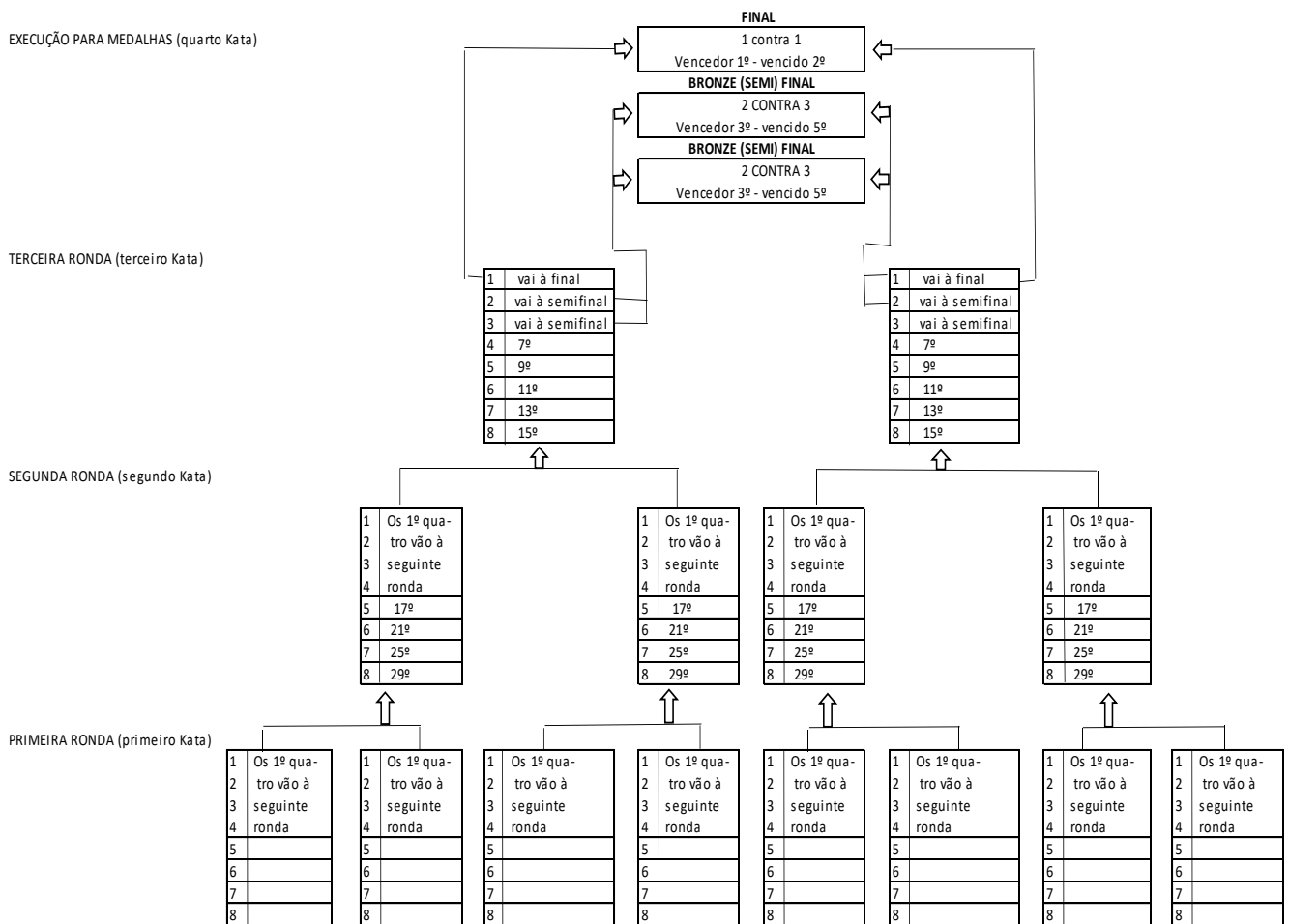
3.8.8 Se o número de atletas for de 25-48, são formados quatro grupos. Após o primeiro Kata, os 4 melhores atletas de cada grupo passam à segunda ronda. Nesta, 16 atletas são divididos em 2 grupos em 2 Tatami (8 atletas por grupo) e executam o segundo Kata. Após a segunda ronda, os 4 melhores atletas de cada grupo (8 no total) passam à terceira ronda. Na terceira ronda, estes 8 atletas são divididos em 2 grupos (4 atletas em cada grupo) e executam o terceiro Kata. Após a terceira ronda, os 3 melhores atletas de cada grupo passam à competição por medalhas, realizando o quarto Kata.

3.8.9 O número base de atletas por grupo é de 8, mas sempre que o número de atletas exceder 64, mas for inferior a 97, o número de atletas excedentes de 64 são distribuídos pelos 8 grupos, num máximo de 12 por grupo.

3.8.10 Se o número de Atletas for de 97 a 192, o número de grupos duplicará para 16 - ficando um número reduzido de atletas por grupo - mas ainda assim selecionando os primeiros quatro de cada grupo, deixando 8 grupos de 8 atletas (um total de 64 atletas) para a ronda seguinte.

3.8.11 Se o número de atletas for igual ou superior a 193, o número de grupos é novamente duplicado para 32 para reduzir o número de atletas por grupo, selecionando os primeiros quatro de cada grupo, e ficando com 16 grupos de um total de 128 atletas para a ronda seguinte.

3.8.12 O quadro seguinte ilustra o formato da competição:



3.8.13 Competição por medalhas: Os vencedores dos dois agrupamentos competem por ouro e prata. O número 2 de um dos dois últimos grupos compete contra o número 3 do outro pelas duas medalhas de bronze.

3.8.14 Os vencidos nas finais de bronze ficam em 5º lugar.

3.9 Sistema de Eliminatórias Round-robin por Grupos de 4 atletas

3.9.1 Os Atletas enfrentam-se na execução de um Kata à sua escolha.

- O vencedor de cada performance é definido pela pontuação mais alta.
- O vencedor de cada performance recebe 3 pontos.
- Não é possível repetir um Kata durante a fase de eliminação.
- Os atletas que se qualificarem durante a fase de eliminação, podem repetir um Kata realizado durante a fase de eliminação. Não é permitido fazer o mesmo Kata duas vezes seguidas.
- O atleta com o maior número de pontos, quando o grupo terminar, é declarado vencedor do grupo (3 pontos por execução ganha).

É possível repetir um kata do Round-robin nas provas subsequentes, mas o mesmo kata nunca pode ser executado duas vezes seguidas.

3.9.2 Em caso de empate entre dois ou mais atletas, o vencedor do grupo será definido de acordo com o ponto 5.5.

3.9.3 Em torneios que utilizem o sistema de eliminatória Round-robin por grupos de 4 atletas, o número máximo de 32 participantes é dividido em 8 grupos de 4 atletas. O vencedor de cada um dos oito grupos passa aos quartos de final regulares, semifinais e final. Os atletas que perderem para os finalistas dos quartos de final e meias-finais competem pelas medalhas de bronze.

3.9.4 Se houver um número ímpar de participantes (devido a desistência ou lesão) esse lugar será considerado como uma vitória para os atletas cujas execuções não se realizam. Se tal acontecer durante a própria competição, quaisquer execuções já realizadas contra o atleta que não completa o Round-robin não devem contar para os adversários anteriores.

3.9.5 O vencedor é o atleta com a melhor pontuação seguinte de cada agrupamento, são determinados pelo número mais elevado de provas ganhas. Se o número de vitórias for igual, o empate será resolvido de acordo com o ponto 5.5.

3.9.6 Os vencedores das meias-finais passam para a final onde competem pelas medalhas de ouro e prata.

3.9.7 Aqueles que perderam para os finalistas dos quartos de final e semi-finais competem pelas medalhas de bronze (uma para o grupo 1-4 e uma para o grupo 5-8).

3.9.8 É possível que um atleta seja desqualificado de uma prova e continue a competição noutra categoria. Neste caso, o seu adversário ganha essa execução, e os outros resultados permanecem.

3.9.9 Se um atleta já qualificado for desqualificado por má conduta no final da ronda de round-robin (SHIKKAKU):

- a) O adversário da semifinal tem acesso à final por bye ("walkover")
- b) Os outros dois atletas competem na outra Semi-final
- c) É atribuída apenas uma medalha de bronze.

3.9.10 O quadro seguinte mostra a distribuição por grupos de 32 até 3 atletas e a determinação da qualificação a partir do Round-robin de acordo com a ronda seguinte:

Número de Atletas/Grupos	Atletas por grupo								Notas	
8 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	1	Participação: 24-32 atletas
Cabeça-de-série ►	6	3	7	2	5	4	8	1		
32	4	4	4	4	4	4	4	4	4	O primeiro de cada Grupo qualifica-se.
31	4	4	4	4	4	4	4	4	3	
30	4	4	4	3	4	4	4	4	3	
29	4	3	4	3	4	4	4	4	3	
28	4	3	4	3	4	3	4	4	3	
27	4	3	4	3	3	3	3	4	3	
26	3	3	4	3	3	3	4	4	3	
25	3	3	3	3	3	3	4	4	3	
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
6 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	1	
Cabeça-de-série ►	6	3		2	5	4			1	
23	4	4		4	4	4			3	
22	4	4		3	4	4			3	
21	4	3		3	4	4			3	

20	4	3		3	4	3		3	O primeiro de cada Grupo e os dois segundos melhores qualificam-se.	
19	4	3		3	3	3		3		
18	3	3		3	3	3		3		
5 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participação: 17 atletas	
Cabeça-de-série ▶		3		2	5	4		1		
17		3		3	4	4		3	O primeiro de cada Grupo e os três segundos melhores qualificam-se.	
4 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8		Participação: 12-16 atletas
Cabeça-de-série ▶		3		2		4		1		
16		4		4		4		4	O primeiro e o segundo de cada Grupo.	
15		4		4		4		3		
14		4		3		4		3		
13		3		3		4		3		
12		3		3		3		3		
3 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participação: 9-11 atletas	
Cabeça-de-série ▶		3		2				1		
11		4		4				3	O primeiro e o segundo de cada Grupo, assim como os dois melhores terceiros, qualificam-se.	
10		4		3				3		
9		3		3				3		
2 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participação: 6-8 atletas	
Cabeça-de-série ▶				2				1		
8				4				4	O primeiro e o segundo de cada Grupo competem diretamente nas semifinais.	
7				4				3		
6				3				3		
1 Grupo	1	2	3	4	5	6	7	8	Participação: 3-5 atletas	
Cabeça-de-série ▶								1		
5								5	Final entre o primeiro e o segundo do Grupo, e apenas uma prova para a medalha de bronze.	
4								4		
3								3		

3.10 Competição Round-robin de 2 agrupamentos

3.10.1 Para jogos desportivos múltiplos, tais como jogos continentais, Jogos Olímpicos, ou outros eventos multidesportivos, o formato da competição é determinado por evento, dependendo das modalidades incluídas e das restrições de participação.

3.10.2 O formato utilizado é normalmente um sistema de dois agrupamentos onde os vencedores passam para a final, enquanto o número 2 de um dos agrupamentos enfrenta o número 3 do outro e vice-versa para competirem pelas duas medalhas de bronze.

3.11 Competição de Kata para menores de 14 anos

3.11.1 Não há desvios específicos das regras padrão, mas a lista de kata pode ser limitada a Katas menos avançados.

3.12 Competição de Kata para menores de 12 anos

3.12.1 Não há desvios específicos das regras padrão, mas a lista de kata pode ser limitada a Katas menos avançados.

ARTIGO 4: O PAINEL DE JUIZES

- 4.1 O painel de sete juízes para cada ronda, em todas as competições oficiais da WKF, será designado através de seleção aleatória, utilizando um programa informático.
- 4.2 No entanto, para competições que não contem para o Ranking Mundial da WKF ou para a posição olímpica, o número de juízes pode ser reduzido para 5 – continuando a eliminar a pontuação mais alta e a mais baixa.
- 4.3 O mesmo painel de juízes deve ser destacado para todos os atletas de um grupo para qualquer ronda única - ou grupo em Round-robin.
- 4.4 Para disputas por medalhas, nenhum dos juízes pode ter a mesma nacionalidade dos atletas ou ter qualquer outro tipo de conflito de interesses, tal como ter o mesmo país de residência, laços familiares, incluindo por afinidade ou uma relação de atleta/treinador.
- 4.5 Para cada tapete, um Juiz é designado como Juiz Chefe e é ele que comunica com o técnico de Informática, quando necessário, e trata de qualquer assunto imprevisto entre os Juízes.
- 4.6 Alocação dos Juízes e atribuição de painéis para as rondas eliminatórias: o Secretário da CA entrega, ao técnico de Informática que trata do sistema de sorteio eletrónico, uma lista com os nomes dos Juízes disponíveis por Tatami. Esta lista é feita pelo Secretário da CA uma vez terminado o sorteio dos Atletas e no final da reunião de árbitros. Esta lista deve conter apenas os Juízes presentes nessa reunião e deve cumprir os critérios acima mencionados. Depois, para o sorteio dos Juízes, o Técnico de Informática introduz a lista no sistema, que seleciona aleatoriamente sete Juízes de cada destacamento por Tatami para servirem como painel de juízes.
- 4.7 Nas provas por medalhas, os Chefes de Tatami entregam, ao Presidente e ao Secretário da CA, uma lista contendo os técnicos dos seus próprios Tatami que estão disponíveis após a conclusão da última execução na ronda eliminatória. Assim que a lista é aprovada pelo Presidente da CA, a mesma é entregue ao Técnico de Informática para que seja introduzida no sistema. O sistema atribui então aleatoriamente o painel de Juízes, que contém apenas os sete Juízes.
- 4.8 Para além do Técnico de Informática, e do Anunciador de resultados, nas competições de equipas o painel para as rondas de medalhas é ainda assistido por um cronometrista (timekeeper) que acompanha o tempo máximo de execução.
- 4.9 Se considerado oportuno, o anunciador e o técnico de Informática que opera o sistema de sorteio eletrónico podem ser a mesma pessoa.
- 4.10 Além disso, os organizadores devem providenciar técnicos para cada área de competição que estejam familiarizados com a lista Kata da WKF, para recolher e registar o Kata escolhido pelos atletas antes de cada ronda e levar a lista ao técnico de Informática. O Chefe de Tatami é responsável por supervisionar o trabalho desse(s) técnico(s).

ARTIGO 5: PONTUAÇÃO

5.1 Lista oficial de Katas

5.1.1 Apenas os Kata da lista oficial de Katas da WKF podem ser executados. A lista oficial de Katas encontra-se no ANEXO 1.

5.1.2 Os nomes de alguns Kata estão duplicados devido às variações da ortografia habituais fruto da romanização. Em vários casos, um Kata pode ser conhecido sob um nome diferente de estilo (Ryu-ha) para estilo e, em casos excepcionais, um nome idêntico pode, de facto, ser de um Kata diferente de estilo para estilo.

5.2 Avaliação

5.2.1 A execução é avaliada desde a saudação que inicia o Kata até à que o termina, exceto para provas de equipas para medalhas, em que tanto a execução como a cronometragem começam na saudação no início do Kata e termina quando os atletas fazem a saudação no final do Bunkai.

5.2.2 São permitidas ligeiras variações conforme ensinadas pelo estilo de karate do atleta (Ryu-Ha).

5.3 Sistema de pontos

5.3.1 Cada execução recebe uma pontuação numa escala de 5,0 a 10,0 em incrementos de 0,1 – em que 5,0 representa a pontuação mais baixa possível para um Kata que é aceite como executado, e 10,0 representa uma execução perfeita. Uma desqualificação é indicada por uma pontuação de 0,0.

5.3.2 O sistema eliminará as pontuações mais altas e as mais baixas.

Juiz 1	Juiz 2	Juiz 3	Juiz 4	Juiz 5	Juiz 6	Juiz 7	TOTAL
7.6	7.6	8.2	7.7	7.5	7.8	8.1	38.8

5.3.3 Deve ser dada a mesma importância ao Bunkai e ao Kata.

5.4 Níveis de pontuação

5.4.1 Para efeitos de aplicação uniforme da escala utilizada na pontuação, aplica-se a seguinte diretriz:

➤ 10	Perfeito	Perfeição de execução
➤ 9 - 9.9	Excelente	Competição por medalhas de classe mundial
➤ 8 - 8.9	Muito bom	Competição de alto nível internacional
➤ 7 - 7.9	Bom	Nível esperado para a competição internacional
➤ 6 - 6.9	Aceitável	Executado sem distinção
➤ 5 - 5.9	Insuficiente	Executado com discrepâncias
➤ 0	Desqualificado	

5.5 Resolução de empates

5.5.1 Sistema de Eliminatória por grupos de 8 atletas

Os empates são resolvidos através dos seguintes passos para determinar o vencedor:

1. O que tiver a pontuação mais alta na execução, quando se incluir também a pontuação mais baixa obtida entre os dois atletas (Resultados dados por 6 dos 7 Juízes).
2. O atleta que tiver a pontuação mais alta na execução, quando se incluir tanto a pontuação mais baixa como a mais alta obtidas entre os dois Atletas (Resultados dados pelos 7 Juízes).
3. A posição mais alta no ranking Mundial à data da competição.
4. Lançamento de moedas (seleção aleatória).

5.5.2 Sistema de Eliminatória Round-robin por grupos de 4 atletas

1. Resultado das provas entre o par de atletas.
2. Número total de pontos por vitórias (3 pontos cada) (Incluindo todas as provas do grupo).
3. O que tiver a pontuação mais alta na execução, quando se incluir também a pontuação mais baixa obtida entre os dois atletas (Resultados dados por 6 dos 7 Juízes).
4. O atleta que tiver a pontuação mais alta na execução, quando se incluir tanto a pontuação mais baixa como a mais alta obtidas entre os dois Atletas (Resultados dados pelos 7 Juízes).
5. A posição mais alta no ranking Mundial à data da competição.
6. Lançamento de moedas (seleção aleatória).

5.5.3 Sistema Round-robin de 2 Pools:

De acordo com as regras para o evento individual.

5.5.4 Na resolução de um empate, a pontuação original dos atletas é mantida. A consideração de outras pontuações para se determinar o vencedor entre atletas com a mesma pontuação não altera a pontuação oficial.

5.6 Critérios de avaliação

Execução de Kata	Execução do Bunkai (Aplicável aos desempenhos da equipa para medalhas)
<ol style="list-style-type: none">1. Posições2. Técnicas3. Movimentos transitórios4. Timing e sincronização5. Respiração correta6. Foco (KIME)7. Conformidade: Consistência no desempenho do KIHON8. Força9. Velocidade10. Equilíbrio	<ol style="list-style-type: none">1. Posições2. Técnicas3. Movimentos transitórios4. Timing e distância (Ma-Ai)5. Controlo6. Foco (KIME)7. Conformidade (no Kata): Usando os movimentos reais, tal como realizados no Kata.8. Força9. Velocidade10. Equilíbrio

5.7 Penalizações

Devem ser consideradas as seguintes penalizações, se aparentes:

1. Perda ligeira de equilíbrio.
2. Executar um movimento de forma incorreta ou incompleta, tal como a não execução completa de um bloco ou a execução de murro desviado do alvo.
3. Movimentos assíncronos, tais como a execução de uma técnica antes da conclusão da transição corporal, ou no caso de prova de kata por equipas a não realização de um movimento em uníssono.
4. O uso de sinais sonoros (de qualquer outra pessoa, incluindo outros membros da equipa) ou gestos teatrais, tais como bater os pés, bater no peito, braços ou Karategi, ou exalação inadequada, devem ser considerados pelos juízes como faltas muito graves na sua avaliação da execução do Kata – ao mesmo nível em que se penalizaria uma perda temporária de equilíbrio.
5. O cinto soltar-se durante a execução, a ponto de deslizar para a anca.
6. Perda de tempo, incluindo marcha prolongada, vénias excessivas ou pausas prolongadas antes de iniciar a execução.
7. Provocar lesões por falta de controlo da técnica durante o Bunkai.
8. Simulação de perda de consciência durante mais de 2 segundos como parte do Bunkai.

5.8 Desqualificação

Um atleta ou uma equipa podem ser desqualificados por qualquer uma das seguintes razões:

1. Não anunciar o kata, anunciar o kata errado - ou executar um kata diferente do pré-anunciado à mesa oficial.
2. Falta da saudação no início e conclusão da execução do Kata.
3. Não iniciar o Kata de frente para os juízes.
4. Uma pausa ou paragem evidente durante a execução.
5. Omitir ou acrescentar movimentos - ou de outra forma alterar substancialmente a execução da sua forma original.
6. Uma clara perda de equilíbrio causando uma queda ou um passo de recuperação.
7. O cinto cair durante a execução.
8. Exceder o tempo limite total de 5 minutos de duração para Kata e Bunkai.
9. Realização de uma técnica de tesoura à zona do pescoço no Bunkai (Jodan Kani Basami)
10. Não seguir as instruções do Juiz Chefe ou outra má conduta (SHIKKAKU).

5.9 Celebrações excessivas e manifestações políticas ou religiosas

5.9.1 Espera-se que os atletas respeitem a cerimónia de saudações antes e depois da execução do kata. Qualquer celebração excessiva, tal como cair de joelhos, etc., ou expressões políticas ou religiosas, durante ou imediatamente após a atuação, é proibida e sujeita a uma multa igual ao montante determinado pela CE para a taxa de protesto. Cabe ao Chefe de Tatami ou o Árbitro Chefe notificar a mesa oficial.

ARTIGO 6: FUNCIONAMENTO DAS RONDAS

6.1 Ao implementar o Sistema de Eliminatórias por 8 Grupos, os Atletas ou equipas são distribuídos entre 2 pools, em grupos de oito (ou 12 no máximo) por área de competição.

6.2 Ao utilizar o Sistema de Eliminatórias Round Robin por 4 Grupos, os atletas ou equipas são distribuídos entre 2 pools, em grupos de quatro por área de competição.

6.3 Antes de cada ronda, os atletas ou equipas devem submeter o Kata escolhido aos técnicos designados que transmitem a informação ao Técnico de Informática, responsável pelo sistema de sorteio eletrónico. A sequência dentro de um grupo é determinada aleatoriamente, com exceção de qualquer alocação de cabeças-de-série na primeira ronda de eliminação.

6.4 No início de cada ronda, os atletas ou equipas, alinham-se no perímetro da área de competição de frente para os Juízes. (Uma ronda deve ser entendida como uma atuação de todos os atletas de um grupo). Após as saudações, inicialmente "SHOMEN NI REI" - e posteriormente; "OTAGAI NI REI", os atletas saem da área de competição.

6.5 Quando convocado, cada atleta ou equipa deve dirigir-se para o ponto de início do Kata, de frente para os Juízes.

6.6 O ponto de início da execução do kata é em qualquer lugar dentro do perímetro da área de competição.

6.7 Após a saudação, o atleta deve anunciar claramente o nome do Kata que vai executar e iniciar a execução.

6.8 No final da execução, que é definido pela saudação no final do Kata, o(s) atleta(s) deve(m) esperar pelo anúncio da avaliação, fazer(em) a saudação e, de seguida, abandonar o Tatami.

6.9 Ao utilizar o Sistema de Eliminação por grupos de 8 Atletas, no final de cada grupo, todos os atletas desse grupo devem alinhar, e o orador anuncia os melhores atletas, que passam para a ronda seguinte. Os nomes dos quatro primeiros colocados são mostrados no monitor. De seguida, os atletas fazem a saudação e abandonam o tatami.

ARTIGO 7: PROTESTO OFICIAL

7. Disposições gerais

- 7.1.1 Ninguém pode protestar contra uma decisão aos membros do Painel de Arbitragem.
- 7.1.2 Se um procedimento de arbitragem parecer violar as regras, os únicos autorizados a fazer um protesto são o treinador do atleta ou o seu representante oficial.
- 7.1.3 O protesto assume a forma de um relatório escrito apresentado imediatamente após o encontro que gera o protesto. A única exceção é quando o protesto diz respeito a mau funcionamento administrativo.
- 7.1.4 Qualquer protesto relativo à aplicação das regras não deve necessariamente impedir a progressão da competição e a intenção de protestar deve ser anunciada pelo treinador ou pelo representante da FN imediatamente após o fim da prova.
- 7.1.5 O treinador / representante da FN solicita o protesto oficial ao Chefe de Tatami e espera-se que o mesmo esteja concluído, assinado, e entregue ao mesmo, acompanhado da taxa correspondente, dentro de 5 minutos após ter anunciado a intenção de protestar.
- 7.1.6 O facto de um treinador/representante da FN não apresentar um protesto em tempo útil pode levar à sua rejeição se tal atraso, na opinião do Júri de Recursos, não tiver uma justificação razoável e impedir a progressão da competição.
- 7.1.7 O Chefe de Tatami completa qualquer informação em falta relativa aos técnicos implicados e entrega imediatamente o formulário de protesto preenchido a um representante do Júri de Recursos. O Júri de Recursos revê imediatamente as circunstâncias que conduziram à decisão contestada. Considerados todos os factos disponíveis, elabora um relatório, e tem o poder para tomar as medidas que decida serem necessárias. O protesto é revisto pelo Júri de Recursos e, como parte desta revisão, o Júri estuda as provas disponíveis que suportem o protesto.
- 7.1.8 O protesto também pode ser diretamente decidido e anunciado ao Júri de Recursos pelo Presidente da CA ou pelo Árbitro Chefe do evento. Nesse caso, não se aplica o pagamento de uma taxa de protesto.
- 7.1.9 Em caso de erro administrativo durante um encontro em curso, o treinador pode notificar diretamente o Chefe de Tatami. Por sua vez, este notifica o Juiz Chefe.
- 7.1.10 O protesto deve indicar o nome e país dos atletas e relatar em detalhe o teor do protesto. A informação sobre os técnicos implicados é completada pelo Chefe de Tatami. Nenhuma reivindicação sobre normas gerais é aceite como um protesto legítimo. O ónus de provar a validade do protesto recai sobre o queixoso. O protesto deve ser apresentado a um representante do Júri de Recursos pelo Chefe de Tatami. Na devida altura, o Júri revê as circunstâncias que conduziram à decisão protestada.
- 7.1.11 O reclamante deve depositar uma Taxa de Protesto, conforme acordado pela CE da WKF, e esta, juntamente com o protesto, deve ser apresentada ao Chefe de Tatami que, por sua vez, a entrega a um representante do Júri de Recursos.
- 7.1.12 Qualquer protesto deve ser anunciado pelo treinador ou pelo representante da FN imediatamente após o final da execução do kata.

7.1.13 A decisão do Júri de Recursos é definitiva e só pode ser anulada por uma decisão do Comité Executivo a pedido do Presidente da WKF.

7.1.14 O Júri de Recursos não pode impor sanções ou penalizações. A sua função é julgar o mérito do protesto para iniciar as ações necessárias da CA e do CO, que tomam as medidas corretivas necessárias para retificar qualquer procedimento de Arbitragem que se verifique violar as regras.

7.1.15 Se o protesto envolver atletas de uma categoria em curso, a próxima ronda que possa envolver o atleta deve ser adiada até que o recurso seja decidido.

7.2 Composição do Júri de Recursos

7.2.1 O Júri de Recursos é composto por três representantes de Árbitros Seniores nomeados pela Comissão de Árbitros (CA) ou pelo Árbitro Chefe. Não podem ser nomeados dois membros da mesma Federação Nacional. Estes árbitros são numerados de 1 a 3.

7.2.2 A CA também nomeia três membros adicionais com numeração designada de 4 a 6 que automaticamente substituem qualquer um dos membros do Júri de Recursos originalmente nomeados, em situação de conflito de interesses. Isto é, quando o membro do júri for da mesma nacionalidade, tiver uma relação familiar de sangue ou por afinidade com qualquer das partes envolvidas ou qualquer outro conflito razoável ou potencial conflito de interesses no incidente protestado, incluindo todos os membros do painel de arbitragem envolvidos no mesmo.

7.3 Processo de Avaliação de Recursos

7.3.1 Caso o protesto seja recusado, é da responsabilidade do Chefe de Tatami que recebeu o protesto para reunir o Júri de Recursos, depositar a taxa de protesto na WKF.

7.3.2 O Júri de Recursos inicia imediatamente quaisquer inquéritos e investigações que considerem necessários para avaliar o mérito do protesto.

7.3.3 Cada um dos três membros é obrigado a dar a sua decisão sobre a validade do protesto. Não são aceites abstenções.

7.4.1 Protestos recusados e aceites

7.4.1 Se um protesto for considerado inválido, o Júri de Recursos nomeia um dos seus membros para notificar verbalmente o reclamante de que o protesto foi recusado, regista a palavra "REJEITADO" no documento original, colhe as assinaturas de cada um dos membros do Júri de Recursos, e informa o reclamante da decisão.

7.4.2 Se um protesto for aceite, o Júri de Recursos entra em contacto com a Comissão Organizadora (CO) e o Árbitro Chefe para tomar as medidas que possam ser efetivamente levadas a cabo para remediar a situação, incluindo as possibilidades de

- Reversão de decisões anteriores que violem as regras.
- Anulação dos resultados das rondas afetadas a partir do ponto anterior ao incidente.
- Repetição das provas de kata que tenham sido afetadas pelo incidente.
- Emissão de uma recomendação ao CA para que qualquer juiz envolvido no incidente seja avaliado para sanção.

7.4.3 Cabe ao Júri de Recursos a responsabilidade de mostrar contenção e bom senso na decisão por ações que perturbem o programa do evento de forma significativa. A inversão do processo de eliminações é uma opção de último recurso para garantir um resultado justo.

7.4.4 Se o protesto for aceite, o Júri de Recursos nomeia um dos seus membros para notificar verbalmente o reclamante de que o protesto foi aceite, regista a palavra “ACEITE” no documento original, e colhe as assinaturas de cada um dos membros do Júri de Recursos, antes de depositar o protesto junto do Árbitro Chefe, e devolver a taxa de protesto ao reclamante.

7.5 Relatório de Incidente

7.5.1 Após lidar com o incidente da forma prescrita acima, o Júri de Recursos reúne-se novamente e elabora um relatório simples do incidente de protesto, descrevendo as suas conclusões e indicando o(s) motivo(s) para aceitar ou rejeitar o protesto.

7.5.2 O relatório deve ser assinado pelos três membros do Júri de Recursos e submetido ao Árbitro Chefe e à Comissão Organizadora.

ARTIGO 8: ADAPTAÇÃO LOCAL DAS REGRAS

8.1 São permitidas adaptações locais das regras de Kata para concursos nacionais desde que as mesmas não proporcionem vantagens ou desvantagens para estilos específicos de karate.

ANEXO 1 : LISTA OFICIAL DE KATA

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	Kishimono 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	Hakusho	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

Ao comunicar o kata a ser executado, deve utilizar-se o número designado. Caso haja inconsistência entre o número e o nome do kata, o número determina o kata a ser executado.

ANEXO 2 : CATEGORIAS NA COMPETIÇÃO DE KATA

Kata Equipa Sénior Masculino

Kata Equipa Sénior Feminina

Kata Equipa Júnior e Cadete Masculino

Kata Equipa Júnior e Cadete Feminina

Kata Individual Sénior Masculino

Kata Individual Sénior Feminina

Kata Individual Júnior Masculino

Kata Individual Júnior Feminina

Kata Individual Cadete Masculino

Kata Individual Cadete Feminina



FORMULÁRIO OFICIAL DE PROTESTO WKF/FNKP

O protesto deve ser pré-pago

KUMITE

DATA	COMPETIÇÃO	LOCAL
..... / /		

NOME/CLUBE DOS ATLETAS	
AO	AKA

DESCRIÇÃO DO PROTESTO
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Continua no verso da página

NOME DO TREINADOR / REPRESENTANTE DO CLUBE	CLUBE	Válido como recibo pela FNKP
ASSINATURA:		

APENAS PARA USO OFICIAL

TATAMI N°	Chefe de Tatami							
PAINEL	JUIZ 1	JUIZ 2	JUIZ 3	JUIZ 3	JUIZ 4	JUIZ 5	JUIZ 6	JUIZ 7
NOME								
CLUBE								