



WORLD KARATE FEDERATION

REGRAS DE COMPETIÇÃO KUMITE



FEDERAÇÃO NACIONAL KARATE PORTUGAL

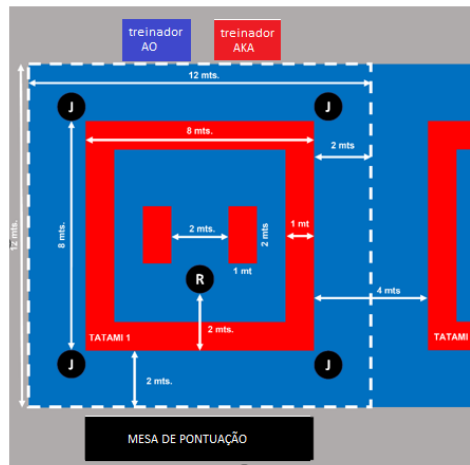
Válido a partir de 1.1.2023

Conteúdo

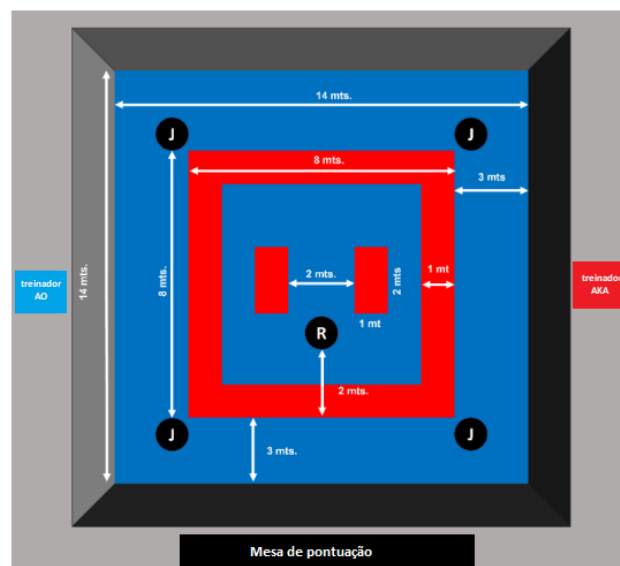
ARTIGO 1: ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE	3
ARTIGO 2: VESTUÁRIO E EQUIPAMENTO DE PROTEÇÃO	5
ARTIGO 3: ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÕES DE KUMITE	8
ARTIGO 4: O PAINEL DE ÁRBITROS.....	13
ARTIGO 5: DURAÇÃO DO COMBATE	15
ARTIGO 6: KIKEN - NÃO COMPARÊNCIA NO TATAMI	16
ARTIGO 7: INÍCIO, SUSPENSÃO E FIM DOS COMBATES	17
ARTIGO 8: PONTUAÇÃO	19
ARTIGO 9: COMPORTAMENTO PROIBIDO.....	21
ARTIGO 10: ADVERTÊNCIAS E SANÇÕES	22
ARTIGO 11: LESÕES E ACIDENTES EM COMPETIÇÃO	26
ARTIGO 12: CRITÉRIOS DE DECISÃO	28
ARTIGO 13: PROTESTO OFICIAL.....	31
ARTIGO 14: PEDIDO DE REVISÃO DE VÍDEO	34
ARTIGO 15: PODERES E DEVERES DOS TÉCNICOS	36
ARTIGO 16: ADOÇÃO DESTAS REGRAS EM EVENTOS FORA DO PROGRAMA OFICIAL DE EVENTOS DO WKF.	38
ANEXO 1: TERMINOLOGIA	39
ANEXO 2: GESTOS E SINAIS DE BANDEIRA.....	40
ANEXO 3: CATEGORIAS, DIVISÕES POR IDADE E PESO.....	45
ANEXO 4: FORMULÁRIO OFICIAL DE PROTESTO	46
ANEXO 5: SISTEMA DE DOIS JUÍZES (APLICÁVEL APENAS À LIGA JUVENIL).....	47

ARTIGO 1: ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE

- 1.1 A área de competição será um quadrado de tapete aprovado pela WKF, de oito metros (medidos do exterior) de lado, com tapetes vermelhos na área exterior de um metro, marcando o limite.



- 1.2 Adicionalmente, haverá uma área de segurança em tatami de mais 2 metros em todos os lados da área de competição. Esta poderá ser reduzida para 1,5 metros para acomodar o número de Tatamis caso o pavilhão desportivo não tenha espaço suficiente para 2 metros.
- 1.3 Não devem existir anúncios, sinais, paredes, pilares, etc., no raio de um metro do perímetro exterior da área de segurança.
- 1.4 Caso sejam colocados monitores ou expositores entre as áreas de competição, estes devem ser colocados suficientemente longe das áreas de competição para permitir uma área de segurança de 1,5 metros entre as mesmas de todos os lados. (Os monitores devem ser colocados a uma distância mínima de 1,5 metros do exterior das áreas vermelhas de aviso).
- 1.5 Se a área de competição for elevada é necessário outro metro para que exista um total de 3 metros em todos os lados.



- 1.6 Dois tapetes são invertidos com o lado vermelho (ou de outra cor) virado para cima a um metro de distância do centro do tapete para formar uma barreira entre os atletas. Ao iniciar ou retomar o combate, os atletas estarão de frente e ao centro do tapete virados um para o outro.
- 1.7 O Árbitro (SHUSHIN) está ao centro, entre os dois tapetes, de frente para os atletas, a uma distância de dois metros do limite da área de competição.
- 1.8 Cada juiz (FUKUSHIN) está sentado num canto do Tatami dentro da área de segurança. O Árbitro pode deslocar-se por todo o Tatami, incluindo a área de segurança onde os Juízes estão sentados. Cada Juiz tem uma bandeira vermelha e uma bandeira azul ou dispositivo de sinal eletrónico.
- 1.9 O Arbitrador (KANSA) fica sentado na área imediatamente fora da área de segurança, atrás, e à esquerda ou à direita do Árbitro. Está equipado com um apito.
- 1.10 O Supervisor de pontuação está sentado na mesa oficial de pontuação ao lado do anotador/timekeeper, e caso exista equipamento de vídeo, o mesmo acontecerá com os Supervisores de Revisão de Vídeo.
- 1.11 Os treinadores estão sentados fora da área de segurança, nos seus respetivos lados do Tatami, na direção da mesa oficial. Nos casos em que a configuração do Tatami torne impraticável a colocação dos treinadores de frente para a mesa oficial, estes podem ser posicionados de cada lado da mesa oficial. No caso de ser utilizada a revisão de vídeo, devem ser mobilizados Supervisores dos treinadores.
- 1.12 Caso a área de Tatami seja elevada, os treinadores são posicionados fora da área elevada atrás dos seus respetivos atletas.

2.1 Árbitros e Juizes

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 juizes 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, 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 técnicos 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 poderá 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 o combate.
- 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 do combate. Se forem rasgados durante o combate, 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.



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

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

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

2.2.4 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.

2.2.5 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.

2.2.6 Os atletas devem ter unhas curtas e não podem usar objetos metálicos ou outros objetos que possam ferir os seus adversários. O uso de aparelho dentário metálico deve ser aprovado pelo Árbitro e pelo Médico da Competição. O atleta aceita total responsabilidade por qualquer lesão.

2.2.7 O seguinte equipamento de proteção é obrigatório:

- a) Luvas aprovadas pela WKF, vermelhas para um atleta e azuis para o outro.
- b) Boquilha.
- c) Protetor de corpo aprovado pela WKF (de design masculino e feminino respetivamente, conforme aplicável).
- d) Caneleiras aprovadas pela WKF, vermelhas para um atleta e azuis para o outro.
- e) Proteção dos pés aprovada pela WKF vermelhas para um atleta e azuis para o outro.
- f) Protetor (coquilha) aprovada pela WKF.

2.2.8 Adicionalmente, para os atletas <14 anos de idade é obrigatório o uso de máscara, capacete e protetor peitoral aprovados pela WKF. Para o mesmo grupo etário, a partir de 1.1.2024, o capacete WKF será obrigatório, proporcionando um período de transição durante o ano 2023 em que um ou outro podem ser utilizados (máscara facial ou capacete aprovados pela WKF).

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

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

2.2.11 É dever do Arbitrador garantir, antes de cada combate ou competição, que os atletas estão a usar o equipamento aprovado. Todo o equipamento de proteção deve ser aprovado pela WKF.

2.2.12 No caso das Federações Continentais, as mesmas devem limitar-se aos fornecedores e marcas já aprovadas pela WKF. A Federação Nacional deve também aceitar todo o equipamento aprovado pela WKF para todas as competições locais, regionais ou nacionais.

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

2.2.14 Caso existam deformidades ou amputações que não permitam a instalação segura do equipamento de proteção ou que possam representar um risco para o atleta ou para os seus adversários, não será permitido o Kumite de competição. Em caso de dúvida, os árbitros devem imputar a decisão ao médico.

2.2.15 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 esse combate.

2.3 Treinadores

2.3.1 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.

2.3.2 Adicionalmente, são permitidas as seguintes adições ao traje:

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

2.3.3 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.

3.1.1 Definições

3.1.2 Um "combate" refere-se a um combate individual entre dois atletas.

3.1.3 Uma "troca" é o período que precede quando o combate é interrompido, e o relógio pára.

3.1.4 Uma "partida" é o total de todos os combates entre os membros de duas equipas.

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

3.1.6 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.

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

3.2 Procedimento de pesagem

3.2.1 Ensaio de Pesagem

Os atletas estão autorizados a verificar o seu peso na balança de pesagem oficial (que é utilizada para a pesagem oficial) a partir de uma hora antes do início da pesagem oficial. Não há limite para o número de vezes que cada atleta pode verificar o seu peso durante o tempo de pesagem não oficial.

3.2.2 Pesagem oficial:

a) Local:

O controlo de peso tem sempre lugar num único local. As hipóteses para este controlo são o local da competição, o hotel oficial ou a localidade (a anunciar para cada evento). Os organizadores devem providenciar quartos separados para homens e mulheres.

b) Balanças:

Se a balança oficial mostrar um peso mais elevado que a balança prevista para a pesagem de teste, o atleta pode exigir ser pesado novamente, usando o peso indicado na balança de teste como resultado oficial da pesagem.

A FN anfitriã deve fornecer balanças eletrónicas calibradas em número suficiente (pelo menos 4 unidades) mostrando apenas uma casa decimal, por exemplo 51,9 Kg, 104,6 kg. A balança deve ser colocada sobre chão sólido não alcatifado.

c) Tempo:

A pesagem deve ter lugar o mais tardar na véspera do combate para a categoria, salvo especificação em contrário para uma competição específica. A hora oficial de pesagem para os eventos WKF é devidamente anunciada no boletim. Para quaisquer outros eventos, esta informação é disponibilizada com antecedência através dos canais de comunicação do CO. É da responsabilidade do atleta estar a par desta informação. Um atleta que não compareça para a pesagem ou cujo peso esteja fora dos limites prescritos para a categoria na qual está inscrito será desqualificado (KIKEN).

d) Tolerância:

As tolerâncias admitidas são de 0,2 kg para todas as categorias masculinas e 0,5 kg para todas as categorias femininas. A mesma tolerância aplica-se tanto aos limites superior como inferior de uma classe de peso.

f) Procedimento:

É necessário um mínimo de dois técnicos da WKF na pesagem de cada sexo. Um para verificar a acreditação/passaporte do atleta e outro para registar o peso exato na lista de pesagem oficial. Outros seis membros do pessoal (técnicos/voluntários) providenciados pela FN anfitriã deverão também estar disponíveis para controlar o fluxo dos atletas. Doze cadeiras devem ser fornecidas. Para proteger a privacidade dos atletas, tanto os técnicos como os membros do pessoal que supervisionam a pesagem devem ser do mesmo sexo dos mesmos.

1. A pesagem oficial é feita categoria por categoria e atleta por atleta.
2. Todos os treinadores e outros delegados de equipa devem abandonar a sala de pesagem antes do início da pesagem oficial.
3. O atleta só está autorizado a subir na balança uma única vez durante o período de pesagem oficial.
4. Cada atleta deve apresentar ao oficial o seu cartão de acreditação emitido para o evento, para verificação da sua identidade.
5. De seguida, o oficial dá indicação ao atleta para subir para a balança.
6. O atleta deve pesar-se usando apenas roupa interior (homens/rapazes - cuecas, mulheres/raparigas - cuecas e soutien). Quaisquer meias ou acessórios adicionais devem ser removidos.
7. O oficial que supervisiona a pesagem deve anotar e registar o peso do atleta em quilogramas (até um ponto decimal)
8. O atleta desce da balança.

NOTA: Não é permitido fotografar ou filmar a área de pesagem. Isto inclui a utilização de telemóveis e de quaisquer outros dispositivos.

3.3 Formatos de competição

3.3.1 A competição de kumite assume as formas de competição individual dividida por sexo, grupos etários e categorias de peso e/ou de competição por equipa dividida por sexo, sem categorias de peso.

3.3.2 O sistema de eliminação com repescagem é aplicado exceto se o contrário for predeterminado para uma competição específica ou série de torneios.

3.3.3 Na competição individual na Premier League, é aplicado o sistema Round-robin seguido de quartos-de-final, semifinais e final. O máximo de 32 atletas por categoria são divididos em 8 grupos de 4 atletas e os vencedores de cada grupo competem nos quartos-de-final seguidos de semifinais e final.

3.3.4 Em situações de multi-competições, tais como jogos Continentais, Jogos Olímpicos, ou outros eventos multidesportivos, o formato da competição é determinado para cada evento, dependendo das modalidades incluídas e das restrições de participação. O formato utilizado é normalmente o sistema de dois sorteios, cujos vencedores se seguem para a final, enquanto o número 2 de um dos sorteios defronta o número 3 do outro e vice-versa para se encontrarem para as duas medalhas de bronze.

3.4 Cabeças de série

3.4.1 Para os Campeonatos Mundiais e Continentais WKF, e Karate 1 – Premier League, os oito atletas mais bem classificados na competição são distribuídos como cabeças de série do seu escalão no Ranking Mundial WKF na véspera da competição.

3.5 Não comparência na área de competição

3.5.1 Os Atletas individuais ou equipas que não se apresentem quando chamados serão desqualificados (KIKEN) dessa categoria. Nos combates por equipa, a pontuação para o combate que não se realize é fixada em 8-0 a favor da outra equipa. A desqualificação por KIKEN significa que os atletas são desqualificados dessa categoria, embora isso não afete a sua participação noutra categoria.

3.5.2 Ao anunciar a desqualificação por KIKEN, o Árbitro sinaliza apontando o seu dedo para o lado do atleta ou equipa em falta, anunciando "AKA/AO KIKEN", e depois "AKA/AO no KACHI" dando o sinal para KACHI (vitória) para o adversário.

3.6 Número de Atletas por equipa

3.6.1 As equipas masculinas são constituídas por cinco a sete membros com cinco a competir numa ronda. Uma equipa masculina deve apresentar um mínimo de cinco atletas para a ronda inicial e um mínimo de três atletas para ser autorizada a participar em qualquer ronda seguinte.

3.6.2 As equipas femininas são compostas por três a quatro membros, com três a competir numa ronda. Uma equipa feminina deve apresentar um mínimo de três atletas para a ronda inicial e um mínimo de duas atletas para ser autorizada a participar em qualquer ronda seguinte.

3.6.3 Na competição de kumite de equipa não há reservas fixas.

3.7 Ordem de combate nas equipas

3.7.1 Antes de cada partida, um representante da equipa deve entregar à mesa oficial um formulário oficial definindo os nomes e a ordem de combate dos membros da equipa.

3.7.2 O formulário da ordem de combate pode ser apresentado pelo treinador ou por um atleta nomeado pela equipa. Se o treinador entregar o formulário, deve estar claramente identificável como tal; caso contrário, o mesmo pode ser rejeitado. A lista deve incluir o nome do país, a cor do cinto atribuída à equipa para aquela partida e a ordem de entrada dos membros da equipa. Tanto os nomes dos atletas como os seus números de torneio devem ser incluídos, e o formulário deve ser assinado pelo treinador ou pela pessoa nomeada.

3.7.3 Os treinadores devem apresentar a sua acreditação juntamente com a do seu atleta ou equipa ao Supervisor de Treinadores ou ao Assistente do Kansa. O treinador deve sentar-se na cadeira fornecida e não deve interferir com o bom andamento do combate por palavras ou atos.

3.7.4 Ao alinhar antes de uma partida, a equipa apresentará os atletas para essa ronda. O(s) atleta(s) não utilizado(s) e o treinador não serão incluídos e sentar-se-ão numa área reservada para eles.

3.7.5 Os participantes podem ser selecionados para cada ronda a partir da equipa completa. A sua ordem de combate pode ser alterada em cada ronda desde que a nova ordem de combate seja previamente notificada, mas uma vez notificada não pode ser alterada até que essa ronda esteja concluída.

3.7.6 A equipa é desqualificada (SHIKKAKU) se algum dos seus membros ou o seu treinador alterarem a composição da equipa ou a ordem de combate sem terem apresentado notificação escrita antes da ronda.

3.7.7 Se, através de um erro na grelha, os atletas errados competirem, então, independentemente do resultado, esse combate/partida é declarado(a) nula e sem efeito. Para reduzir tais erros, o Supervisor de pontuação deve confirmar o atleta/equipa vencedor com o técnico de informática imediatamente após o

combate/partida.

3.7.8 Em partidas por equipa em que um indivíduo perde por receber KIKEN, HANSOKU ou SHIKKAKU, qualquer pontuação para o atleta desqualificado é fixada em zero, e é registada uma pontuação de 8-0 para esse combate a favor da outra equipa.

3.8 Sistema de eliminação de round-robin

3.8.1 Na competição da Premier League os 32 participantes são divididos em 8 grupos de 4 atletas. O vencedor de cada um dos oito grupos passa aos quartos-de-final, meias-finais e final regulares. Os vencidos pelos finalistas dos quartos de final e meias-finais competem pelas medalhas de bronze.

3.8.2 De acordo com o número de atletas (32 ou menos), a atribuição aos grupos será de acordo com a tabela seguinte:

Número de Atletas/Grupos	Atletas por grupo								Notas
8 Grupos									Participação: 24-32 atletas
Cabeça de série ►	6	3	7	2	5	4	8	1	
32	4	4	4	4	4	4	4	4	O primeiro de cada Grupo qualifica-se.
31	4	4	4	4	4	4	4	3	
30	4	4	4	3	4	4	4	3	
29	4	3	4	3	4	4	4	3	
28	4	3	4	3	4	3	4	3	
27	4	3	4	3	3	3	4	3	
26	3	3	4	3	3	3	4	3	
25	3	3	3	3	3	3	4	3	
24	3	3	3	3	3	3	3	3	
6 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participação: 23-28 atletas
Cabeça de série ►	6	3		2	5	4		1	
23	4	4		4	4	4		3	O primeiro de cada Grupo e os dois melhores segundos qualificam-se.
22	4	4		3	4	4		3	
21	4	3		3	4	4		3	
20	4	3		3	4	3		3	
19	4	3		3	3	3		3	
18	3	3		3	3	3		3	
5 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	
Cabeça de série ►		3		2	5	4		1	
17		3		3	4	4		3	O primeiro de cada Grupo e os três melhores segundos qualificam-se.
4 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participação: 12-16 atletas
Cabeça de série ►		3				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	
Cabeça de série ►		3		2				1	
11		4		4				3	O primeiro e o segundo de cada Grupo, assim como os dois melhores números três, 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 no semifinais.
7				4				3	
6				3				3	
1 Grupo	1	2	3	4	5	6	7	8	
Cabeça de série ►								1	
5								5	Final entre o primeiro e o segundo do Grupo, e apenas uma medalha de bronze.
4								4	
3								3	

3.8.4 Se houver um número ímpar de participantes (devido a desistência ou lesão) esse lugar é considerado bye para os atletas cujos combates não se realizam. Caso tal ocorra durante a própria competição qualquer combate já travado contra o atleta que não complete o Round-robin deve ser considerado bye para os adversários anteriores.

3.8.5 Se um atleta for desqualificado, ou por outra razão não completar todos os combates da Round-robin, as pontuações dos combates concluídos ou correntes são declarados nulos (resultados anulados), e os seus pontos perdidos, a menos que seja a última eliminatória da Round-robin, caso em que todos os resultados e pontos anteriores permanecem inalterados.

3.8.6 O vencedor e o segundo classificado de cada grupo são determinados pelo maior número de vitórias contando as vitórias como três pontos cada, um empate em que são marcados pontos como 1 ponto - e um empate sem pontos marcados, ou uma derrota, como zero.

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

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

3.8.9 Nos casos em que exista um empate entre dois ou mais atletas de um grupo com o mesmo número total de pontos, os critérios abaixo são aplicados na ordem especificada. Isto significa que, se for encontrado um vencedor após aplicação de um dos critérios, os seguintes critérios não são aplicados.

- 1) Vencedor(es) do(s) combate(s) entre os dois ou mais atletas relevantes.
- 2) Maior número de pontuações totais obtidas a favor na totalidade dos combates.
- 3) Um número mais baixo de pontuações totais contra na totalidade dos combates.
- 4) Maior número de IPPONs a favor em todos os combates.
- 5) Menor número de IPPONs contra em todos os combates.
- 6) Maior número de WAZA-ARIs a favor em todos os combates.
- 7) Menor número de WAZA-ARIs contra todos os combates.
- 8) O lugar mais alto no ranking mundial à data da competição.

Para cada par comparado, os critérios devem ser considerados desde o início da lista.

3.8.10 É possível que um atleta seja desqualificado de um combate (HANSOKU) e continue na competição. Neste caso, o seu adversário ganha o combate por 4-0 ou por qualquer pontuação obtida que exceda 4 pontos (ou seja, 5-0, 6-0, etc.) e os outros resultados mantêm-se.

3.8.11 Caso um atleta já qualificado seja desqualificado por má conduta (SHIKKAKU) no final da ronda de round-robin, aplica-se o seguinte:

- O adversário da semi-final acederá à final por bye ("walkover").
- Os outros dois atletas competem na outra semi-final.
- Será atribuída apenas uma medalha de bronze.

3.8.12 Para competições com número limitado de atletas é utilizado um sistema de dois sorteios, sendo que os vencedores de cada um se encontrarão na final, enquanto que o nº 2 do primeiro sorteio defrontará o nº 3 do segundo sorteio e vice-versa para competir pelas duas medalhas de bronze.

3.9 Variações aos formatos de competição

3.9.1 Caso uma variação do formato de competição diferente da descrita nestas regras se aplique a um determinado torneio, tal deve ser claramente anunciado no boletim do torneio.

4.1. Composição

4.1.1 O Painel de Arbitragem para cada combate é composto por um Árbitro (SHUSHIN), quatro Juízes (FUKUSHIN), e um Arbitrador (KANSA), um Supervisor de pontuação, e onde seja utilizada a revisão em vídeo, um Supervisor de Revisão de Vídeo.

4.1.2 O Árbitro, Juízes, Arbitrador, Supervisor de pontuação, e Supervisor de Revisão de Vídeo de um combate de Kumite não podem ter a nacionalidade ou ser da mesma Federação Nacional de qualquer dos participantes ou ter qualquer outro conflito de interesses. Continua a ser dever de qualquer oficial denunciar qualquer possível conflito de interesses antes do início do combate ou partida.

4.2. Distribuição de árbitros e juízes e designação de painéis

4.2.1 Para as rondas eliminatórias, o Secretário da CA entrega ao técnico informático, que trata do sistema de sorteio eletrónico, uma lista contendo os nomes dos Árbitros e Juízes disponíveis por TATAMI. Esta lista é feita pelo Secretário da CA uma vez terminado o sorteio dos atletas e no final da reunião dos Árbitros. Esta lista deve conter apenas os Árbitros presentes na reunião e deve cumprir os critérios acima mencionados. De seguida, para o sorteio dos Árbitros, o técnico informático insere a lista no sistema e 4 juízes, 1 árbitro, 1 Arbitrador (KANSA), e 1 supervisor de pontuação são alocados aleatoriamente a cada TATAMI como painel de árbitros para cada combate.

4.2.2 Quando é utilizada a revisão por vídeo, a atribuição de um Supervisor de Revisão Vídeo é realizada da mesma forma.

4.2.3 Nos combates por medalhas, os Chefes de Tatami entregam, ao Presidente e Secretário da CA, uma lista contendo 8 técnicos do seu próprio TATAMI após a conclusão da última ronda eliminatória. Uma vez aprovada pelo Presidente da CA, a lista é entregue ao técnico de informática para ser introduzida no sistema. O sistema atribui aleatoriamente o painel de Árbitros, que conterà apenas 5 dos 8 técnicos de cada TATAMI.

4.3 Técnicos de Apoio

4.3.1 Adicionalmente, para facilitar o funcionamento dos combates/partidas, são nomeados 1 Chefe de tatami, 3 Assistentes de Chefe de tatami, e 1 supervisor de pontuação/Anotador, mais 2 Supervisores de Treinadores nos casos em que a configuração dos TATAMIS assim o exija, para os casos em que os Treinadores peçam revisão de vídeo.

4.4 Formalidades e mudança de juízes

4.4.1 No início de um combate de Kumite, o Árbitro fica na borda exterior da área de competição. À sua esquerda posicionam-se os Juízes números 1 e 2, e à direita, os Juízes números 3 e 4.

4.4.2 Após a troca formal de saudações pelos Atletas e pelo painel de arbitragem, o Árbitro dá um passo atrás, os juízes voltam-se para o Árbitro, e todos juntos fazem uma saudação, após o que tomam as suas posições.

4.4.3 Na mudança de Juízes, os técnicos que saem, exceto o Arbitrador, alinham, fazem a saudação juntos (REI), e depois deixam a área.

4.4.4 Quando os Juízes individuais mudam, o Juiz que entra dirige-se para o Juiz que sai, fazem a saudação e mudam de posição.

4.4.5 Nos combates por equipas, desde que todo o painel possua a qualificação requerida, as posições de Árbitro e Juízes devem ser rodadas após cada combate. Se um ou mais técnicos não possuírem a qualificação requerida de Árbitro, permanecem como juízes sentados e serão omitidos da rotação.

4.5 Procedimento de arbitragem de Kumite com apenas dois juízes de canto

4.5.1 Para as competições da Liga Juvenil (Youth League) é permitida a utilização de somente dois juízes de canto. Este procedimento é descrito no ANEXO 5.

ARTIGO 5: DURAÇÃO DO COMBATE

- 5.1 A duração do combate de Kumite é:
- Categorias Masculino e Feminino Sênior: 3 minutos de tempo efetivo
 - Categorias Masculino e Feminino menos de 21 anos: 3 minutos de tempo efetivo
 - Categorias Masculino e Feminino Júnior e Cadete: 2 minutos de tempo efetivo
 - 14 anos e menos: 1,5 minutos de tempo efetivo.
- 5.2 Para torneios sem limitação de participação, a duração das eliminatórias pode ser reduzida de 3 minutos para 2 minutos e de 2 minutos para 1,5 minutos, desde que tal seja anunciado antes do início do torneio numa reunião com treinadores e técnicos.
- 5.3 O tempo do combate começa quando o Árbitro dá o sinal para começar e pára sempre que o árbitro declara "YAME" ou ao sinal de tempo cumprido.
- 5.4 O anotador (timekeeper) dá um sinal, indicando "15 segundos" com um curto sopro do apito, e "fim de tempo" com dois curtos sopros. O sinal "fim de tempo" marca o fim do combate.
- 5.5 Os atletas têm direito a um período de repouso entre combates, igual ao tempo de duração normal do mesmo. Caso seja necessária a alteração de cor do equipamento, este tempo é prolongado até cinco minutos.

ARTIGO 6: KIKEN - NÃO COMPARÊNCIA NO TATAMI

- 6.1 KIKEN é a decisão dada quando um atleta ou atletas não se apresentam quando chamados, não podem continuar, abandonam o combate, ou são retirados por ordem do Árbitro. Os motivos de abandono podem incluir lesões não imputáveis às ações do adversário.
- 6.2 A desistência por KIKEN significa que os Atletas são desqualificados dessa categoria, embora isso não afete a sua participação noutra categoria.

- 7.1 Os termos e gestos a serem utilizados pelo Árbitro e pelos Juízes no funcionamento de um combate/partida são os especificados no ANEXO 2.
- 7.2 Para cada ronda há uma troca de cumprimentos (saudação), começando com o Árbitro, em primeiro lugar, dando indicação aos atletas e aos técnicos para se dirigirem à audiência e procederem a saudação SHOMEN NI REI, a que se segue o mesmo uns aos outros, OTAGAI NI REI. No final do(s) combate(s), os cumprimentos são feitos por ordem inversa.
- 7.3 O Árbitro e os Juízes tomam as suas posições prescritas e após uma troca de cumprimentos entre os atletas que estão posicionados à frente do tatami designado, perto do seu adversário o Árbitro enuncia "SHOBU HAJIME!" e o combate começa.
- 7.4 Os atletas devem fazer uma saudação adequada um ao outro no início e no fim do combate - um aceno rápido é simultaneamente indelicado e insuficiente.
- 7.5 O Árbitro pára o combate enunciando "YAME". Se necessário, o Árbitro ordena aos atletas que assumam as suas posições originais: "MOTO NO ICHI" e regressa à sua posição.
- 7.6 No caso de atribuição de uma pontuação, o Árbitro identifica o atleta (AKA ou AO), a área atacada (JODAN ou CHUDAN), e depois atribui a pontuação relevante (YUKO, WAZA-ARI ou IPPON) utilizando o gesto prescrito. O Árbitro reinicia de seguida o combate enunciando "TSUZUKETE HAJIME".
- 7.7 Quando um atleta tiver estabelecido uma vantagem clara de oito pontos durante um combate, o Árbitro enuncia "YAME", indica aos atletas que voltem aos seus pontos de partida e atribui a pontuação aplicável. O vencedor é então declarado e indicado pelo Árbitro que levanta a mão do lado do vencedor e declara "AO (AKA) NO KACHI". O combate termina neste ponto.
- 7.8 Quando o tempo acaba, o atleta que tiver mais pontos é declarado vencedor, indicado pelo Árbitro que levanta a mão do lado do vencedor, e declara "AO (AKA) NO KACHI". O combate termina neste ponto.
- 7.9 No caso de uma pontuação empatada no final de um combate inconclusivo, o Painel de Árbitros (o Árbitro e os quatro Juízes) decide por HANTEI. Os quatro juízes fazem imediatamente sinal após o Árbitro enunciar "HANTEI" ao usar o apito. O Árbitro levanta depois o braço e declara o vencedor; "AO (AKA) NO KACHI", e se necessário, desta forma, anula o empate.
- 7.10 Quando confrontado com as seguintes situações, o Árbitro enuncia "YAME!" e pára o combate temporariamente:
- a) Quando um ou ambos os atletas estão fora da área de competição, contudo permitindo a um atleta pontuar imediatamente sobre um adversário que tenha saído da área de competição.
 - b) Quando o Árbitro dá indicação ao atleta para ajustar o KARATEGI ou o equipamento de proteção.
 - c) Quando um atleta infringir as regras.
 - d) Quando o Árbitro considerar que um ou ambos os atletas não podem continuar devido a lesões, doença ou outras causas. Tendo em conta a opinião do Médico da Competição, o Árbitro decide se o combate deve continuar.
 - e) Quando um atleta agarra o adversário sem executar imediatamente uma técnica ou projeção.
 - f) Quando um ou ambos os atletas caem ou são projetados e nenhum deles consegue executar de imediato uma técnica de pontuação.
 - g) Quando ambos os atletas se agarram ou prendem um ao outro sem conseguirem imediatamente executar uma projeção ou uma técnica de pontuação e não reagem a WAKARETE.
 - h) Quando ambos os atletas estão de pé peito a peito sem tentarem imediatamente uma projeção ou outra técnica e não reagem a WAKARETE.

- i) Quando ambos os atletas estão sem pé após uma queda ou tentativa de projeção e começam a lutar.
- j) Quando uma pontuação é indicada por dois ou mais Juízes para o mesmo atleta.
- k) Quando, na opinião do Árbitro, tiver sido cometida uma falta - ou a situação exigir a suspensão do combate por razões de segurança.
- l) Quando solicitado pelo KANSA ou pelo Chefe de Tatami.
- m) Por qualquer outra razão que o Árbitro considere necessária.

- 8.1 É atribuída pontuação a um atleta quando dois ou mais juízes indicam ponto ou quando os Supervisores de Revisão de Vídeo concordam que tal existiu depois de um Treinador ter requerido um Pedido de Vídeo.
- 8.2 Os pontos são dados pela implementação de uma técnica tradicional de karate com a mão ou pé executada com controlo, na área de pontuação.
- 8.3 Apenas a primeira técnica corretamente executada de uma troca de técnicas será pontuada, exceto se se verificar uma combinação eficaz de técnicas, caso em que conta a técnica de pontuação mais alta independentemente da sequência de técnicas na combinação.
- 8.4 As áreas de pontuação são o corpo acima da pélvis, até e incluindo a clavícula (CHUDAN), excluindo os ombros, e a área acima da clavícula (JODAN).
- 8.5 Para ser considerado ponto, a técnica deve ter potencial para ser eficaz se não tivesse sido controlada, e deve também preencher os seguintes critérios:
- 1) Boa forma (técnica devidamente executada).
 - 2) Atitude desportiva (concretização sem intenção de causar lesões).
 - 3) Aplicação vigorosa (concretização com velocidade e potência).
 - 4) Manter a sua atenção no adversário durante e após a execução da técnica (não virar as costas ou cair após completar uma técnica – exceto se a queda for causada por uma falta do adversário).
 - 5) Bom *timing* (concretização da técnica no momento correto).
 - 6) Distância correta (concretização a uma distância em que a técnica seria eficaz).
- 8.6 A seguinte escala é utilizada para a atribuição de pontos:
- **YUKO** (1 ponto) é atribuído a Tsuki (murro direto) ou Uchi (ataque) a uma área de pontuação.
 - **WAZA-ARI** (2 pontos) é atribuído a pontapés CHUDAN
 - **IPPON** (3 pontos) é atribuído a pontapés JODAN ou quaisquer técnicas contra um adversário cuja qualquer parte do corpo além dos pés esteja em contacto com o tatami.
- 8.7 As técnicas para a área CHUDAN podem ser concretizadas com impacto controlado sem causar lesões ao adversário. Uma perda de ar pelo recetor de um golpe não indica, por si só, falta de controlo.
- 8.8 As técnicas para JODAN podem pontuar quando paradas a 5 cm do alvo, no caso de pontapés, e 2 cm no caso de técnicas de mão, mas podem ser pontuadas com um leve toque (toque de pele), sem causar impacto - com exceção da área da garganta onde não é permitido o contacto físico.
- 8.9 Para cadetes, com menos de 14 anos e crianças, as técnicas JODAN podem pontuar quando paradas a 10 cm do alvo, no caso de pontapés, e 5 cm para técnicas de mão.
- 8.10 O "toque de pele" é permitido em categorias para atletas com 16 anos ou mais (Juniões). Para as categorias de 14 a 16 anos de idade, o "toque da pele" é permitido apenas para pontapés. O toque da pele é definido como sendo o toque no alvo sem transferir energia para a cabeça ou corpo.
- 8.11 As técnicas corretamente executadas, efetuadas no momento em que o tempo se esgota, são válidas.
- 8.12 Uma técnica é inválida se:
- a) executada após o sinal de fim-de-tempo ou o Árbitro enunciar "YAME".
 - b) executada no momento ou após "WAKARETE" antes de "TSUZUKETE" ter sido enunciado.
 - c) executada quando o atleta está fora da área de competição (JOGAI).
 - d) seguida de uma falta - com exceção de JOGAI.

- e) se se vira as costas ao adversário após a aplicação de uma técnica (falta de atenção).
- f) é, por si só, ou segue, uma violação das regras (como contacto excessivo, segurar ou agarrar o adversário, etc.).

8.13 Um ponto pode ser assinalado mesmo que o Juiz não consiga ver o ponto exato de impacto se a técnica for executada corretamente e se poder observar claramente que a mesma atingiria o seu alvo.

9.1 Tipos de comportamentos proibidos

9.1.1 São proibidos os seguintes comportamentos:

- 1) Técnicas de contacto excessivo, tendo em conta a área de pontuação atacada, e técnicas que fazem contacto com a garganta.
- 2) Ataques aos braços ou pernas, virilhas, articulações, ou peito do pé.
- 3) Ataques ao rosto com técnicas de mão aberta.
- 4) Técnicas executadas depois de "WAKARETE" antes de "TSUZUKETE HAJIME" ter sido enunciado.
- 5) Técnicas de projeção perigosas ou proibidas.
- 6) Fingir, ou exagerar lesões.
- 7) Saída da área de competição (JOGAI) não causada pelo adversário ou na sequência de uma pontuação.
- 8) Colocar-se em perigo através do comportamento que expõe o atleta a lesões por parte do adversário, ou não tomar medidas adequadas de autoproteção (MUBOBI).
- 9) Evitar o combate como meio de impedir que o adversário tenha a oportunidade de marcar pontos.
- 10) Passividade - não tentar entrar em combate (não pode ser atribuído caso falem menos de 15 segundos para o fim do combate ou a alguém que esteja a vencer por ponto ou SENSHU).
- 11) Prender, lutar, empurrar, ou ficar de pé peito a peito sem tentar uma técnica de pontuação ou projeção.
- 12) Agarrar o adversário com ambas as mãos por qualquer outra razão que não seja a de executar a projeção ao prender a perna atacante do adversário.
- 13) Agarrar o braço do adversário ou o seu Karategi com uma mão sem tentar imediatamente aplicar uma técnica de pontuação ou projeção.
- 14) Técnicas que, pela sua natureza, não podem ser controladas de forma a garantir a segurança do adversário e ataques perigosos e descontrolados.
- 15) Ataques simulados ou reais com a cabeça, joelhos ou cotovelos.
- 16) Falar com o adversário, ou desafiá-lo, não obedecer às ordens do Árbitro, comportamento descortês para com os técnicos de arbitragem, ou outras violações de etiqueta.

9.1.2 Adicionalmente, o Árbitro pode, com base apenas no seu próprio juízo, expulsar da área de competição qualquer treinador que não mostre uma conduta adequada, ou que, na opinião do Árbitro, interfira com a conduta ordeira do combate, e adiar a sua continuação até que o mesmo cumpra com as normas de comportamento. Esta regra inclui outros membros da comitiva do atleta presentes na área de competição.

9.1.3 Apenas o treinador designado para esse combate específico está autorizado a orientar o atleta a partir do local atribuído ao treinador, próximo da área de competição. Todos os outros treinadores registados e acreditados, ou outros membros registados da delegação, que assistam aos Torneios, não estão autorizados a interferir, orientar e/ou guiar o atleta durante o combate, correndo o risco de ter a sua acreditação retirada.

9.1.4 As instruções e comentários do treinador não devem interferir com os procedimentos. O treinador pode falar livremente com o atleta sempre que o combate seja interrompido, mas deve abster-se sempre de comentar as decisões.

9.1.5 O atleta pode discretamente assinalar ao treinador que pretende que este peça a revisão de vídeo.

10.1 Avisos informais

10.1.1 Os avisos informais são utilizados para facilitar a continuidade da ação sem parar o combate. Não se destinam a substituir os avisos formais quando estes são devidos, e o Árbitro deve proceder com avisos formais ou penalizações se os atletas não reagirem adequadamente ao aviso informal.

10.1.2 Existem dois tipos de Avisos Informais:

TSUZUKETE para incentivar a atividade	Instar os atletas a iniciarem a ação usando os mesmos gestos utilizados para indicar aos atletas que devem entrar no TATAMI, combinando-os com a instrução "TSUZUKETE".
---	---

WAKARETE para separar	Para separar quando estão juntos ou agarrados, usando os mesmos gestos utilizados para indicar aos atletas que devem afastar-se no TATAMI, combinando-os com a instrução "WAKARETE" para parar temporariamente a ação sem parar o relógio. Os atletas devem separar-se - após o que é dada a ordem "TSUZUKETE" para retomar a ação.
---------------------------------	---

10.1.3 Sempre que WAKARETE seja enunciado pelo Árbitro, os treinadores não podem solicitar a revisão por vídeo.

10.1.4 Se WAKARETE for enunciado quando um atleta se encontra encurralado, o Árbitro deve assegurar-se de que o outro atleta se retira o suficiente para este se libertar antes de enunciar TSUZUKETE.

10.1.5 O TSUZUKETE, exceto se precedido por WAKARETE, não é utilizado se faltarem menos de 15 segundos para o fim do combate.

10.1.6 Uma técnica executada corretamente não recebe pontuação se for executada ao mesmo tempo que WAKARETE é enunciado - mas não é penalizada. Uma técnica não controlada é sujeita a advertência ou penalização como habitualmente.

10.2 Avisos técnicos

10.2.1 Há dois graus de avisos técnicos: CHUI e HANSOKU CHUI:

CHUI Advertência	é dado, até três vezes, para infrações menores que não diminuam as hipóteses de vitória do outro atleta.
----------------------------	--

HANSOKU CHUI Aviso de desqualificação no caso de novas infrações	é dado para infrações mais graves que reduzem as hipóteses de vitória do outro atleta, ou a um atleta por qualquer outra infração, se já lhe tiverem sido atribuídas três CHUI.
---	---

10.3 Sanções

10.3.1 Há dois tipos de penalizações que consistem em dois níveis diferentes de desqualificação:

HANSOKU
Desqualificação do combate.

Esta é a pena de desqualificação após uma infração muito séria ou quando já tiver sido atribuído HANSOKU CHUI.

SHIKKAKU
Desqualificação do torneio.

Esta é uma desqualificação de todo o torneio, incluindo qualquer categoria subsequente para a qual o infrator possa ter sido registado. Pode ser invocado SHIKKAKU quando um atleta não obedece às ordens do Árbitro, age maliciosamente, ou comete um ato que prejudique o prestígio e a honra do Karate.

10.3.2 Nos casos em que tanto AKA como AO são desqualificados no mesmo combate por HANSOKU ou SHIKKAKU, os adversários sorteados para a próxima ronda ganharão por bye (e nenhum resultado é anunciado).

10.3.3 A violação grave de conduta, disciplina ou comportamento malicioso dentro ou fora da área de competição pelo atleta ou pela sua comitiva podem causar mais ações disciplinares por parte da Comissão Disciplinar ou do Comité Executivo da WKF.

10.3.4 Quando uma situação aparentar justificar uma desqualificação, o Árbitro pode chamar um ou mais juízes para uma breve consulta (SHUGO) antes de anunciar qualquer decisão.

10.4 Advertência e aplicação de penalizações

10.4.1 **Contacto excessivo:** Quando o contacto é considerado demasiado forte pelo Árbitro, mas não diminui as hipóteses de vitória do adversário, pode ser dado um aviso (CHUI).

10.4.2 **Contacto causador de lesão:** Qualquer técnica que resulte em lesão pode, a menos que seja causada pelo próprio, levar a uma advertência ou penalização. Os atletas devem executar todas as técnicas com controlo e boa forma. Se não puderem, independentemente da técnica utilizada indevidamente, deve ser imposta uma advertência ou penalização.

10.4.3 **Observação após contato:** O Árbitro deve continuar a observar o atleta lesionado até que o combate seja retomado e dar tempo suficiente para observação do mesmo. Um pequeno atraso na decisão permite que sintomas de lesão, tais como uma hemorragia nasal, se desenvolvam ou revele quaisquer esforços por parte do atleta para agravar uma ligeira lesão para obter vantagem tática.

10.4.4 **Reação exagerada ao contacto:** Uma ligeira reação exagerada receberá CHUI. Uma exibição óbvia de exagero receberá HANSOKU CHUI. Um exagero mais sério, como cambalear, cair no chão, levantar-se e cair novamente, e assim por diante, poderá receber diretamente HANSOKU.

10.4.5 **Fingir um ferimento:** Qualquer caso de fingimento de ferimento, seja ele leve, receberá um aviso mínimo de CHUI, enquanto que uma exibição óbvia de exagero receberá HANSOKU CHUI. Um exagero mais grave, como cambalear, cair no chão, levantar-se e cair de novo, etc., receberá SHIKKAKU diretamente. Qualquer fingimento de lesão por técnica que de facto tenha sido determinada pelos juízes como ponto resultará, como mínimo, em HANSOKU CHUI.

10.4.6 **Contacto com a garganta:** Qualquer contacto com a garganta, a menos que seja recebido por culpa própria do atleta adversário, deve resultar numa advertência ou penalização.

10.4.7 **As técnicas de projeção** estão divididas em dois tipos. As técnicas "convencionais" estabelecidas no karate de varredura de pernas, tais como de ashi barai, ko uchi gari, etc., em que o adversário é desequilibrado ou projetado sem ser agarrado primeiro - e aquelas projeções que requerem que o adversário

seja agarrado por uma mão ou segurado à medida que a projeção é executada. Ambas são permitidas.

10.4.8 O ponto central da projeção não deve estar acima do nível da anca do atleta que a efetua e o adversário deve ser agarrado durante toda a duração da mesma, para que possa fazer uma queda segura. As projeções por cima do ombro são expressamente proibidas, tal como os chamados lançamentos de "sacrifício".

10.4.9 Apanhar um pontapé: O único caso em que uma projeção pode ser efetuada enquanto se segura o adversário com ambas as mãos é quando se prende a perna do adversário no momento em que este efetua um pontapé. Agarrar com ambas as mãos só é permitido quando se agarra a perna do adversário que pontapeia com o objetivo de realizar uma projeção, e depois se segura a perna do adversário com uma mão enquanto a outra agarra o Karategi ou o corpo do adversário para quebrar a queda.

10.4.10 Agarrar as pernas: É proibido agarrar o oponente abaixo da cintura e levantá-lo e projetá-lo ou baixar-se para lhe puxar as pernas. Se um atleta for ferido em resultado de uma técnica de projeção, o Árbitro decide se é caso de aviso ou penalização.

10.4.11 Agarramento com uma mão: O atleta pode agarrar o braço ou Karategi do adversário com uma mão para executar uma projeção ou uma técnica de pontuação direta - mas não pode continuar a agarrar para técnicas contínuas.

10.4.12 Segurar para quebrar uma queda: Segurar o Karategi do adversário com uma mão é permitido para quebrar uma queda.

10.4.13 Sair da área de competição: JOGAI refere-se a uma situação em que o pé de um atleta, ou qualquer outra parte do seu corpo, toca no chão fora da área de competição. Uma exceção é quando o atleta é fisicamente empurrado ou projetado da área pelo adversário ou está a sair depois de ter marcado.

10.4.14 Lesão a si mesmo: É dado um aviso ou penalização para MUBOBI quando um atleta é magoado ou lesionado por sua própria culpa ou negligência. Tal pode ser causado por virar as costas ao adversário, atacar sem consideração pelo contra-ataque do adversário, por parar de lutar antes de o Árbitro enunciar "YAME", dispersar a sua atenção ou falha repetida ou recusa em bloquear os ataques do adversário.

10.4.15 Passividade: refere-se a situações em que nenhum dos atletas tenta pontuar, ou um dos atletas não tenta pontuar apesar de ter menos pontos ou o adversário ter uma vantagem devido a SENSHU.

- A penalização por passividade não pode ser dada a um atleta que tenha uma vantagem em pontos ou SENSHU.
- A penalização por passividade não pode ser dada durante os primeiros 15 segundos de um combate.

10.4.16 Evitar o Combate refere-se a uma situação em que um atleta tenta impedir que o adversário tenha a oportunidade de marcar usando comportamentos de perda de tempo, tais como constantemente recuar sem contra-atacar eficazmente, segurar, agarrar, ou sair da área de competição, em vez de dar ao adversário uma oportunidade de pontuar. Evitar o combate durante os últimos 15 segundos do combate (ATO SHIBARAKU) resulta, no mínimo, em HANSOKU CHUI e perda de SENSHU.

10.4.17 Não seguir instruções: Um atleta que se recuse a seguir as instruções do Árbitro ou que exiba uma perda de controle receberá automaticamente SHIKKAKU. Esta penalização pode ser imposta antes, durante ou após o combate.

10.5 Celebrações excessivas, manifestações políticas ou religiosas: espera-se que os atletas respeitem a cerimónia de saudações antes e depois do combate ou partida. Qualquer celebração excessiva, tal como cair de joelhos, etc., expressões políticas ou religiosas, durante ou imediatamente após o combate ou partida, são proibidas e podem ser sujeitas a uma multa de montante igual ao determinado pelo Comité Executivo para a taxa de protesto.

10.6 Desqualificação de atletas individuais em combates de equipa

10.6.1 HANSOKU ou SHIKKAKU: Nos combates por equipa a pontuação do atleta prejudicado será fixada em oito pontos e a pontuação do infrator será de zero.

10.7 Desqualificação em competição de Round-robin.

10.7.1 Se um Atleta receber **KIKEN, ou SHIKKAKU**, numa competição de Round-robin, todos os anteriores combates são anulados do resultado, a menos que seja o último combate agendado para o atleta desqualificado. Nesse caso, o resultado do combate é registado da forma habitual sem consequências para os resultados de combates anteriores.

11.1 Atletas declarados inaptos para combater

11.1.1 Um atleta lesionado que ganhe um combate por desqualificação devido a lesão não pode voltar a lutar na competição sem autorização do Médico da Competição. Tal permissão não pode ser dada a um atleta que tenha sofrido perda de consciência ou tenha quaisquer sintomas de concussão.

11.2 Procedimento para tratamento de lesões

11.2.1 Quando um atleta é ferido, o Árbitro deve imediatamente interromper o combate e chamar o médico levantando a mão e enunciando "Doutor".

11.2.2 Se fisicamente capaz de o fazer, o atleta ferido deve ser conduzido para fora do tatami para ser examinado e tratado pelo médico.

11.2.3 Um atleta que seja ferido durante um combate em curso e necessite de tratamento médico, tem três minutos para o receber. O Chefe de Tatami é responsável por instruir o cronometrista para iniciar a contagem dos 3 minutos. Se o tratamento não estiver concluído dentro do tempo permitido, o Árbitro decide se o atleta é declarado inapto para lutar, ou se é concedida uma prorrogação do tempo de tratamento.

11.2.4 **Regra dos 10 segundos:** Qualquer atleta que caia, seja projetado ou derrubado, e não se levante completamente dentro de um período de dez segundos é considerado inapto para continuar a combater e é automaticamente retirado de todos os eventos de Kumite desse torneio. No caso de um atleta cair, ser projetado ou derrubado, e não se levantar imediatamente, o Árbitro para a partida, chama o médico, e ao mesmo tempo inicia uma contagem verbal até dez em língua inglesa (em Portugal língua portuguesa) indicando a sua contagem levantando um dedo por cada segundo. Em todos os casos em que a contagem de 10 segundos seja iniciada, o médico recebe indicação para examinar o atleta antes de se poder retomar o combate. Para incidentes abrangidos por esta regra dos 10 segundos, o atleta pode ser examinado no tatami. O Chefe de Tatami deve notificar a mesa central sempre que um atleta tiver sido impedido de continuar a competir com base na regra dos 10 segundos.

11.2.5 O Médico da Competição está somente autorizado a dar um parecer sobre a aptidão do competidor lesionado para continuar. O Árbitro decide o vencedor com base em HANSOKU, KIKEN, ou SHIKKAKU, conforme o caso.

11.2.6 **O Árbitro deve estar ciente de lesões pré-existentes** ao avaliar até que ponto o presente estado da lesão pode ser atribuído a ações do adversário. O oponente não deve ser penalizado por qualquer condição pré-existente.

11.2.7 **Caso um Atleta em competição de Round-robin tenha de se retirar devido a lesão**, todos os anteriores combates são anulados do resultado, a menos que seja o último combate programado para o atleta lesionado, caso em que o resultado é registado da forma habitual, sem consequências para os resultados dos combates anteriores.

11.3 Lesão de ambos os Atletas

11.2.6 Se dois atletas se lesionarem um ao outro ou estiverem a sofrer os efeitos de lesões ocorridas anteriormente e forem declarados pelo Médico da Competição como incapazes de continuar, o combate é atribuído ao atleta que tiver obtido o maior número de pontos ou que tiver uma vantagem por SENSHU.

11.2.7 Em combates individuais, se a pontuação for igual, uma votação (HANTEI) decide o resultado do combate, a menos que um dos atletas tenha SENSU. Nos combates por equipas, o Árbitro anuncia um empate (HIKIWAKE), a menos que um dos atletas tenha SENSU. Caso a situação ocorra num combate extra para decidir uma partida por Equipas, então uma votação (HANTEI) determina o resultado, a menos que um dos atletas tenha SENSU.

12.1 Geral

12.1.1 Quando dois ou mais Juízes assinalam ponto para o mesmo atleta, o Árbitro interrompe o combate e decide em conformidade. Se o Árbitro não parar o combate, o Arbitrador (Kansa) sopra o seu apito. Quando o Árbitro decidir parar o combate por qualquer razão, ele enuncia "YAME" ao mesmo tempo que utiliza o sinal de mão necessário.

12.1.2 Caso ambos os atletas tenham ponto assinalado por dois Juízes, ambos recebem os seus respetivos pontos.

12.1.3 Se um atleta tiver uma pontuação indicada por mais do que um Juiz e a mesma for diferente, será atribuída a mais alta. O mesmo se aplica se houver dois Juízes para cada atleta com pontuações diferentes.

12.1.4 Se houver maioria, mas discordância, entre os juízes para o nível de pontuação a atribuir, a opinião maioritária anulará sempre o princípio da aplicação da pontuação mais alta.

12.1.5 Para explicar a base para uma decisão após o combate ou partida, o Painel de Árbitros pode falar com o Chefe de Tatami, o Árbitro Chefe, ou o Júri de Recursos. Não se explicam a mais ninguém.

12.2 Critérios para decidir o vencedor de um combate

12.2.1 O resultado de um combate é determinado pela obtenção de uma vantagem clara de oito pontos por um atleta, no final do tempo de combate; pela obtenção de maior número de pontos; por ter vantagem de primeiro ponto sem oposição (SENSHU) em caso de empate de pontos; por lhe ser atribuído uma decisão por HANTEI ou pela imposição de HANSOKU, SHIKKAKU, ou KIKEN a um atleta.

12.2.2 Por "vantagem de primeiro ponto sem oposição" (SENSHU) entende-se que um atleta ganha ponto antes de o adversário também pontuar antes do sinal. Nos casos em que ambos os Atletas pontuam antes do sinal, e há indicação de ponto por dois juízes para cada um dos dois atletas, não é atribuída "vantagem de primeiro ponto sem oposição " e ambos os atletas mantêm a possibilidade de SENSHU mais tarde no combate.

12.2.3 Não é possível o empate em combates individuais, com exceção na competição por equipas, ou competição de Round-robin, em que o combate termina com pontuações iguais, ou sem pontuações, e nenhum dos atletas obteve SENSHU. Nesse caso, o Árbitro anuncia um empate (HIKIWAKE).

12.2.4 Em qualquer combate, se após o tempo, as pontuações forem iguais mas um Atleta tiver obtido "vantagem de primeiro ponto sem oposição " (SENSHU), esse atleta será declarado o vencedor.

12.2.5 Em qualquer combate individual em que nenhum dos atletas pontue ou a pontuação seja igual, sem que qualquer atleta tenha "vantagem de primeiro ponto sem oposição ", a decisão é tomada com base nos seguintes critérios, por ordem de aplicação:

- a) O número mais elevado de Ippon obtidos no combate.
- b) O número mais elevado de Waza Ari obtidos no combate.

12.2.6 Caso o número de Ippon e Waza Ari também for igual, a decisão é tomada por HANTEI, uma votação final por maioria de votos dos quatro Juízes e do Árbitro, cada um deles decidindo com base no seu julgamento individual sobre qual atleta demonstrou superioridade de táticas e técnicas.

12.2.7 Ao decidir o resultado de um combate por votação (HANTEI) no final de um combate inconclusivo, o Árbitro avança para o perímetro da área de competição e enuncia "HANTEI", seguido de dois sopros do apito. Os Juízes assinalam as suas opiniões e o Árbitro declara o vencedor. O Árbitro indica então o vencedor com o gesto e a ordem (AKA/AO NO KACHI), e por esta ação resolve também qualquer empate.

12.2.8 Caso um atleta que tenha obtido SENSU receba um aviso por evitar o combate pelos seguintes incidentes: JOGAI, fugir, agarrar, apertar, lutar, empurrar ou ficar de pé peito a peito quando restam menos de 15 segundos do combate, o atleta perde automaticamente essa vantagem. O Árbitro começa por mostrar o tipo de infração e o tipo de aviso ou penalização contra o atleta, e depois mostra o sinal para SENSU seguido do sinal para anulação (TORIMASEN), enunciando, ao mesmo tempo, "AKA/AO SENSU TORIMASEN".

12.2.9 Se o SENSU for retirado quando faltarem menos de 15 segundos para o fim do combate, *nenhum* outro SENSU pode ser atribuído a qualquer dos atletas.

12.2.10 Nos casos em que SENSU tenha sido atribuído, mas um pedido de revisão de vídeo determine que o outro atleta também pontuou, e que uma pontuação não fica, de facto, sem oposição, é utilizado o mesmo procedimento para a anulação do SENSU.

12.2.11 Nos casos em que tanto AKA como AO são desqualificados no mesmo combate por HANSOKU, os atletas agendados para a ronda seguinte ganham por bye (e nenhum resultado é anunciado), a menos que a dupla desqualificação se aplique a um combate por medalhas. Nesse caso, o vencedor é declarado por HANTEI, exceto se um dos atletas tiver SENSU.

12.3 Critérios para decidir o vencedor de um encontro de equipa

12.3.1 A equipa vencedora é a que tem mais vitórias, incluindo as vitórias ganhas por SENSU. Se as duas equipas tiverem o mesmo número de vitórias, então a vencedora é a que tiver mais pontos, tendo em conta tanto as vitórias como as derrotas.

12.3.2 Se as duas equipas tiverem o mesmo número de vitórias e pontos, será realizado um combate decisivo. Cada equipa pode nomear qualquer um dos atletas da sua equipa para o combate extra, independentemente de essa pessoa já ter participado em combate anterior entre as duas equipas.

12.3.3 Se o combate extra não produzir um vencedor baseado na superioridade de pontos, nem nenhum dos atletas obtiver SENSU, o combate extra é decidido com base em HANTEI, de acordo com o mesmo procedimento descrito para os combates individuais. O resultado do HANTEI no combate extra determina também o resultado da partida da equipa

12.3.4 Em combates por equipa, quando uma equipa tiver ganho vitórias suficientes ou obtido pontos suficientes para ser o vencedor estabelecido, a partida é declarada terminada, e não haverá mais nenhum combate.

12.3.5 Nos combates por equipa, caso um membro da equipa seja desqualificado (HANSOKU ou SHIKKAKU), a sua pontuação nesse combate, se existir, será de zero e a pontuação do adversário será fixada em oito pontos.

12.4 Pontuação

12.4.1 O Supervisor de Pontuação utilizará os seguintes símbolos para o registo dos pontos:

3	IPPON	Três pontos
2	WAZA ARI	Dois pontos
1	YUKO	Um ponto
✓	SENSHU	Vantagem de 1º ponto sem oposição
□	KACHI	Vencedor
✕	MAKE	Vencido
▲	HIKIWAKE	Empate
1C	CHUI (first instance)	1º aviso
2C	CHUI (second instance)	2º aviso
3C	CHUI (third instance)	3º aviso
HC	HANSOKU CHUI	Aviso de desqualificação
H	HANSOKU	Desqualificação do combate
S	SHIKKAKU	Desqualificação do Torneio

13.1 Disposições gerais

13.1.1 Ninguém pode protestar contra uma decisão dos membros do Painel de Arbitragem.

13.1.2 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.

13.1.3 O protesto assume a forma de um relatório escrito apresentado imediatamente após o combate que gera o protesto. A única exceção é quando o protesto diz respeito a mau funcionamento administrativo.

13.1.4 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 do combate.

13.1.5 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.

13.1.6 O treinador / representante da FN solicita o protesto oficial ao Chefe de Tatami e espera-se que o mesmo seja concluído, assinado, e entregue ao mesmo, acompanhado da taxa correspondente, sem demora.

13.1.7 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 apresentar uma justificação razoável e impedir a progressão da competição.

13.1.8 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 ser necessárias. O protesto é revisto pelo Júri de Recursos e, como parte desta revisão, o Júri estuda as provas disponíveis que suportem o protesto.

13.1.9 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.

13.1.10 Em caso de erro administrativo durante um combate em curso, o treinador pode notificar diretamente o Chefe de Tatami. Por sua vez, este notifica o Juiz Chefe.

13.1.11 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 será 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.

13.1.12 O reclamante deve depositar uma Taxa de Protesto, conforme acordado pela CE 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.

13.1.13 O protesto escrito deve ser completo, e a taxa de protesto apresentada, no prazo de 5 minutos após o anúncio da intenção de protestar.

13.1.14 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.

13.1.15 O Júri de Protestos 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.

13.2 Composição do Júri de Protestos

13.2.1 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.

13.2.2 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.

13.3 Processo de Avaliação do Recursos

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

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

13.3.3 Quando é utilizada a revisão de vídeo, o Júri de Protestos pode pedir para examinar a gravação do incidente antes de proferir uma decisão.

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

13.4 Protestos recusados e aceites

13.4.1 Se um protesto for considerado inválido, o Júri de Protestos 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 Protestos, e informa o reclamante da decisão.

13.4.2 Se um protesto for aceite, o Júri de Protestos 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 dos combates que tenham sido afetados pelo incidente.
- Emissão de uma recomendação ao CA para que qualquer juiz envolvido no incidente seja avaliado para sanção.

13.4.3 Cabe ao Júri de Protestos a responsabilidade de mostrar contenção e bom senso na tomada de 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.

13.4.4 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 Protestos, antes de depositar o protesto junto do Árbitro Chefe, e devolver a taxa de protesto ao reclamante.

13.5 Relatório de Incidente

13.5.1 Após lidar com o incidente da forma prescrita acima, o Júri de Protestos 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.

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

ARTIGO 14: PEDIDO DE REVISÃO DE VÍDEO

- 14.1 Nos Campeonatos Mundiais WKF, Primeira Liga, Jogos Olímpicos, Jogos Olímpicos da Juventude, Jogos Continentais, Jogos Mundiais e Jogos Multidesportivos desta natureza, é necessário o uso de revisão de vídeo das competições. O uso da revisão de vídeo é também recomendado para outras competições sempre que possível.
- 14.2 Para o sistema de eliminação convencional com repescagem, é concedido ao treinador um cartão de revisão de vídeo para as eliminações, um para cada uma das meias-finais e finais, bem como um cartão para as repescagens.
- 14.3 No caso de Round-robin em grupos de quatro, o treinador recebe um cartão RV por cada atleta na fase de round-robin, e um para cada um dos combates dos quartos-de-final, semifinal, e de qualquer medalha.
- 14.4 A revisão de vídeo é iniciada quando um treinador levanta o seu cartão de revisão de vídeo (manualmente ou por dispositivo eletrônico, conforme aplicável) para denunciar que os juízes não assinalaram uma pontuação do seu atleta. O pedido de revisão de vídeo deve ser feito quando houver, na opinião do treinador, uma pontuação. Se um treinador carregar no botão do "joy stick" e se arrepender imediatamente, o procedimento não é interrompido, e a revisão do vídeo sucede em conformidade.
- 14.5 Se o atleta desejar que o treinador solicite uma revisão de vídeo, tal deve ser sinalizado discretamente sem perturbar o progresso do combate.
- 14.6 A revisão de vídeo pode ser solicitada pelo treinador nos casos em que os juízes atribuam uma pontuação mais baixa da que, na sua opinião, deveria ter sido atribuída a uma técnica de pontuação mais alta.
- 14.7 O Supervisor de Revisão de Vídeo só pode atribuir pontos se concordar que o atleta sobre quem o pedido foi apresentado teve uma pontuação válida, ou seja, pontuando antes ou simultaneamente com o outro atleta.
- 14.8 Uma exceção ao descrito em 14.7 surge quando nenhum dos atletas recebeu ponto pelos Juízes de canto e apenas um dos treinadores chama uma Revisão de Vídeo, sendo que o outro Treinador não tem cartão ou não deseja um pedido de vídeo - neste caso apenas as técnicas do atleta para quem é solicitada a Revisão de Vídeo são consideradas para pontuação.
- 14.9 Os últimos 6 segundos antes da interrupção do combate devido ao pedido de revisão são sempre avaliados, mas pode ser acrescentado tempo adicional se considerado necessário para tomar a melhor decisão possível. A sequência deve ser revista à velocidade normal, mas pode, além disso, ser vista em câmara lenta ou com zoom.
- 14.10 Se a análise do vídeo revelar que o atleta pontuou mais do que uma vez durante a troca revista, deve ser dada a pontuação mais alta.
- 14.11 Se ambos os treinadores solicitarem a revisão vídeo ao mesmo tempo, o Supervisor de Vídeo só pode atribuir o ponto a quem for considerado como tendo pontuado primeiro. A única exceção são as técnicas de pontuação simultânea, caso em que os pontos podem ser atribuídos a ambos os atletas.
- 14.12 Se um treinador mostrar o cartão para revisão de vídeo e o outro quiser uma revisão do mesmo momento, o segundo treinador deve levantar o seu cartão antes do início da revisão para não perder o seu direito de pedir a revisão de vídeo para esse episódio. A revisão do vídeo é considerada iniciada quando o Árbitro faz o gesto.

14.13 Se o pedido for considerado válido, um cartão vermelho ou azul, com o número 3 para IPPON, 2 para WAZA ARI ou 1 para YUKO é levantado. O Árbitro atribui então a pontuação da forma habitual. Se o pedido for considerado inválido, o treinador perde o direito de solicitar outro pedido de vídeo para o resto da partida.



14.14 O Supervisor de Revisão de Vídeo não pode anular qualquer decisão dos juizes de canto, com exceção de SENSHU.

14.15 Se o Supervisor de Revisão de Vídeo não conseguir observar a(s) técnica(s) devido ao ângulo da câmara, deve-o assinalar fazendo o gesto para MINAI e o treinador mantém o seu cartão. No caso de problemas técnicos (eletricidade, câmara, ou mau funcionamento do computador, etc.) não permitirem analisar o vídeo e tomar uma decisão, aplica-se o mesmo procedimento, e o treinador mantém o cartão.

14.16 Se um treinador pedir RV, mas na opinião do Árbitro a técnica tiver sido descontrolada ou excessiva, deve ser aplicada uma advertência ou penalização, e o treinador mantém o cartão.

15.1 Comissão de arbitragem

15.1.1 Os poderes e deveres da Comissão de Árbitros são os seguintes:

- 1) Assegurar a correta preparação de cada torneio em consulta com a Comissão Organizadora, no que diz respeito à disposição da área de competição, ao fornecimento e instalação de todo o equipamento e instalações necessárias, ao funcionamento e supervisão do torneio, às precauções de segurança, etc.
- 2) Nomear e destacar os Chefes de Tatami e os Assistentes de Chefes de Tatami para as suas respetivas áreas e atuar, tomando as medidas que possam ser exigidas pelos relatórios dos Chefes de Tatami.
- 3) Supervisionar e coordenar o desempenho global dos árbitros.
- 4) Nomear técnicos substitutos sempre que necessário.
- 5) Tomar a decisão final sobre questões de natureza técnica que possam surgir durante um determinado combate ou partida e para as quais não existam estipulações nas Regras.
- 6) Nomear o Júri de Recursos para o concurso.

15.2 Chefes de Tatami e Assistentes de Chefe de Tatami

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

- 1) Delegar, nomear e supervisionar os Árbitros e Juizes, para todos os combates e partidas nas áreas sob o seu controlo.
- 2) Supervisionar o desempenho dos Árbitros e Juizes nas suas áreas, e assegurar que os Técnicos nomeados são capazes das tarefas que lhes são atribuídas.
- 3) Supervisionar que o KANSA interrompe o combate para instruir o Árbitro relativamente a uma violação das Regras de Competição.
- 4) Preparar um relatório diário, escrito, sobre o desempenho de cada técnico sob a sua supervisão, juntamente com as suas recomendações, se as houver, à Comissão de Árbitros.
- 5) Nomear um Árbitro com Qualificação WKF de **Árbitro A** para agir como Supervisor de Revisão de Vídeo (SRV).

15.3 Árbitros

15.3.1 Os poderes do Árbitro são os seguintes:

- 1) O Árbitro ("SHUSHIN") deve ter o poder de conduzir os combates/partidas, incluindo o anúncio do início, a suspensão, e o fim do combate ou partida.
- 2) O Árbitro deve emitir todos os comandos e fazer todos os anúncios.
- 3) Atribuir pontos com base na decisão dos Juizes.
- 4) Parar o combate quando nota uma lesão, doença ou incapacidade de um atleta de continuar.
- 5) Parar o combate quando, na opinião do Árbitro, foi cometida uma falta, ou para garantir a segurança dos atletas.
- 6) Enunciar FUKUSHIN SHUGO (convocação dos juizes) quando, na opinião do Árbitro tal é considerado necessário, para atribuir SHIKKAKU, aplicando a regra dos 10 segundos, quando o médico indica necessidade de parar a luta, ou quando enuncia diretamente HANSOKU.
- 7) Indicar as faltas observadas, e impor advertências e penalizações, conforme exigido pelas regras.
- 8) Explicar ao Chefe de Tatami, Comissão de Árbitros, ou Júri de Recursos, se necessário, a base para uma decisão tomada.
- 9) Anunciar e iniciar um combate extra quando necessário em combates por equipa.
- 10) Conduzir a votação dos juizes, em caso de empate, e se necessário, incluir o seu próprio voto (HANTEI) para quebrar um empate.
- 11) Para anunciar o vencedor.
- 12) A autoridade do Árbitro não se limita apenas à área de competição, mas também a todo o seu perímetro imediato, incluindo o controlo da conduta dos treinadores, outros atletas, ou qualquer pessoa da comitiva dos atletas presentes no piso da competição.

15.4 Juízes

15.4.1 Os poderes dos juízes (FUKUSHIN) são os seguintes:

- 1) Assinalar, por sua própria iniciativa, pontos marcados.
- 2) Exercer o seu direito de voto sobre qualquer decisão a ser tomada.
- 3) Aconselhar o Árbitro sobre possíveis desqualificações se convocado por FUKUSHIN SHUGO.

15.4.2 Os Juízes devem observar cuidadosamente as ações dos atletas e dar uma opinião ao Árbitro quando observam ponto.

15.5 Arbitradores (KANSA)

15.5.1 O Arbitrador (KANSA) assiste o Chefe de Tatami supervisionando o combate ou a partida em curso. Caso as decisões do Árbitro e/ou dos Juízes não estejam de acordo com as Regras da Competição, o Arbitrador faz imediatamente um sinal, soprando o seu apito.

15.5.2 Quaisquer registos feitos da partida tornam-se registos técnicos sujeitos à aprovação do Arbitrador.

15.5.3 Antes do início de cada partida ou combate, o Arbitrador assegura que o equipamento dos atletas e o Karategi seguem as regras de competição da WKF. Mesmo que o organizador tenha previsto uma verificação do equipamento antes do alinhamento, continua a ser da responsabilidade do KANSA assegurar que o equipamento está de acordo com as regras antes de cada combate. O Arbitrador não fará a rotação durante os combates por equipa.

15.5.4 Nas situações seguintes, o Arbitrador fará um sinal, soprando o seu apito:

- 1) O Árbitro esquece-se de indicar SENSHU.
- 2) O Árbitro esquece-se de remover SENSHU.
- 3) O Árbitro atribui ponto ao atleta errado.
- 4) O Árbitro atribui um aviso/penalização ao atleta errado.
- 5) O Árbitro atribui ponto a um atleta e um aviso ao outro por exagero.
- 6) O Árbitro atribui ponto a um atleta e MUBOBI ao outro.
- 7) O Árbitro atribui ponto a uma técnica feita após YAME ou depois de o tempo ter terminado.
- 8) O Árbitro atribui ponto a um atleta quando este está fora do Tatami.
- 9) O Árbitro atribui um aviso ou penalização por passividade durante Ato Shibaraku.
- 10) O Árbitro atribui o aviso ou penalização errada durante Ato Shibaraku.
- 11) O Árbitro não pára o combate e há dois ou mais juízes a assinalar pontos.
- 12) O Árbitro não pára o combate quando um treinador solicita Revisão de Vídeo.
- 13) O Árbitro não segue a maioria das pontuações assinaladas pelos juízes.
- 14) O Árbitro não chama o médico numa situação da regra de 10 segundos.
- 15) O Árbitro declara HANTEI/HIKIWAKE tendo ocorrido SENSHU.
- 16) Um Juiz/Vários juízes segura(m) as bandeiras ou dispositivo eletrónico na mão errada.
- 17) O quadro de pontuação não está a mostrar a informação correta.
- 18) A técnica solicitada pelo treinador foi feita depois de YAME ou depois de o tempo ter terminado.
- 19) Para qualquer outra situação imprevista que razoavelmente exija que se pare o combate.

15.5.5 Nas seguintes situações, o Arbitrador não se envolve nas decisões do Painel de Árbitros:

- 1) Os Juízes não assinalam ponto.
- 2) O KANSA não tem voto ou autoridade em questões de decisão sobre a validade de um ponto.
- 3) No caso de o Árbitro não ouvir a campainha de fim de tempo, o Supervisor de Pontuação usa o seu apito, não o KANSA.

15.6 Supervisores de Pontuação

15.6.1 O Supervisor de Pontuação mantém um registo separado das pontuações atribuídas pelo Árbitro e, ao mesmo tempo, supervisiona as ações do anotador nomeado.

ARTIGO 16: ADOÇÃO DESTAS REGRAS EM EVENTOS FORA DO PROGRAMA OFICIAL DE EVENTOS DO WKF

As Federações Nacionais podem modificar estas regras para efeitos de competições nacionais ou outras competições não incluídas no programa oficial da WKF, desde que não sejam feitas alterações às regras relativas à segurança dos atletas, pontuação, comportamento proibido, advertência e penalizações, lesões e acidentes em competição, ou critérios de decisão.

ANEXO 1: TERMINOLOGIA

SHOBU HAJIME	Iniciar a Partida ou Combate	Após o anúncio, o Árbitro dá um passo atrás.
ATO SHIBARAKU	Ainda há tempo	Um sinal sonoro é dado pelo anotador 15 segundos antes do fim efetivo do combate e o Árbitro enuncia "Ato Shibaraku".
YAME	Parar	Interrupção, ou fim do combate. Ao fazer o anúncio, o Árbitro faz um movimento de corte para baixo com a sua mão.
MOTO NO ICHI	Posição original	Atletas e Árbitro regressam às suas posições iniciais
TSUZUKETE	Continuar o combate	Retoma do combate ordenada após WAKARETE, quando ocorre uma interrupção não autorizada - ou quando o Árbitro dá uma ordem informal para começar a luta devido à falta de atividade.
TSUZUKETE HAJIME	Retomar a luta - Começar	O Árbitro posiciona-se numa posição de vanguarda. Quando enuncia "Tsuzukete", estende os braços, palmas para fora na direção dos Atletas. Ao dizer "Hajime", vira as palmas das mãos e trá-las rapidamente uma contra a outra, ao mesmo tempo que dá um passo atrás.
FUKUSHIN SHUGO	Juízes chamados	O Árbitro convoca os juízes para se reunirem.
HANTEI	Decisão	O Árbitro pede uma decisão no final de um combate inconclusivo, Após um apito curto de dois tons, os juízes assinalam os seus votos, e o Árbitro indica o vencedor levantando o seu braço.
HIKIWAKE	Empate	No caso de empate, o Árbitro cruza os braços e depois estende-os com as palmas das mãos viradas para a frente.
AKA (AO) NO KACHI	Ganha o vermelho (azul)	O Árbitro levanta o seu braço do lado do vencedor.
AKA (AO) IPPON	Vermelho (Azul) marca três pontos	O Árbitro levanta o braço a 45 graus do lado do atleta que marcou.
AKA (AO) WAZA-ARI	Vermelho (Azul) marca dois pontos	O Árbitro estende o seu braço ao nível do ombro do lado do atleta que marcou.
AKA (AO) YUKO	Vermelho (Azul) marca um ponto	O Árbitro estende o seu braço para baixo a 45 graus do lado do atleta que marcou.
CHUI	Advertência	O Árbitro mostra o sinal identificativo do tipo de ofensa na direção do infrator, após o que mostra de 1 a 3 dedos, dependendo se este é o 1º, 2º ou 3º aviso.
HANSOKU-CHUI	Aviso de desqualificação	O Árbitro mostra o sinal para identificar o tipo de falta na direção do infrator, após o que aponta com um dedo para o cinto do mesmo.
HANSOKU	Desqualificação	O Árbitro aponta para o rosto do infrator e anuncia a vitória para o adversário.
JOGAI	Saída da área de competição não causada pelo oponente	O Árbitro aponta o seu dedo indicador para o lado do infrator para indicar que o atleta saiu da área, após o que indica o aviso ou penalização aplicável.
SENSHU	Vantagem de primeiro ponto sem oposição	Depois de atribuir o ponto de forma habitual, o Árbitro enuncia "AKA (AO) SENSHU" enquanto mantém o seu braço dobrado com a palma da mão virada para o seu próprio rosto.
SHIKKAKU	Desqualificação para o torneio	O Árbitro aponta para o rosto do infrator, depois para fora da área de competição, e anuncia a vitória para o adversário.
TORIMASEN	Cancelamento	Uma decisão é anulada. O Árbitro cruza as suas mãos num movimento descendente.
KIKEN	Desistência	O Árbitro aponta para baixo num ângulo de 45 graus na direção do lado do Tatami onde se encontra o atleta ou a equipa.
MUBOBI	Lesão a si mesmo	O Árbitro toca no seu próprio rosto e depois vira a sua mão, em cutelo, para a frente, movendo-a para trás e para a frente para indicar que o Atleta se colocou em perigo.
WAKARETE	"Separar"	O Árbitro faz sinal aos atletas para que se separem de um agarramento, ou de uma situação em que estão peito a peito, separando as suas mãos com um movimento com as palmas das mãos viradas para fora enquanto dá a ordem verbal. Os atletas param a ação e separam-se até receberem a ordem "Tsuzukete".

INICIAR E PARAR O COMBATE



SHOMEN NI REI (1/3)



SHOMEN NI REI (2/3)



SHOMEN NI REI (3/3)



OTAGAI NI REI (1/3)



OTAGAI NI REI (2/3)



OTAGAI NI REI (3/3)



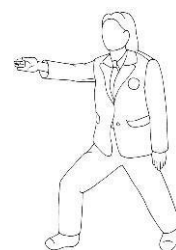
SHOBU HAJIME



MOTO NO ICHI



YAME (1/2)



YAME (2/2)

PONTOS E CANCELAMENTOS



YUKO (1/2)



YUKO (2/2)



WAZA ARI (1/2)



WAZA ARI (2/2)



IPPON (1/2)



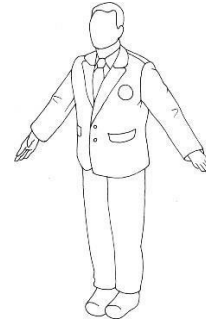
IPPON (2/2)



SENSHU

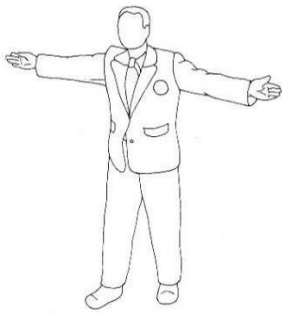


TORIMASEN (1)
CANCELAMENTO

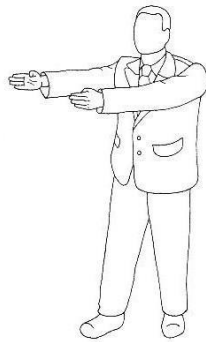


TORIMASEN (2)
CANCELAMENTO

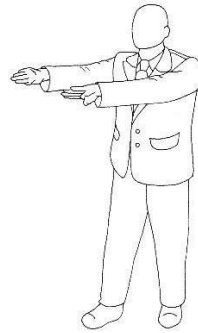
ADVERTÊNCIAS



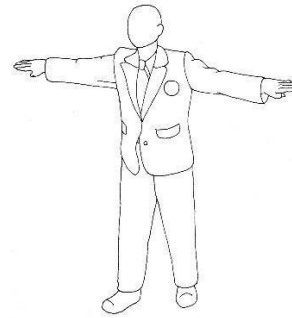
TSUZUKETE (1)



TSUZUKETE (2)



WAKARETE (1 /2)



WAKARETE (2/2)



PASSIVIDADE (1 /2)
PARA UM ATLETA



PASSIVIDADE (2/2)
PARA UM ATLETA



PASSIVIDADE (1/2)
PARA AMBOS OS
ATLETAS



PASSIVIDADE (2/2)
PARA AMBOS OS
ATLETAS



CONTACTO
EXCESSIVO



EXAGERO DE
LESÃO



LESÃO FINGIDA



JOGAI



MUBOBI



EVITAR O COMBATE



EMPURRAR



AGARRAMENTO



ATAQUE
DESCONTROLADO



ATAQUE SIMULADO
(COTOVELO)



ATAQUE SIMULADO
(CABEÇA)



ATAQUE SIMULADO
(JOELHO)



A PROVOCAR
OU FALAR



CHUI #1



CHUI #2



CHUI #3



HANSOKU CHUI (1/2)



HANSOKU CHUI (2/2)

DECISÃO



FUKUSHIN
SHUGO (1/2)



FUKUSHIN
SHUGO (2/2)



AKA (AO)
KIKEN



HANTEI



HANSOKU
(1/2)



HANSOKU(2/2)



SHIKKAKU(1/3)



SHIKKAKU(2/3)



SHIKKAKU(3/3)



HIKIWAKE (1/2)



HIKIWAKE (2/2)

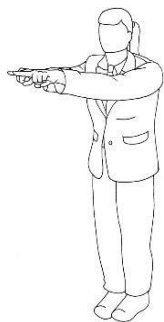


AKA (AO) NO KACHI
(1/2)



AKA (AO) NO KACHI
2/2)

SINAIS DE REVISÃO EM VÍDEO



REVISÃO DE VÍDEO (1/4)



REVISÃO DE VÍDEO (2/4)



REVISÃO DE VÍDEO (3/4)

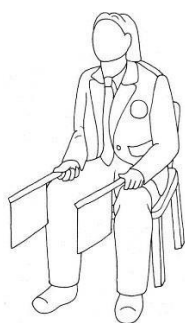


REVISÃO DE VÍDEO (4/4)



MINAI

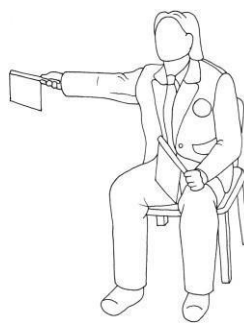
SINAIS DAS BANDEIRAS



POSIÇÃO SENTADA



YUKO



WAZA ARI



IPPON

ANEXO 3: CATEGORIAS, DIVISÕES POR IDADE E PESO

Masculino Sénior	- 60 kg	Feminino Sénior	- 50 kg
Masculino Sénior	- 67 kg	Feminino Sénior	- 55 kg
Masculino Sénior	- 75 kg	Feminino Sénior	- 61 kg
Masculino Sénior	- 84 kg	Feminino Sénior	- 68 kg
Masculino Sénior	+ 84 kg	Feminino Sénior	+ 68 kg
Masculino < 21 anos	- 60 kg	Feminino < 21 anos	- 50 kg
Masculino < 21 anos	- 67 kg	Feminino < 21 anos	- 55 kg
Masculino < 21 anos	- 75 kg	Feminino < 21 anos	- 61 kg
Masculino < 21 anos	- 84 kg	Feminino < 21 anos	- 68 kg
Masculino < 21 anos	+ 84 kg	Feminino < 21 anos	+ 68 kg
Juniores Masculinos	- 55 kg	Juniores Feminino	- 48 kg
Juniores Masculinos	- 61 kg	Juniores Feminino	- 53 kg
Juniores Masculinos	- 68 kg	Juniores Feminino	- 59 kg
Juniores Masculinos	- 76 kg	Juniores Feminino	- 66 kg
Juniores Masculinos	+ 76 kg	Juniores Feminino	+ 66 kg
Cadetes masculinos	- 52 kg	Cadetes Femininos	- 47 kg
Cadetes masculinos	- 57 kg	Cadetes Femininos	- 54 kg
Cadetes masculinos	- 63 kg	Cadetes Femininos	- 61 kg
Cadetes masculinos	- 70 kg	Cadetes Femininos	+ 61 kg
Cadetes masculinos	+ 70 kg		
Masculino <14 anos	- 52 kg	Feminino <14 anos	- 42 kg
Masculino <14 anos	- 57 kg	Feminino <14 anos	- 47 kg
Masculino <14 anos	- 63 kg	Feminino <14 anos	- 52 kg
Masculino <14 anos	- 70 kg	Feminino <14 anos	+ 52 kg
Masculino <14 anos	+70 kg		

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°			MS/Kansa:		
PAINEL	ÁRBITRO	JUIZ 1	JUIZ 2	JUIZ 3	JUIZ 4
NOME					
CLUBE					

Procedimento de arbitragem de Kumite com apenas dois juízes de canto

1. Ao utilizar o sistema de juízes de dois cantos, os juízes de canto e o Árbitro têm responsabilidade mútua pelos pontos. As bandeiras são utilizadas pelos Juízes de canto para sinalizar.
2. Para além de assinalarem pontos, os juízes do canto ajudam o Árbitro dando sinais para Jogai, contacto excessivo, e toque de pele para as categorias em que tal contrarie as regras, mas o Árbitro permanece autónomo na aplicação de avisos e penalizações.
3. São atribuídos pontos se dois Juízes, ou um Juiz mais o Árbitro, concordarem com a pontuação.
4. Para poder cobrir os três ângulos de visão, o árbitro nunca deve posicionar-se do mesmo lado que os dois juízes
5. Os treinadores devem ser colocados em frente do Árbitro e não atrás.
6. O Árbitro pode mostrar e pedir apoio na decisão de pontos realizados no seu campo de visão. Neste caso, os sinais do Árbitro para Yuko, Waza-ari e Ippon são os mesmos que nas regras normais do kumite, com a exceção de que o cotovelo do Árbitro toca o seu tronco enquanto faz o respetivo sinal. Após ter recebido apoio, os sinais ao atribuir pontos são os mesmos dos combates que seguem as regras habituais.
7. Se um Juiz sinalizar para ponto e o outro para advertência ou penalização, o Árbitro toma a decisão final, apoiando um dos Juízes.
8. Se os dois Juízes, ou um Juiz e o Árbitro, mostrarem pontos diferentes para os mesmos atletas, será atribuído o mais alto.
9. No caso de haver apenas um Juiz a mostrar a sua opinião e o Árbitro pedir uma opinião diferente, mas o Juiz não a mudar, o Árbitro reinicia o combate sem dar quaisquer pontos, avisos ou penalizações.
10. O Árbitro não pode ir contra a opinião de ambos os Juízes que mostrem pontos para o mesmo atleta. Somente em caso de toque na pele ou qualquer outro aviso ou penalização pode o Árbitro pedir aos Juízes que reconsiderem e mudem a sua opinião.
11. Se ambos os Juízes assinalarem ponto, mas para atletas diferentes, o Árbitro atribui ambos os pontos.
12. Para as categorias de 14 a 16 anos de idade, o toque na pele é permitido apenas para pontapés. O toque na pele é definido como sendo tocar no alvo sem transferir energia para a cabeça ou para o corpo. Para os atletas com menos de 14 anos não é permitido o toque na pele com técnicas Jodan.

SINAIS DE BANDEIRA ADICIONAIS PARA DOIS SISTEMAS DE JUÍZES



JOGAI

Bater no chão
ao lado



CONTACTO

Cruzar as
bandeiras ao
lado do rosto



CHUI

Segurar a
bandeira com
o cotovelo
dobrado



HANSOKU CHUI

Apontar a bandeira
diretamente para a
frente em direção ao
estômago



HANSOKU

Apontar a
bandeira
diretamente para
a frente, à altura
da face, em
direção à cabeça

LAYOUT DA ÁREA DE COMPETIÇÃO

