

REGULAMENTO DE PROVAS E COMPETIÇÕES

(Aprovado em Reunião de Direção de 26 de Julho de 2023)

Filiada:

Federação Mundial de Karate (WKF) – Federação Europeia de Karate (EKF)
Confederação do Desporto de Portugal (CDP) – Comité Olímpico de Portugal (COP) – Comité Paralímpico de Portugal (CPP)

Índice

ARTIGO 1º GENERALIDADES.....	4
ARTIGO 2º COMPETIÇÕES OFICIAIS	4
ARTIGO 3º CALENDÁRIO DESPORTIVO.....	4
ARTIGO 4º REGRAS.....	5
ARTIGO 5º ÉTICA DESPORTIVA E FAIR PLAY	5
ARTIGO 6º REGIÕES.....	6
ARTIGO 7º ESCALÕES	7
ARTIGO 8º CATEGORIAS DE PESOS	8
ARTIGO 9º COMPETIDORES.....	10
ARTIGO 10º CREDENCIAL DE COMPETIDORES	11
ARTIGO 11º TREINADORES.....	11
ARTIGO 12º CREDENCIAL DE TREINADORES	12
ARTIGO 13º PARTICIPAÇÃO NA FASE NACIONAL	13
ARTIGO 14º SORTEIOS.....	13
ARTIGO 15º SISTEMAS DE DISPUTA	13
ARTIGO 16º PATROCINIOS E EMBLEMAS	14
ARTIGO 17º PROVAS	14
ARTIGO 18º PESAGENS.....	14
ARTIGO 19º LOCAIS DE COMPETIÇÃO.....	15
ARTIGO 20º CLASSIFICAÇÕES E TÍTULOS.....	15
ARTIGO 21º ENTREGA DE TROFÉUS	17
ARTIGO 22º CONTROLO ANTI-DOPAGEM	17
ARTIGO 23º PROTESTOS.....	17
ARTIGO 24º HOMOLOGAÇÃO	17
ARTIGO 25º RECURSO HIERÁRQUICO	18
ARTIGO 26º COMPETÊNCIA ORGANIZATIVA.....	18
ARTIGO 27º ESPECIFICIDADE DE COMPETIÇÃO OFICIAL DA FNK-P.....	18
ARTIGO 28º PROVAS NÃO OFICIAIS	18
ARTIGO 29º DIVERSOS.....	18
ANEXOS	19
ANEXO I – REQUISITOS DAS COMPETIÇÕES OFICIAIS DA FNK-P E DOS SEUS LOCAIS.....	20
ANEXO II - REGULAMENTO ESPECÍFICO DO CAMPEONATO NACIONAL INDIVIDUAL	23
ARTIGO 1º PROVAS	23
ARTIGO 2º NÚMERO DE COMPETIDORES E APURAMENTO	23
ARTIGO 3º NÚMERO MÍNIMO DE INSCRITOS E APURAMENTO.....	23
ARTIGO 4º APURAMENTOS AUTOMÁTICOS	24
ARTIGO 5º PARTICIPAÇÃO EM MAIS DO QUE UM ESCALÃO E DISCIPLINA.....	24
ARTIGO 6º DISTRIBUIÇÃO DOS CLUBES.....	24
ARTIGO 7º DÚVIDAS E/OU INTERPRETAÇÕES.....	25
ANEXO III - REGULAMENTO ESPECÍFICO DA TAÇA DE PORTUGAL	26
ARTIGO 1º GENERALIDADES.....	26
ARTIGO 2º NÚMERO DE COMPETIDORES E APURAMENTO	26
ARTIGO 3º NÚMERO MÍNIMO DE INSCRITOS E APURAMENTO.....	26
ARTIGO 4º SISTEMA DE DISPUTA	26
ARTIGO 5º DÚVIDAS E/OU INTERPRETAÇÕES.....	27
ANEXO IV - REGULAMENTO ESPECÍFICO DAS PROVAS DE KUMITE NOS ESCALÕES DE FORMAÇÃO	28
ARTIGO 1º GENERALIDADES.....	28

ANEXO V - REGULAMENTO ESPECÍFICO DO CAMPEONATO NACIONAL DE CLUBES.....	29
ARTIGO 2º ESCALÕES	29
ARTIGO 3º PROVAS	29
ARTIGO 4º INSCRIÇÕES.....	29
ARTIGO 5º COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS	30
ARTIGO 6º DÚVIDAS E/OU INTERPRETAÇÕES.....	30
ANEXO VI - REGULAMENTO ESPECÍFICO DA LIGA DE KARATE (LK) E LIGA ELITE DE KARATE (LEK).....	31
ARTIGO 1º GENERALIDADES.....	31
ARTIGO 2º ESCALÃO	31
ARTIGO 3º CATEGORIAS DE PESO E PESAGENS.....	31
ARTIGO 4º INSCRIÇÕES.....	31
ARTIGO 5º SISTEMA DE DISPUTA	32
ARTIGO 7º PRÉMIOS.....	36
ARTIGO 8º EXCEÇÕES	36
ARTIGO 9º CASOS OMISSOS	36
ANEXO VII - REGULAMENTO ESPECÍFICO DO TORNEIO DAS SELECÇÕES.....	37
ARTIGO 1º GENERALIDADES.....	37
ANEXO VIII – REGULAMENTO ESPECÍFICO DA LIGA DE ASSOCIAÇÕES DE KARATE	38
ARTIGO 1º GENERALIDADES.....	38
ARTIGO 2º PROVAS E ESCALÕES	38
ARTIGO 3º INSCRIÇÕES.....	38
ARTIGO 4º COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS	39
ARTIGO 5º DÚVIDAS E/OU INTERPRETAÇÕES.....	39
ANEXO IX – LISTA DE KATA PARA PROVAS DOS ESCALÕES DE FORMAÇÃO	40
ANEXO X – REGRAS DE COMPETIÇÃO WKF.....	41
ANEXO XI – ADAPTAÇÕES ÀS REGRAS DE COMPETIÇÃO WKF	117

FEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE – PORTUGAL

ARTIGO 1º

GENERALIDADES

- 1) A Federação Nacional de Karate – Portugal (FNK-P) estabelece como época desportiva oficial o período entre 1 de Setembro de um ano e 31 de Julho, inclusive, do ano subsequente.
- 2) O calendário desportivo deverá ser distribuído, preferencialmente, de 1 de Setembro a 30 de Junho.
- 3) O presente Regulamento aplica-se:
 - a. Às Associações em pleno gozo dos seus direitos de sócio ordinário perante a FNK-P;
 - b. Aos Clubes devidamente certificados pela FNK-P para a época em curso;
 - c. Aos competidores com a quota atualizada, seguro e exame médico desportivo atualizado para a época em curso;
 - d. Aos Treinadores com a quota atualizada, seguro e exame médico desportivo atualizado para a época em curso, possuírem a qualificação mínima de Treinador Grau I e Título Profissional de Treinador de Desporto em vigor.
- 4) Todos os casos omissos deste regulamento tais como decorrer das competições oficiais da FNK-P, interpretações e esclarecimentos necessários, entre outros, serão dados pelo Departamento de Provas e Competições.
- 5) Todos os casos que necessitem de esclarecimento sobre o Regulamento de Provas e Competições deverão ser enviados por comunicado oficial pelo responsável do Clube ou Associação, para o email do Departamento de Provas e Competições (provas@fnkp.pt), com conhecimento ao Presidente (presidente@fnkp.pt) e ao Secretariado da FNK-P (fnkp@fnkp.pt).

ARTIGO 2º

COMPETIÇÕES OFICIAIS

- 1) São consideradas competições oficiais de âmbito nacional aquelas cuja organização pertence à FNK-P. A lista das provas oficiais, que não pode ser considerada exaustiva nem exclusiva, e respetiva designação é a seguinte:
 - a. Campeonato Nacional de Individuais;
 - b. Campeonato Nacional de Clubes;
 - c. Liga de Karate;
 - d. Liga das Associações;
 - e. Torneio das Seleções;
 - f. Taça de Portugal.

ARTIGO 3º

CALENDÁRIO DESPORTIVO

- 1) O calendário desportivo será estabelecido com as competições oficiais de âmbito nacional cuja organização pertence à FNK-P.
- 2) A FNK-P poderá, em cada época desportiva, efetuar um calendário extra com outras competições. Estas poderão ter um cariz nacional ou internacional. No entanto, para que a FNK-

FEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE – PORTUGAL

- P reconheça as competições referidas neste ponto, terão de cumprir os requisitos descritos no anexo I deste regulamento e que dele é parte integrante.
- 2) O calendário desportivo pode ser alterado pela necessidade de remarcação ou inclusão de qualquer competição nacional e/ou internacional, ou por razões de interesse nacional, devendo disso dar a FNK-P conhecimento atempado às Associações.
 - 3) Quaisquer alterações só podem ser feitas pela FNK-P.

ARTIGO 4º

REGRAS

- 1) Todas as competições oficiais organizadas pela Federação serão efetuadas de acordo com as regras de arbitragem em vigor na Federação Mundial de Karate (WKF), quando não for possível, serão adotadas regras próprias pela FNK-P, desde que justificadas e solicitadas pelo Conselho de Arbitragem e em concordância com o Presidente da FNK-P.
- 2) Cabe ao diretor da prova a organização e gestão das competições oficiais da FNK-P.
- 3) Cabe ao diretor da prova o poder de interrupção provisória ou cancelamento de uma competição oficial da FNK-P que decorre, sendo que para a decisão serão consultados o Presidente da FNK-P e o Presidente do CA.
- 4) As provas de Kumite nos escalões de formação, iniciados e juvenis possuem regulamento específico que se encontra no anexo IV deste Regulamento e que dele é parte integrante.

ARTIGO 5º

ÉTICA DESPORTIVA E FAIR PLAY

- 1) A Federação Nacional de Karate – Portugal em sintonia com o Plano Nacional para a Ética no Desporto, através dos eventos desportivos de que é responsável, promove e incentiva atos de Ética Desportiva e *Fair Play* a todos os seus agentes desportivos colaboradores e familiares.
- 2) A FNK-P promoverá a Ética Desportiva e o *Fair Play* seguindo o exemplo:
 - a. Ética Desportiva, representa uma estrutura moral que define alguns limites para o comportamento dos desportistas, de forma a preservar um sistema civilizado. Este código de comportamento e conduta engloba atitudes, tais como:
 - i. respeito pelos adversários;
 - ii. recusa de situações injustas de vantagem;
 - iii. saber perder (mantendo as emoções sob controlo);
 - iv. ser modesto no momento da vitória.
 - b. *Fair-Play*, refere-se ao respeito total e constante, das leis do jogo e dos regulamentos, através da honestidade, lealdade e respeito pelos colegas de equipa, pelos adversários, treinadores e pelo árbitro. Implica igualmente modéstia na vitória e serenidade na derrota;
 - c. Na Ética Desportiva e *Fair Play* é importante fazer-se sentir e promover todos os níveis, cabendo aos atletas, treinadores, árbitros, pais, familiares, amigos da modalidade, público e jornalistas a responsabilidade em primeiro lugar;

FEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE – PORTUGAL

- d. Ir de encontro aos ideais do verdadeiro espírito do Desporto Para Todos, contribuindo para o desenvolvimento multiforme do indivíduo;
 - e. Promover valias essenciais à condição da vida humana e contribuir de uma forma eficaz na equidade e inclusão dos indivíduos, independentemente da sua condição e estado;
 - f. Promover os valores da modalidade incluem entre outros, o Carater, Esforço, Sinceridade, Etiqueta e Controlo, estimulando e integrando uma moral de respeito pela dignidade de uns para com os outros;
 - g. Promover e fomentar os Valores da Ética Desportiva e do *Fair Play* adicionando civismo, disciplina e respeito mútuo, bem como o equilíbrio pela natureza e património material e imaterial.
- 3) A FNK-P perpetua e enaltece atos de Ética Desportiva e *Fair Play* como exemplos a seguir na defesa do respeito por todos, na manutenção da integridade física e psicológica, e, por conseguinte, possibilitar a dissuasão de comportamentos eticamente condenáveis em particularmente aqueles do quotidiano. Tais atos servirão de introdução para o cartão branco atribuído, nos eventos desportivos e promovidos por esta Federação.
- 4) O cartão branco é um recurso pedagógico que visa enaltecer condutas eticamente corretas de exceção, praticadas por atletas, treinadores, árbitros, dirigentes, público e outros agentes desportivos, também eles de exceção.
- 5) No âmbito de Competição Desportiva, sempre que, antes, durante ou final de uma prova de Kata ou Kumite, ou na competição desportiva oficial da FNK-P, se observe um comportamento merecedor de excelência de Ética Desportiva e Fair Play, caberá ao Conselho de Arbitragem ou a Técnico(s) de Arbitragem, ou ao Diretor de Prova ou a Treinador(s) a proposta de exibição do cartão referido em 5) e 6).
- 6) A proposta dever ser fundamentada por escrito, apresentada ao Conselho da Ética de Fair Play, constituído obrigatoriamente numa competição oficial da FNK-P pelo Presidente da FNK-P ou seu representante, Presidente Conselho do Arbitragem ou seu representante, Diretor da Prova, Conselho Técnico ou seu representante.
- 7) O deferimento da mesma implica o seu anúncio no decorrer da competição oficial da FNK-P, pelo seu Presidente ou por quem ele nomear para o efeito, devendo ser publicitada pela comunidade da Federação tornando-a de domínio público.

ARTIGO 6º

REGIÕES

- 1) Para efeitos de organização dos Campeonatos Nacionais Individuais, existem seis (6) Regiões Nacionais:
- a. Norte;
 - b. Centro Norte;
 - c. Centro Sul;
 - d. Sul;
 - e. Açores;
 - f. Madeira.

- 2) Os distritos de cada região são distribuídos da seguinte forma:
- a. Região Norte:
 - i. Viana do Castelo;
 - ii. Bragança;
 - iii. Braga;
 - iv. Vila Real;
 - v. Porto.
 - b. Região Centro Norte:
 - i. Leiria;
 - ii. Aveiro;
 - iii. Coimbra;
 - iv. Viseu;
 - v. Guarda;
 - vi. Castelo Branco;
 - vii. Portalegre.
 - c. Região Centro Sul:
 - i. Santarém;
 - ii. Lisboa;
 - iii. Setúbal.
 - d. Região Sul:
 - i. Évora;
 - ii. Beja;
 - iii. Faro.
 - e. Região Açores (única);
 - f. Região Madeira (única).
- 3) Quando razões suficientes o justificarem, segundo critério federativo e com cariz de exceção, poderão não ocorrer as fases regionais de determinado Campeonato Nacional Individual. Neste caso, todos os atletas transitam diretamente para a fase Nacional.

ARTIGO 7º

ESCALÕES

- 1) Os escalões são atribuídos de acordo com a idade dos competidores. No início de cada época desportiva a FNK-P indicará os limites de enquadramento em cada escalão.
- 2) Os competidores são distribuídos pelos seguintes escalões etários:
- a. Kata
 - i. Kata Individual

Até aos 9 anos	Infantis;
Dos 10 aos 11 anos	Iniciados;
Dos 12 aos 13 anos	Juvenis;
Dos 14 aos 15 anos	Cadetes;
Dos 16 aos 17 anos	Juniores;
Maior ou igual a 18 e menos 21 anos	Sub21;
Maior ou igual a 16 anos	Seniores.

- ii. Kata Equipa
 - Dos 12 aos 13 anos Juvenis;
 - Dos 14 aos 17 anos Júniores;
 - Maior ou igual a 16 anos Seniores.
- b. Kumite
 - i. Kumite Individual
 - Dos 10 aos 11 anos Iniciados;
 - Dos 12 aos 13 anos Juvenis;
 - Dos 14 aos 15 anos Cadetes;
 - Dos 16 aos 17 anos Júniores;
 - Maior ou igual a 18 e menos 21 anos Sub21;
 - Maior ou igual a 18 anos Seniores.
 - ii. Kumite Equipa
 - Dos 12 aos 13 anos Juvenis;
 - Dos 14 aos 15 anos Cadetes;
 - Dos 16 aos 17 anos Júniores;
 - Maior ou igual a 18 Seniores.
- 3) Na atribuição dos escalões considerar-se-á o Mapa de Idades.

ARTIGO 8º

CATEGORIAS DE PESOS

- 1) Os artigos seguintes referem-se às categorias de pesos para todas as competições oficiais da FNK-P em todos os escalões nas provas de Kumite individual, sem prejuízo da Direcção da FNK-P proceder à sua alteração em conformidade com as diretrizes da WKF.
- 2) No escalão INICIADO Masculino e Feminino são:
 - a. Menos 30 Kg;
 - b. Menos 37 Kg;
 - c. Menos 44 Kg;
 - d. Menos 54 Kg;
 - e. Mais de 54 Kg.
- 3) No escalão JUVENIL Masculino são:
 - a. Menos 40 Kg;
 - b. Menos 45 Kg;
 - c. Menos 50 Kg;
 - d. Menos 55 Kg;
 - e. Menos 60 Kg;
 - f. Mais de 60 Kg.
- 4) No escalão JUVENIL Feminino são:
 - a. Menos 40 Kg;
 - b. Menos 45 Kg;
 - c. Menos 50 Kg;
 - d. Menos 55 Kg;
 - e. Mais de 55 Kg.

- 5) No escalão CADETES Masculino são:
 - a. Menos 52 Kg;
 - b. Menos 57 Kg;
 - c. Menos 63 Kg;
 - d. Menos 70 Kg;
 - e. Mais de 70 Kg.
- 6) No escalão CADETE Feminino são:
 - a. Menos 47 Kg;
 - b. Menos 54 kg;
 - c. Menos 61 Kg;
 - d. Mais de 61 Kg.
- 7) No escalão de JÚNIOR Masculino são:
 - a. Menos 55 Kg;
 - b. Menos 61 Kg;
 - c. Menos 68 Kg;
 - d. Menos 76 Kg
 - e. Mais de 76 Kg.
- 8) No escalão de JÚNIOR Feminino são:
 - a. Menos 48 Kg;
 - b. Menos 53 Kg;
 - c. Menos 59Kg;
 - d. Menos 66 Kg;
 - e. Mais de 66 Kg.
- 9) No escalão SUB21 Masculino são:
 - a. Menos 60 Kg;
 - b. Menos 67 Kg;
 - c. Menos 75 Kg;
 - d. Menos 84 Kg;
 - e. Mais de 84 Kg.
- 10) No escalão SUB21 Feminino são:
 - a. Menos 50 Kg;
 - b. Menos 55Kg;
 - c. Menos 61 Kg;
 - d. Menos 68 Kg;
 - e. Mais de 68 Kg.
- 11) No escalão SÉNIOR Masculino são:
 - a. Menos 60 Kg;
 - b. Menos 67 Kg;
 - c. Menos 75 Kg;
 - d. Menos 84 Kg;
 - e. Mais de 84 Kg.
- 12) No escalão de SÉNIOR Feminino são:
 - a. Menos 50 Kg;
 - b. Menos 55Kg;
 - c. Menos 61 Kg;

- d. Menos 68 Kg;
- e. Mais de 68 Kg.

ARTIGO 9º

COMPETIDORES

- 1) Os competidores terão de estar devidamente filiados na FNK-P com 45 dias de antecedência da competição.
- 2) Qualquer Campeonato e suas fases que tenha as inscrições abertas à participação de competidores num ano civil diferente do ano civil do campeonato (ex. inscrição em Dezembro e campeonato em Janeiro), e a inscrição e o pagamento tenham sido efetuados no ano civil anterior, é obrigatório o pagamento das respetivas quotas federativas e seguro no ano civil do campeonato.
- 3) Qualquer competidor pode ser transferido de clube em qualquer momento da época desportiva ou ano civil. No entanto, só poderá representá-lo em competições federativas nas seguintes condições:
 - a. após mudar a época desportiva;
 - b. após mudar o ano civil.
- 4) Qualquer competidor não poderá competir em qualquer competição oficial da FNK-P por um novo Clube caso já tenha competido por um outro Clube nessa época desportiva ou ano civil com exceção do cumprimento da alínea anterior.
- 5) A inscrição de um competidor ou equipa em qualquer competição oficial da FNK-P é feita diretamente pelas associações/clubes através dos meios colocados à disposição pela FNK-P. Este meio é o único válido para inscrição pelas associações/clubes dos competidores em competições oficiais da FNK-P.
- 6) A participação de um competidor ou equipa, em qualquer competição oficial da FNK-P, implica a respetiva inscrição na mesma e os procedimentos serão informados em ofício do respectivo Departamento.
- 7) O prazo limite de inscrição será comunicado em informação emitida para o efeito pela FNK-P, podendo ser feitas alterações até à data identificada na mesma.
- 8) Após o período de inscrição existirá uma fase de retificações (disciplina, escalão, peso) e simultaneamente, poderão haver inscrições fora do prazo estabelecido (antes da data do sorteio) com uma taxa adicional, conforme estabelecido no Regulamento de Taxas.
- 9) Após a realização do sorteio não existirão quaisquer inscrições ou retificações.
- 10) Para a inscrição dos competidores nas ~~provas~~ competições oficiais da FNK-P deverá observar-se o seguinte:
 - a. Todos os competidores participantes terão de ter a nacionalidade portuguesa, conforme a lei vigente nos Campeonatos Nacionais Individuais.
 - b. No Campeonato Nacional de Clubes os competidores das equipas participantes podem ser cidadãos comunitários ou cidadãos de países com quem o Estado Português ou a União Europeia tenham acordos de reciprocidade, cidadãos com título de residência nacional, bem como ainda cidadãos de outras origens, desde que restringido a apenas um.
 - c. A FNK-P pode convidar a participar na Liga de Karate cidadãos comunitários ou cidadãos de países com quem o Estado Português ou a União Europeia tenham acordos de

FEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE – PORTUGAL

reciprocidade, cidadãos com título de residência nacional, bem como ainda cidadãos de outras origens, desde que não seja em número superior a dois por disciplina e escalão de peso.

- 11) O competidor para poder disputar qualquer competição oficial da FNK-P necessita de exibir um documento de identificação civil oficial (Cartão de Cidadão, Bilhete de Identidade das Forças Armadas, Passaporte ou Carta de Condução), apresentar Cartão de Cidadão digital em aplicação oficial do Governo Português, apresentar o pedido da 2ª via do Cartão de Cidadão solicitada presencialmente ou via internet ou reconhecimento certificado do competidor em Cartório Notarial, tendo que para isso serem identificados todos os elementos pessoais para a participação.
- 12) O documento de identificação tem de ser apresentado nas pesagens e no tatami.

ARTIGO 10º

CREDENCIAL DE COMPETIDORES

- 1) No início de cada competição oficial da FNK-P, caso seja fornecida pela organização, uma credencial para os competidores, esta será entregue aos treinadores.
- 2) Os competidores têm de colocar a credencial de forma a estar sempre bem visível para ter acesso a área de competição e poder competir.
- 3) O competidor terá de entregar a credencial na altura da chamada, a qual ser-lhe-á restituída após abandonar o tatami.
- 4) A credencial de competidor pode ser solicitada o número de vezes necessárias.
- 5) No caso de uso indevido ou abusivo, a credencial pode ser retirada pelo Diretor de Prova ou pelo Conselho de Arbitragem.

ARTIGO 11º

TREINADORES

- 1) Os treinadores terão de estar devidamente filiados na FNK-P com 45 dias de antecedência da competição.
- 2) Qualquer Campeonato e suas fases que tenha as inscrições abertas à participação de treinadores num ano civil diferente do ano civil do campeonato (ex: inscrição em Dezembro e campeonato em Janeiro), e a inscrição e o pagamento tenham sido efetuados no ano civil anterior, é obrigatório o pagamento das respetivas quotas federativas e seguro no ano civil do campeonato.
- 3) A inscrição de um treinador em qualquer competição oficial da FNK-P é feita diretamente pelas associações/clubes através dos meios colocados à disposição pela FNK-P. Este meio é o único válido para inscrição pelas associações/clubes dos treinadores em competições oficiais da FNK-P.
- 4) A participação de um treinador, em qualquer competição oficial da FNK-P, implica a respetiva inscrição na mesma e os procedimentos serão informados em ofício do respectivo Departamento.

FEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE – PORTUGAL

- 5) O prazo limite de inscrição será comunicado em informação emitida para o efeito pela FNK-P, podendo ser feitas alterações até à data identificada na mesma.
- 6) Após o período de inscrição existirá um prazo de retificações e simultaneamente poderão haver inscrições de treinador fora do prazo estabelecido (antes da data do sorteio) com uma taxa adicional, conforme estabelecido no Regulamento de Taxas.
- 7) Após a realização do sorteio não existirão quaisquer inscrições ou retificações.
- 8) Um Treinador, devidamente inscrito na FNK-P, pode representar mais do que um clube na mesma competição oficial da FNK-P, tendo unicamente de pagar a taxa de inscrição na mesma através de um dos clubes.
- 9) Os Treinadores para terem acesso à área de competição e exercer as suas funções terão de ter a credencial de treinador ativa. Para tal, terão de frequentar a “Acreditação de Treinadores” com assiduidade de 100% que será efetuada pela FNK-P.
- 10) Um Treinador inscrito como tal, num campeonato com a mesma nomenclatura e na mesma data, não poderá intervir como competidor ou qualquer outra função no decorrer desse campeonato.
- 11) Os treinadores para poderem exercer essa função em competições oficiais da FNK-P terão de estar equipados com fato de treino e cumprir as demais regras de arbitragem.
- 12) Em todas as competições oficiais da FNK-P os clubes poderão inscrever um treinador comprovado por cada competidor em prova de um mesmo clube.
- 13) Quando os treinadores inscritos pelas entidades responsáveis, associações ou clubes, nas competições oficiais organizadas pela Federação tenham qualquer impedimento, podem essas entidades, no acto de inscrição, inscrever um treinador substituto, o qual deve ter a qualificação mínima de treinador de grau I.
- 14) A inscrição de treinadores estagiários numa competição oficial da FNK-P que seja englobada no seu plano de estágio, implica:
 - a. Estar devidamente filiados na FNK-P com 45 dias de antecedência da competição oficial da FNK-P;
 - b. Inscrever-se e pagar a taxa de treinador na competição oficial da FNK-P através do seu clube;
 - c. Solicitar por e-mail à FNK-P o pedido da credencial exclusivo para aquela competição oficial da FNK-P tendo para isso de informar o nº seu federativo e nome completo.

ARTIGO 12º

CREDENCIAL DE TREINADORES

- 1) Os treinadores que frequentem a Acreditação de Treinadores estão aptos a participar como treinadores com acesso à área de competição e servirá para a época desportiva que decorre desde que tenha a quota do respetivo ano civil paga.
- 2) Durante a competição oficial da FNK-P os Treinadores terão de ter a credencial em sua posse e visível, sob pena de não poderem exercer as funções de Treinador.
- 3) Caso os Treinadores não tenham a sua credencial no dia da competição oficial da FNK-P poderão obter uma. Esta credencial terá um custo de acordo com o Regulamento de Taxas e deve ser pedida aquando da sua Acreditação na competição oficial da FNK-P.
- 4) A credencial de identificação de treinador pode ser solicitada o número de vezes necessárias.

FEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE – PORTUGAL

- 5) No caso de uso indevido ou abusivo, a credencial pode ser retirada pelo Diretor de Prova ou pelo Conselho de Arbitragem.

ARTIGO 13º

PARTICIPAÇÃO NA FASE NACIONAL

- 1) Este artigo só é aplicável nos Campeonatos Nacionais Individuais, cujo regulamento específico se encontra no anexo II deste Regulamento e que dele é parte integrante.
- 2) Todos os atletas apurados nas fases regionais têm de ser inscritos obrigatoriamente na respetiva fase nacional e efetuar o pagamento da taxa correspondente para poderem participar.
- 3) Todos os atletas efetivamente inscritos e pagos em competições oficiais da FNK-P (fases regionais e nacional, ligas ou taças da FNK-P) que não compareçam à prova na qual se inscreveram, não terão retorno da taxa de participação.

ARTIGO 14º

SORTEIOS

- 1) Os sorteios realizar-se-ão em local e horário a definir pela FNK-P. Caso haja interesse em assistir aos sorteios devem comunicá-lo via email para o Departamento de Provas e Competições, durante o período destinado às inscrições. Podem assistir:
 - a. Os Dirigentes e os Corpos Técnicos da FNK-P;
 - b. Os representantes das Associações e dos Clubes devidamente credenciados;
 - c. Os representantes da Comunicação Social.
- 2) Nas Ligas de Karate poder-se-á realizar novos sorteios, após a acreditação dos atletas, caso existam faltas de comparência que alterem significativamente o número de grupos ou a divisão equitativa dos atletas nos grupos;
- 3) As exceções à alínea 1) são:
 - a. Fases regionais Madeira e Açores, em que o sorteio poderá ser realizado no próprio dia;
 - b. Torneio das Seleções.
- 4) A FNK-P estabelecerá cabeças de série para a fase final dos Campeonatos Nacionais. Estes serão os dois finalistas o Campeão Nacional (CN) e o Vice-Campeão Nacional (VCN) da época anterior e os Campeões Regionais (CR) da presente época, num total máximo de 8 cabeças de série. Na disciplina de Kata, o CN será colocado na última posição do último grupo, o VCN será colocado na última posição sobre a divisão par dos grupos. Os CR antecedem o CN e o VCN.

ARTIGO 15º

SISTEMAS DE DISPUTA

- 1) As provas oficiais de Kata e de Kumite são feitas de acordo com o Regulamento de Arbitragem e Regras de Kata e de Kumite da FNK-P ou conforme as especificidades de cada competição oficial da FNK-P descritas nos anexos do presente Regulamento.

FEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE – PORTUGAL

ARTIGO 16º

PATROCÍNIOS E EMBLEMAS

- 1) A FNK-P pode ter patrocínios nos seus campeonatos. Esses patrocínios são estabelecidos com as entidades que, por acordo celebrado com a FNK-P, contribuam financeiramente ou em espécie, para a realização de um campeonato específico ou global, publicitando os seus serviços, produtos ou marcas em local a acordar.
- 2) Os patrocínios, por acordo celebrado, podem estar no dorsal do competidor conforme as regras de arbitragem.
- 3) Os competidores não poderão utilizar as insígnias nacionais durante as competições em que não estejam em representação da Seleção Nacional.
- 4) Os competidores poderão utilizar os emblemas correspondentes à sua Associação ou ao seu Clube, publicidade do Clube ou Associação, seus patrocínios e publicidade da FNK-P e marcas originais do fabricante do Gi, tudo de acordo com as Regras de Arbitragem.

ARTIGO 17º

PROVAS

- 1) Numa competição oficial da FNK-P poderá ocorrer uma ou duas reuniões de treinadores sempre que se justificar.
- 2) Na reunião de treinadores devem ser comunicadas as situações de faltas de comparência, cuja justificação se encontre entre a data de fim calendarizada para o efeito e o dia do evento.
- 3) Os competidores ou equipas terão de estar no local da prova uma hora antes do horário previsto no programa previamente divulgado e devidamente pesados.
- 4) A chamada dos competidores far-se-á em local próprio, após anúncio da prova e tatami onde irá decorrer com a indicação do primeiro e último nome e caso necessário pela Associação e/ou Clube.
- 5) Deverá o treinador indicar, aquando da chamada, a eventual ausência do(s) competidor(es), por forma a evitar inúteis perdas de tempo.
- 6) Caso falte algum competidor será efetuada uma, e só uma última chamada, no tatami onde se desenrolará a prova.

ARTIGO 18º

PESAGENS

- 1) O controlo de peso dos competidores é feito de acordo com os procedimentos das Regras de Arbitragem.
- 2) A falta do competidor ao controlo ou a não confirmação na categoria de peso implica a eliminação de todas as provas de Kumite e consequente penalização.
- 3) Nos escalões iniciados e juvenis não existirá controlo de peso nas fases nacionais dos Campeonatos Nacionais Individuais, sendo que o competidor compete no peso em que participou na fase regional.

ARTIGO 19º

LOCAIS DE COMPETIÇÃO

- 1) Todas as competições oficiais da FNK-P deverão ser disputadas em locais que cumpram os requisitos descritos no anexo I deste Regulamento.
- 2) Os locais de competições oficiais da FNK-P serão áreas cobertas, salvo casos particulares, devidamente autorizados pela FNK-P.
- 3) Os locais de competições oficiais da FNK-P podem ser cancelados ou alterados desde que o interesse nacional federativo assim o justifique.

ARTIGO 20º

CLASSIFICAÇÕES E TÍTULOS

- 1) As competições oficiais terão classificações em todos os escalões e categorias que se realizarem, com a respetiva atribuição de troféus e títulos.
- 2) Campeonato Nacional de Individuais:
 - a. Campeão Nacional de Kata do respetivo escalão;
 - b. Vice-Campeão Nacional de Kata do respetivo escalão;
 - c. Dois 3º Classificados de Kata do respetivo escalão;
 - d. Campeão Nacional de Kumite do respetivo escalão e categoria de peso;
 - e. Vice-Campeão Nacional de Kumite do respetivo escalão e categoria de peso;
 - f. Dois 3º Classificados de Kumite do respetivo escalão e categoria de peso;
 - g. No caso de existirem fases Regionais do Campeonato Nacional apura-se também os respetivos:
 - i. Campeão, Vice-Campeão e dois 3º Classificados regional Norte, Centro Norte, Centro Sul, Sul, Madeira e Açores.
- 3) Campeonato Nacional de Clubes:
 - a. Campeão Nacional de Clubes em Kata Equipa e no respetivo escalão;
 - b. Vice-Campeão Nacional de Clubes em Kata Equipa e no respetivo escalão;
 - c. Dois 3º Classificados de Kata Equipa do respetivo escalão;
 - d. Campeão Nacional de Clubes em Kumite Equipa e no respetivo escalão;
 - e. Vice-Campeão Nacional de Clubes em Kumite Equipa e no respetivo escalão;
 - f. Dois 3º Classificados de Kumite Equipa do respetivo escalão.
- 4) Taça de Portugal:
 - a. 1º Classificado na Taça de Portugal em Kata no respetivo escalão;
 - b. 2º Classificado na Taça de Portugal em Kata no respetivo escalão;
 - c. Dois 3º Classificados na Taça de Portugal em Kata no respetivo escalão;
 - d. 1º Classificado na Taça de Portugal em Kumite no respetivo escalão e categoria de peso;
 - e. 2º Classificado na Taça de Portugal em Kumite no respetivo escalão e categoria de peso;
 - f. Dois 3º Classificados na Taça de Portugal em Kumite no respetivo escalão e categoria de peso;
- 5) Torneio das Seleções:
 - a. 1º Classificado do torneio das seleções no respetivo escalão;
 - b. 2º Classificado do torneio das seleções no respetivo escalão;

- c. Dois 3º Classificados do torneio das seleções no respetivo escalão.
- 6) Liga de Karate:
 - a. Campeão da Liga de Karate em Kata Individual Cadete, Júnior e Sénior Masculino e Feminino;
 - b. Vice-campeão Liga de Karate em Kata Individual Cadete, Júnior e Sénior Masculino e Feminino;
 - c. 3º Classificado da Liga de Karate em Kata Individual Cadete, Júnior e Sénior Masculino e Feminino;
 - d. Campeão da Liga de Karate em Kumite Individual Cadete, Júnior e Sénior Masculino e Feminino no respetivo escalão e categoria de peso;
 - e. Vice-campeão da Liga de Karate em Kumite Individual Cadete, Júnior e Sénior Masculino e Feminino no respetivo escalão e categoria de peso;
 - f. 3º Classificado da Liga de Karate em Kumite Individual Cadete, Júnior e Sénior Masculino e Feminino no respetivo escalão e categoria de peso.
- 7) Liga Elite de Karate:
 - a. Campeão da Liga Elite de Karate em Kata Individual Juvenil, Cadete, Júnior e Sénior Masculino e Feminino no respetivo escalão;
 - b. Vice-campeão da Liga Elite de Karate em Kata Individual Juvenil, Cadete, Júnior e Sénior Masculino e Feminino no respetivo escalão;
 - c. 3º Classificado da Liga Elite de Karate em Kata Individual Juvenil, Cadete, Júnior e Sénior Masculino e Feminino no respetivo escalão;
 - d. Campeão da Liga Elite de Karate em Kumite Individual Juvenil, Cadete, Júnior e Sénior Masculino e Feminino no respetivo escalão e categoria de peso;
 - e. Vice-campeão da Liga Elite de Karate em Kumite Individual Juvenil, Cadete, Júnior e Sénior Masculino e Feminino no respetivo escalão e categoria de peso;
 - f. 3º Classificado da Liga Elite de Karate em Kumite Individual Juvenil, Cadete, Júnior e Sénior Masculino e Feminino no respetivo escalão e categoria de peso.
- 8) Liga de Associações de Karate:
 - a. Campeão da Liga de Associações de Karate em Kata Juvenil, Cadete, Júnior e Sénior Masculino e Feminino no respetivo escalão;
 - b. Vice-campeão da Liga de Associações de Karate em Kata Juvenil, Cadete, Júnior e Sénior Masculino e Feminino no respetivo escalão;
 - c. 3º Classificado da Liga de Associações de Karate em Kata Juvenil, Cadete, Júnior e Sénior Masculino e Feminino no respetivo escalão;
 - d. Campeão da Liga de Associações de Karate em Kumite Juvenil, Cadete, Júnior e Sénior Masculino e Feminino no respetivo escalão;
 - e. Vice-campeão da Liga de Associações de Karate em Kumite Juvenil, Cadete, Júnior e Sénior Masculino e Feminino no respetivo escalão;
 - f. 3º Classificado da Liga de Associações de Karate em Kumite Juvenil, Cadete, Júnior e Sénior Masculino e Feminino no respetivo escalão.
- 8) Nas competições coletivas existirá um troféu para o clube e medalhas para os competidores.
- 9) Nas competições com competidores do escalão de infantil, iniciado e juvenil poderão ser fornecidos diplomas de participação a todos os competidores.

FEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE – PORTUGAL

ARTIGO 21º

ENTREGA DE TROFÉUS

- 1) As medalhas, troféus ou certificados serão entregues no horário definido no programa oficial de cada competição oficial da FNK-P, desde que não ocorram situações impeditivas.
- 2) Todos os atletas medalhados devem comparecer na cerimónia de atribuição de prémios, devidamente vestidos com fato de treino ou Karate Gi, descalços ou de ténis.
- 3) Na cerimónia de atribuição de prémios não são permitidas bandeiras ou semelhantes, carregadas pelos medalhados.
- 4) Todos os atletas medalhados devem comparecer na cerimónia de atribuição dos troféus, caso contrário perdem o direito a receber o prémio físico.

ARTIGO 22º

CONTROLO ANTI-DOPAGEM

- 1) Qualquer competição oficial da FNK-P poderá ser sujeita a Controlo Antidopagem.
- 2) Todos os praticantes e agentes desportivos inscritos na FNK-P, devem cumprir com todas as obrigações prescritas no Regulamento do Controlo Antidopagem da FNK-P.

ARTIGO 23º

PROTESTOS

- 1) Os protestos só poderão ser apresentados pelos treinadores ou representante oficial dos clubes inscritos naquela competição oficial da FNK-P.
- 2) Os protestos a apresentar só dizem respeito à prova onde o competidor estiver inscrito e a participar.
- 3) Os protestos e as regras de apresentação obedecem ao estipulado nas regras de arbitragem.
- 4) O valor do protesto está estipulado no Regulamento de Taxas.

ARTIGO 24º

HOMOLOGAÇÃO

- 1) Todas as provas duma determinada competição oficial da FNK-P serão consideradas homologadas quinze dias após a colocação pública dos resultados desportivos obtidos.
- 2) Caso tenha surgido algum protesto nos quinze dias da publicitação dos resultados desportivos duma prova de determinada competição oficial da FNK-P, e que obrigue a proceder a alteração de algum resultado, serão publicitados os novos resultados e será considerada homologada a prova, caso não haja protesto à alteração três dias após a colocação pública dos novos resultados retificados.

FEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE – PORTUGAL

ARTIGO 25º

RECURSO HIERÁRQUICO

- 1) As associações/clubes em último recurso poderão dirigir-se diretamente ao Presidente da FNK-P dentro dos prazos estipulados no artigo anterior.

ARTIGO 26º

COMPETÊNCIA ORGANIZATIVA

- 1) A competência de organização das competições oficiais da FNK-P cabe à mesma;
- 2) As competições oficiais da FNK-P descritas no Artigo 2º alínea 1) do presente Regulamento são da responsabilidade dos proponentes cabendo a Federação o apoio, mediante o cumprimento dos requisitos descritos no anexo I deste regulamento e que dele é parte integrante.

ARTIGO 27º

ESPECIFICIDADE DE COMPETIÇÃO OFICIAL DA FNK-P

- 1) Cada competição oficial da FNK-P possui um Regulamento próprio que não dispensa consulta.

ARTIGO 28º

PROVAS NÃO OFICIAIS

- 1) A FNK-P não é responsável pelas provas cuja organização não são da sua alçada, cabendo aos organizadores o cumprimento do anexo I do presente regulamento.
- 2) O uso das insígnias da FNK-P por parte de organizações não federativas em provas não oficiais é estritamente proibido, com exceção de ter sido devidamente solicitado por escrito à FNK-P e autorizada pela mesma.

ARTIGO 29º

DIVERSOS

- 1) Todos os prazos serão contados sem interrupção aos sábados, domingos e feriados.
- 2) A área de competição é restrita a:
 - a. Competidores e treinadores inscritos em determinada prova tendo de usar a respetiva credencial;
 - b. Técnicos de arbitragem convocados;
 - c. Equipa médica, membros da organização, Direção da FNK-P e convidados.

ANEXOS

ANEXO I – REQUISITOS DAS COMPETIÇÕES OFICIAIS DA FNK-P E DOS SEUS LOCAIS

A lista que se segue não é exaustiva nem exclusiva e diz respeito aos requisitos mínimos logísticos relativos aos locais onde se disputam competições organizadas e/ou patrocinadas pela FNK-P.

1) Competições de organização da FNK-P:

a. Área de competição:

- i. Espaço delimitado por meio físico e intransponível onde se inserem as áreas de competição (tatamis) e respetivas áreas de proteção adjacentes. Deverá ser possível montar áreas de competição completas em virtude do número de inscrições;
- ii. À área de competição só é permitida o acesso e permanência aos elementos diretamente envolvidos na prova a decorrer, nomeadamente competidores em prova e os respetivos treinadores, técnicos de arbitragem, “staff” da organização, médicos e paramédicos. Neste sentido, deverá ser estudada a acessibilidade ao recinto de forma a cumprir-se este requisito;
- iii. No interior do recinto deverão existir todos os equipamentos, quer em quantidade quer em qualidade, nomeadamente: pódio, porta bandeiras, cadeiras, mesas, sistema de som, material de limpeza e etc.;
- iv. Esta área deve comunicar diretamente para o exterior de forma a ser possível proceder de uma forma rápida à evacuação de qualquer sinistro.

b. Local de Pódio: Local próprio com dignidade para entrega de prémios;

c. Área de chamada:

- i. Espaço independente da área de competição onde será efetuada a chamada para as diferentes provas;
- ii. Deverá ter dimensões adequadas ao número de atletas.

d. Área de aquecimento:

- i. Espaço independente das áreas de competição e de chamada, onde os competidores desenvolverão os seus exercícios de aquecimento e aguardam a entrada na área de chamada. Deverá ser o espaço privilegiado de permanência dos competidores e treinadores quando não diretamente em competição;
- ii. Deverá ter dimensões adequadas ao número de atletas;
- iii. Preferencialmente deverá possuir piso próprio (tatamis).

e. Área de aquecimento e chamada: Exceionalmente poderá a área de chamada e a área de aquecimento funcionarem no mesmo espaço.

f. Área de Refeições: Espaço que possibilite efetuar refeições para todo o Staff organizador.

g. Sala de Reuniões: Espaço que possibilite a ocorrência de reuniões para os media, de treinadores, de árbitros e de atletas.

h. Zona do Diretor de Prova: Deverá existir zona devidamente identificada para o diretor de prova;

i. Zona VIP: Deverá existir zona devidamente identificada para os dirigentes da FNK-P, entidades oficiais e outros convidados.

j. Zona do Conselho de Arbitragem: Deverá existir zona devidamente identificada para o Conselho de Arbitragem.

k. Zona da Equipa Técnica de Seleções: Deverá existir zona devidamente identificada para a Equipa Técnica de Seleções da FNK-P.

l. Área de assistência médica:

FEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE – PORTUGAL

- i. A localização da equipa médica no decorrer da competição deverá ser junto aos tatamis, num local devidamente identificado, com boa visibilidade, com fácil e rápido acesso à área de competição;
- ii. A área de assistência médica deve conter uma mesa de suporte, cadeiras para a equipa médica e duas cadeiras para assistir os atletas em competição;
- iii. Deverão os elementos da equipa médica estar devidamente identificados e facilmente reconhecíveis e ser em número suficiente ao número de participantes na competição oficial da FNK-P;
- iv. É aconselhável existir no local da competição oficial da FNK-P uma sala para cuidados de emergência médica ambulatória.
- m. Área de Antidopagem: Terá de existir no local da competição oficial da FNK-P uma sala, que pode ser fechada à chave por dentro e por fora, com instalações sanitárias conjuntas e equipada com uma mesa e pelo menos duas cadeiras.
- n. Área de publicidade e pódio: Local para promoção da FNK-P e seus patrocinadores, bem como espaço disponível atrás do pódio para a marca FNK-P.
- o. Requisitos para assistência médica:
 - i. A assistência aos praticantes em prova desportiva obedece à lei de Lei n.º 119/99 de 11 de Agosto. Assim, e conforme o artigo 4º da mesma lei, no que diz respeito à assistência médica deve a prática desportiva ser acompanhada de uma adequada estrutura de apoio médico aos atletas, da responsabilidade de um médico especialista em medicina desportiva, incluído na lista de especialistas fornecidas pela Ordem dos Médicos e integrada por um quadro paramédico diplomado, preferencialmente com formação específica nesta área;
 - ii. Caso se justifique, poderá existir equipa de suporte credenciada preferencialmente na área, equipa essa da responsabilidade do médico especialista, da qual faz parte integrante, estando o número de elementos desta equipa relacionados com o número de tatamis existentes na competição oficial da FNK-P, respeitando a integridade física de todos os atletas.
 - iii. Existência de material de suporte à mesma atividade.
 - iv. Existência de transporte médico.
- p) Seguros:
 - i. O seguro desportivo de atletas obedece ao Decreto-Lei n.º 10/2009, de 12 de janeiro;
 - ii. O seguro desportivo deve ser garantido por todos os participantes;
 - iii. O seguro desportivo é obrigatório para todos os agentes desportivos (incluindo os agentes desportivos com deficiências ou incapacidades).
- 2) Competições de organização externa à FNK-P:
 - a. As competições de organização externa à FNK-P para serem reconhecidas pela mesma e fazerem parte do Calendário Desportivo, são objeto de pedido enviado à FNK-P para aprovação. As mesmas não são da responsabilidade de organização nem gestão da Federação;
 - b. O pedido será efetuado através de uma minuta efetuada pelos organizadores com o nome “Solicitação/Declaração de Cumprimento”;
 - c. O pedido de “Solicitação/Declaração de Cumprimento”, deve obedecer ao Regulamento de Provas e Competições, Anexo I alínea 1) e com os seguintes requisitos desta alínea:
 - i. Solicitação

FEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE – PORTUGAL

Solicitar ao Presidente da FNK-P através de ofício próprio a integração da competição no Calendário Federativo identificando:

1. Nome e data da competição;
2. Quem organiza e respetiva associação;
3. Responsável do Conselho de Arbitragem;
4. Valores de inscrição por atleta e treinador;
5. Contatos diretos dos organizadores;

ii. “Declaração de Cumprimento”

Declarar ao Presidente da Federação através de ofício próprio o cumprimento na competição dos seguintes requisitos:

1. A competição deve estar sujeita ao Regulamento de Provas e Competições da FNK-P e regras de arbitragem da WKF (World Karate Federation);
 2. No Kumite as provas individuais terão as categorias de peso das competições oficiais da FNK-P;
 3. A competição tem de ser efetuada em tatamis e ter marcadores de pontuação visíveis;
 4. Ter um membro do Conselho de Arbitragem ou um Árbitro nomeado pelo Presidente do CA;
 5. Os Técnicos de Arbitragem terão de pertencer ao corpo de Técnicos de Arbitragem da FNK-P com a reciclagem ativa para o ano desportivo que decorre;
 6. Respeitar as condições mínimas logísticas não exaustiva nem exclusiva, descritas no ponto 1) deste anexo;
 7. Ser uma competição aberta a todos os estilos de prática de Karate;
 8. Ser uma competição aberta a todas as Associações inscritas na FNK-P;
 9. É obrigatória a presença permanente da equipa médica conforme estipulado nos requisitos para assistência médica na alínea j) do presente anexo;
 10. O organizador terá de mencionar e certificar-se que garante e cumpre com os requisitos de seguro desportivo obedecendo ao Decreto-Lei n.º 10/2009, de 12 de janeiro, bem como a alínea 5) e os seus pontos deste anexo;
 11. O organizador tem de ter em conta um local para promoção da FNK-P e seus patrocinadores, bem como espaço disponível atrás do pódio para a marca FNK-P;
 12. O organizador da prova deve efetuar o envio da proposta de organização e realização da competição com 90 dias de antecedência, contendo nela a “Solicitação/Declaração de Cumprimento” e incluir o cartaz provisório.
- d. A falha comprovada dos organizadores de um dos requisitos que declararam na “Solicitação/Declaração de Cumprimento” será objeto de exclusão nos próximos 2 anos da referida competição do calendário desportivo.

ANEXO II - REGULAMENTO ESPECÍFICO DO CAMPEONATO NACIONAL INDIVIDUAL

ARTIGO 1º

PROVAS

- 1) O Campeonato Nacional de Individuais nos escalões infantil, iniciado e juvenil compreende as seguintes provas:
 - a. Infantil: Kata Masculino e Feminino
 - b. Iniciado: Kumite Masculino e Feminino, Kata Masculino e Feminino
 - c. Juvenil: Kumite Masculino e Feminino, Kata Masculino e Feminino;
- 2) O Campeonato Nacional de Individuais nos escalões de cadetes, juniores, sub21 e seniores compreende as seguintes provas:
 - a. Kumite Masculino e Feminino
 - b. Kata Masculino e Feminino

ARTIGO 2º

NÚMERO DE COMPETIDORES E APURAMENTO

- 1) Podem-se inscrever na Fase Regional quatro (4) competidores por Clube em Kata e quatro (4) por cada categoria de peso, na ausência de regionais podem se inscrever quatro (4) competidores por Clube em Kata e quatro (4) por cada categoria de peso na fase nacional.
- 2) Passam à fase nacional (final) o primeiro (1º) classificado, o segundo (2º) classificado e os dois terceiros (3ºs) classificados nas respetivas fases regionais.
- 3) Nas 2 regiões onde houver maior número de inscritos participantes, para além dos competidores referidos no nº 2 deste artigo, passam à fase final mais os 4 (quatro) classificados seguintes, nas respetivas fases regionais:
 - a. os dois quintos classificados;
 - b. os dois atletas que foram mais longe na poule, sem serem repescados.

ARTIGO 3º

NÚMERO MÍNIMO DE INSCRITOS E APURAMENTO

- 1) Nas provas de Kata e Kumite o número mínimo de inscritos por prova é de 2 atletas.
- 2) Nas provas de Kata, caso as inscrições não atinjam o número previsto no ponto 1) ou haver alguma desistência de última hora, os atletas têm, obrigatoriamente, que apresentar-se na chamada para serem validados e passarem a ser automaticamente apurados à fase Nacional do escalão em que se inscreveram, não sendo considerados Campeões Regionais nem tendo direito a lugar de pódio.
- 3) Nas provas de Kumite, caso as inscrições não atinjam o número previsto no ponto 1) ou haver alguma desistência de última hora, os atletas têm, obrigatoriamente, que se pesar para serem

FEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE – PORTUGAL

- validados e passarem a ser automaticamente apurados à fase Nacional do escalão em que se inscreveram, sendo considerados Campeões Regionais e tendo direito a lugar de pódio.
- 4) Todos os atletas apurados nas fases regionais têm de ser inscritos obrigatoriamente na respetiva fase nacional e efetuar o pagamento da taxa correspondente para poderem participar.

ARTIGO 4º

APURAMENTOS AUTOMÁTICOS

- 1) Passarão automaticamente à fase final do respetivo Campeonato Nacional:
- Os competidores selecionados que não possam participar na fase regional do Campeonato Nacional, por motivos imputados ao seu envolvimento nas Seleções nacionais;
 - Os competidores que sejam Praticantes Desportivos de Alto Rendimento que não possam participar na fase regional do Campeonato Nacional por motivos imputados à sua participação em competições registadas no seu plano de preparação, oficializadas pela FNK-P junto da tutela.
 - Os competidores que estejam no Processo Olímpico e que não possam participar na fase regional do Campeonato Nacional por motivos imputados à sua participação em competições registadas no seu plano de preparação, oficializadas pela FNK-P junto da tutela;
 - Os competidores devidamente inscritos que na sua “Poule” não tenham o número mínimo de participantes conforme a alínea 2) e 3) do Artigo 5º do presente anexo.

ARTIGO 5º

PARTICIPAÇÃO EM MAIS DO QUE UM ESCALÃO E DISCIPLINA

- 1) Nas provas de Kata, os competidores do escalão de juniores poderão participar no Campeonato Nacional de individuais sénior:
- As situações anteriores só serão possíveis desde que os dias das provas de cada escalão não sejam coincidentes;
 - Excecionalmente, e enquanto forem no mesmo dia as provas nos Açores e Madeira dos cadetes, juniores e seniores, os juniores poderão competir nas provas de seniores.

ARTIGO 6º

DISTRIBUIÇÃO DOS CLUBES

- 1) Na fase regional os clubes inscritos são distribuídos pelas suas regiões de acordo com a sua posição geográfica registada.

ARTIGO 7º

DÚVIDAS E/OU INTERPRETAÇÕES

- 1) Qualquer dúvida ou interpretação não constante deste regulamento serão esclarecidas e resolvidas “no local” pelo Diretor de Prova em conjunto com o representante do Conselho de Arbitragem na competição oficial da FNK-P.

FEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE – PORTUGAL

ANEXO III - REGULAMENTO ESPECÍFICO DA TAÇA DE PORTUGAL

ARTIGO 1º

GENERALIDADES

- 1) A Taça de Portugal é uma competição oficial da FNK-P de participação individual para os escalões de Cadetes, Juniores e Seniores, masculino e feminino.

ARTIGO 2º

NÚMERO DE COMPETIDORES E APURAMENTO

- 1) Podem-se inscrever quatro (4) competidores por Clube em Kata e quatro (4) por cada categoria de peso.

ARTIGO 3º

NÚMERO MÍNIMO DE INSCRITOS E APURAMENTO

- 1) Nas provas de Kata e Kumite o número mínimo de inscritos por prova é de 2 atletas.
- 2) Nas provas de Kata e Kumite, caso as inscrições não atinjam o número previsto no ponto 1) ou haver alguma desistência de última hora, os atletas têm, obrigatoriamente, que se pesar e apresentar-se na chamada para serem validados e passarem a ser automaticamente vencedores da taça de Portugal.

ARTIGO 4º

SISTEMA DE DISPUTA

- 1) A Taça de Portugal em Kumite é feita em sistema de eliminação simples e direta, com repescagens para os terceiros classificados, existindo uma fase final com os dois (2) finalistas e os dois (2) últimos repescados:
 - a. Os quatro (4) atletas efetuarão um sistema quadrangular de todos contra todos;
 - b. O vencedor será quem tiver mais encontros ganhos, em caso de empate serão usados os seguintes critérios:
 - i. Vencedor do confronto direto;
 - ii. Mais pontos marcados;
 - iii. Menos ponto sofridos;
 - iv. Combate extra.
 - a. A Taça de Portugal em Kata é uma prova idêntica ao Campeonato Nacional individual com a exceção de, nos últimos dois (2) grupos de quatro (4) atletas, apuram-se os dois (2) mais bem pontuados para a fase final. Estes quatro (4) atletas farão uma (1) kata. A classificação final será de acordo com a pontuação obtida nesta última fase, em caso de empate serão usados os critérios descritos no Regulamento da Arbitragem para esta disciplina.

ARTIGO 5º

DÚVIDAS E/OU INTERPRETAÇÕES

1. Qualquer dúvida ou interpretação não constante deste regulamento serão esclarecidas e resolvidas “no local” pelo Diretor de Prova em conjunto com o representante do Conselho de Arbitragem na competição oficial da FNK-P.

ANEXO IV - REGULAMENTO ESPECÍFICO DAS PROVAS DE KUMITE NOS ESCALÕES DE FORMAÇÃO

ARTIGO 1º

GENERALIDADES

- 1) No Kumite iniciado masculino e feminino verificam-se os seguintes pontos:
 - a. O tempo de duração dos combates é de 1 minuto;
 - b. O combate realiza-se com interrupções para conceder pontos e termina com a diferença de 8 pontos;
 - c. Não pode haver toques ao nível Jodan com a mão e o pé;
 - d. Será aplicado o regulamento com o maior rigor nos contactos excessivos no abdómen, peito, costas e a todos os pontos que se fazem referência no Artigo 8º (comportamentos proibidos) do regulamento de arbitragem;
 - e. Será penalizado o competidor que se baixar deliberadamente;
 - f. Não existe regra dos 10 segundos;
 - g. Equipamento obrigatório:
 - i. Boquilha;
 - ii. Luvas;
 - iii. Peseiras.
- 2) No Kumite juvenil masculino e feminino verificam-se os seguintes pontos:
 - a. O tempo de duração dos combates é de 2 minutos;
 - b. O combate termina com a diferença de 8 pontos;
 - c. Será aplicado o regulamento com o maior rigor nos contactos excessivos no abdómen, peito, costas e a todos os pontos que se fazem referência no Artigo 8º (comportamentos proibidos) do regulamento de arbitragem;
 - d. Nas técnicas Jodan serão aplicadas as regras do escalão cadete;
 - e. Não existe regra dos 10 segundos;
 - f. O equipamento obrigatório é o igual ao do escalão cadete.
- 3) Nestes escalões é permitido o uso de óculos desportivos, tendo de ser aprovados antes do início da prova pelo Presidente do CA ou seu representante.
 - a. As provas oficiais de Kata são feitas de acordo com o Regulamento de Arbitragem e Regras de Kata da FNK-P com a exceção de não existirem desclassificações, a nota mais baixa dada pelos técnicos de arbitragem será de 5.0..

ANEXO V - REGULAMENTO ESPECÍFICO DO CAMPEONATO NACIONAL DE CLUBES

ARTIGO 1º GENERALIDADES

- 1) O Campeonato Nacional de Clubes é uma competição oficial da FNK-P em que só se poderão inscrever os clubes certificados das associações filiadas na FNK-P.
- 2) O Campeonato Nacional de Clubes é uma competição oficial da FNK-P de participação por equipas masculina e feminina.
- 3) No Kumite nos escalões Juvenil, Cadete, Júnior e Sénior masculino e feminino só será permitido o empréstimo de um (1) competidor de outro clube por escalão e se só inscreverem uma equipa na competição oficial da FNK-P.
- 4) No Kata nos escalões Juvenil, Cadete, Júnior e Sénior masculino e feminino será permitido o empréstimo de um (1) competidor de outro clube por escalão e se só inscreverem uma equipa na competição oficial da FNK-P.

ARTIGO 2º ESCALÕES

- 1) Os competidores são distribuídos pelos seguintes escalões etários para esta competição oficial da FNK-P:
 - a. Juvenis;
 - b. Cadetes;
 - c. Juniores;
 - d. Seniores.
- 2) Cada competidor de Kata e Kumite só poderá participar numa equipa e num escalão representando apenas um Clube.

ARTIGO 3º PROVAS

- 1) O Campeonato Nacional de Clubes compreende as seguintes provas, nos respetivos escalões.
 - a. Kumite Equipa Masculino e Feminino;
 - b. Kata Equipa Masculino e Feminino.

ARTIGO 4º INSCRIÇÕES

- 1) Na prova de Kata Equipa cada Clube poderá inscrever duas (2) equipas em cada escalão etário;
- 2) Na prova de Kumite Equipa cada Clube poderá inscrever duas (2) equipas em cada escalão etário.

FEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE – PORTUGAL

ARTIGO 5º

COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS

1) As equipas terão a seguinte composição:

ESCALÕES	KUMITE MASCULINO	KUMITE FEMININO	KATA
Juvenis	3+1 competidores	3+1 competidoras	3+1 competidores(as)
Cadetes	3+1 competidores	3+1 competidoras	3+1 competidores(as)
Juniores	3+2 competidores	3+2 competidoras	3+1 competidores(as)
Seniores	5+2 competidores	3+1 competidoras	3+1 competidores(as)

2) Kumite

- Na prova de Kumite Equipa masculino competem: 3 competidores em juvenis, 3 competidores em cadetes, 3 competidores em juniores e 5 competidores em seniores.
- Na prova de Kumite Equipa feminino competem: 3 competidoras em juvenis, 3 competidoras em cadetes, 3 competidoras em juniores e 3 competidoras em seniores.
- Na primeira ronda, a presença de todos os elementos que constituem as equipas é obrigatória de acordo com o número de elementos dos dois pontos anteriores.

3) Kata

- Na prova de Kata Equipa masculino e feminino competem 3 competidores(as);
- Será necessário Bunkai na disputa de medalhas, exceto para os juvenis;
- Nas equipas de juvenis poderá participar um(a) atleta iniciado(a).

ARTIGO 6º

DÚVIDAS E/OU INTERPRETAÇÕES

1) Qualquer dúvida ou interpretação não constante deste Regulamento, será esclarecida e resolvida no local pelo Diretor de Prova em conjunto com o representante do Conselho de Arbitragem.

ANEXO VI - REGULAMENTO ESPECÍFICO DA LIGA DE KARATE (LK) E LIGA ELITE DE KARATE (LEK)

ARTIGO 1º

GENERALIDADES

- 1) A Liga de Karate (LK) é uma competição oficial da FNK-P de participação individual realizada em provas singulares e independentes.
- 2) Na segunda etapa e restantes da LK existirão cabeças de série. Consideram-se os que na competição da LK anterior obtiveram o primeiro e segundo lugar, desde que se inscrevam.
- 3) A Liga Elite de Karate (LEK) é uma competição oficial da FNK-P com a participação exclusiva dos competidores de pódio das Ligas de Karate, Campeonato Nacional, Taça de Portugal e similares da FNK-P.
- 4) Na Liga Elite de Karate não existirão cabeças de série.
- 5) Não existirão repescagens na LK e LEK.

ARTIGO 2º

ESCALÃO

- 1) A Liga de Karate (LK) compreende os escalões cadete, júnior e sénior, masculino e feminino.
- 2) Na LK a atribuição do escalão considerar-se-á a data do Mapa de Idades enviada pela FNK-P no início da época, com a seguinte exceção:
 - a. Os cadetes e juniores competirão a época inteira no escalão designado, de acordo com o Mapa de Idades.
- 3) A Liga Elite de Karate (LEK) compreende os escalões, juvenil, cadete, júnior e sénior, masculino e feminino.
- 4) Na LEK os competidores apurados competirão no escalão que efetivamente foram apurados.

ARTIGO 3º

CATEGORIAS DE PESO E PESAGENS

- 1) As categorias de peso em Kumite são as mesmas que os individuais.
- 2) Na LEK não existirá controlo de peso.

ARTIGO 4º

INSCRIÇÕES

- 1) A inscrição dos atletas é feita livremente em cada LK não existindo número limite de inscrições;
- 2) Na LEK existe a obrigatoriedade de inscrição para a participação desde que apurados que são:
 - a. os três (3) primeiros classificados de cada Liga de Karate;

FEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE – PORTUGAL

- b. os quatro primeiros do Campeonato Nacional Individual e da Taça de Portugal nas respetivas disciplinas, género, escalão e peso.
- 3) A participação é taxada por competidor individual a ser divulgada;
- 4) A desistência ou a não participação do competidor depois de inscrito e pago, não contemplará o retorno do pagamento efetuado.

ARTIGO 5º

SISTEMA DE DISPUTA

- 1) LK no Kumite :
- a. A prova será dividida por escalão, género e cada categoria de peso, será sorteada e dividida em grupos:
- i. Cada grupo pode ter no mínimo dois (2) competidores e no máximo seis (6);
- ii. Não pode ser dividido em grupos ímpares.
- b. Em cada grupo existe a “Fase 1” onde os atletas disputam todos contra todos
- c. Será achado a classificação pelos que tiverem maior número de vitórias;
- d. Quadro de apuramento dos grupos na LK:

N.º de Inscrições	Grupo								Apuram-se para a fase seguinte							
	A	B	C	D	E	F	G	H	A	B	C	D	E	F	G	H
1	1								classificação final direta							
2	2								classificação final direta							
3	3								classificação final direta							
4	4								classificação final direta							
5	5								classificação final direta							
6	3	3							2	2						
7	4	3							2	2						
8	4	4							2	2						
9	5	4							2	2						
10	5	5							2	2						
11	6	5							2	2						
12	3	3	3	3					2	2	2	2				
13	4	3	3	3					2	2	2	2				
14	4	3	4	3					2	2	2	2				
15	4	4	4	3					2	2	2	2				
16	4	4	4	4					2	2	2	2				
17	5	4	4	4					2	2	2	2				
18	5	4	5	4					2	2	2	2				
19	5	5	5	4					2	2	2	2				
20	5	5	5	5					2	2	2	2				
21	6	5	5	5					2	2	2	2				
22	6	5	6	5					2	2	2	2				

FEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE – PORTUGAL

23	6	6	6	5					2	2	2	2				
24	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1
25	4	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1
26	4	3	3	3	4	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1
27	4	3	4	3	4	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1
28	4	3	4	3	4	3	4	3	1	1	1	1	1	1	1	1
29	4	4	4	3	4	3	4	3	1	1	1	1	1	1	1	1
30	4	4	4	3	4	4	4	3	1	1	1	1	1	1	1	1
31	4	4	4	4	4	4	4	3	1	1	1	1	1	1	1	1
32	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1

- e. No caso de empate, este será decidido de acordo com o mencionado nas regras de arbitragem;
- f. Os vencedores da “Fase 1” efetuarão a “Fase 2” em sistema de poule achando-se assim a classificação final de acordo com os quadros abaixo:

2 grupos		
1A	vs	2B
2A	vs	1B

4 grupos		
1A	vs	2C
2A	vs	1C
1B	vs	2D
2B	vs	1D

8 grupos		
1A	vs	1B
1C	vs	1D
1E	vs	1F
1G	vs	1H

2) LEK no Kumite :

- a. A prova será dividida por escalão, género e cada categoria de peso, será sorteada e dividida em grupos:
- i. Cada grupo pode ter no mínimo dois (2) competidores e no máximo seis (6);
- b. Quadro de apuramento dos grupos na LEK:

N.º de Inscrições	Grupo								Apurados							
	A	B	C	D	E	F	G	H	A	B	C	D	E	F	G	H
1	1								classificação final direta							
2	2								classificação final direta							
3	3								Final 1º e 2º							
4	4								Final 1º e 2º							
5	5								Final 1º e 2º							
6	3	3							2	2	Final 1º e 2º - dois 1ºs de cada grupo					
7	4	3							2	2	Final 1º e 2º - dois 1ºs de cada grupo					
8	4	4							2	2	Final 1º e 2º - dois 1ºs de cada grupo					
9	5	4							2	2	Final 1º e 2º - dois 1ºs de cada grupo					
10	5	5							2	2	Final 1º e 2º - dois 1ºs de cada grupo					
11	6	5							2	2	Final 1º e 2º - dois 1ºs de cada grupo					
12	6	6							2	2	Final 1º e 2º - dois 1ºs de cada grupo					

- a. No caso de empate, este será decidido de acordo com o mencionado nas regras de arbitragem;

FEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE – PORTUGAL

3) LK – no Kata

- a. A prova será dividida por escalão, género, será sorteada e dividida em grupos:
 - i. Cada grupo pode ter no mínimo dois (2) competidores e no máximo seis (6);
 - ii. Não pode ser dividido em grupos ímpares;
- b. Em cada grupo existe uma fase de disputa que se chamará “Fase 1” onde os atletas realizam duas (2) Katas, apurando-se para a fase seguinte através do somatório das pontuações obtidas nas duas (2) rondas;
- c. Quadro de apuramento de grupos da LK:

N.º de Inscrições	6 atletas por grupo								Apuram-se para a fase seguinte							
	A	B	C	D	E	F	G	H	A	B	C	D	E	F	G	H
1	1								classificação final direta							
2	2								classificação final direta							
3	3								classificação final direta							
4	4								classificação final direta							
5	5								classificação final direta							
6	3	3							2	2						
7	4	3							2	2						
8	4	4							2	2						
9	5	4							2	2						
10	5	5							2	2						
11	6	5							2	2						
12	3	3	3	3					2	2	2	2				
13	4	3	3	3					2	2	2	2				
14	4	3	4	3					2	2	2	2				
15	4	4	4	3					2	2	2	2				
16	4	4	4	4					2	2	2	2				
17	5	4	4	4					2	2	2	2				
18	5	4	5	4					2	2	2	2				
19	5	5	5	4					2	2	2	2				
20	5	5	5	5					2	2	2	2				
21	6	5	5	5					2	2	2	2				
22	6	5	6	5					2	2	2	2				
23	6	6	6	5					2	2	2	2				
24	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1
25	4	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1
26	4	3	3	3	4	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1
27	4	3	4	3	4	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1
28	4	3	4	3	4	3	4	3	1	1	1	1	1	1	1	1
29	4	4	4	3	4	3	4	3	1	1	1	1	1	1	1	1
30	4	4	4	3	4	4	4	3	1	1	1	1	1	1	1	1
31	4	4	4	4	4	4	4	3	1	1	1	1	1	1	1	1
32	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1

FEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE – PORTUGAL

- d. No caso de empate, este será decidido de acordo com o mencionado nas regras de arbitragem;
- e. Os vencedores da “Fase 1” efetuarão a “Fase 2” em sistema de poule achando-se assim as classificações finais e de acordo com o quadro abaixo:

2 grupos			4 grupos			8 grupos		
1A	vs	2B	1A	vs	2C	1A	vs	1B
2A	vs	1B	2A	vs	1C	1C	vs	1D
			1B	vs	2D	1E	vs	1F
			2B	vs	1D	1G	vs	1H

4) LEK no Kata

- a. Quadro de apuramento de grupos da LEK:

N.º de Inscrições	Grupo								Apurados							
	A	B	C	D	E	F	G	H	A	B	C	D	E	F	G	H
1	1								classificação final direta							
2	2								classificação final direta							
3	3								Finalíssima 1º e 2º							
4	4								Finalíssima 1º e 2º							
5	5								Finalíssima 1º e 2º							
6	3	3							2	2	Final 1º e 2º - dois 1ºs de cada grupo					
7	4	3							2	2	Final 1º e 2º - dois 1ºs de cada grupo					
8	4	4							2	2	Final 1º e 2º - dois 1ºs de cada grupo					
9	5	4							2	2	Final 1º e 2º - dois 1ºs de cada grupo					
10	5	5							2	2	Final 1º e 2º - dois 1ºs de cada grupo					
11	6	5							2	2	Final 1º e 2º - dois 1ºs de cada grupo					
12	6	6							2	2	Final 1º e 2º - dois 1ºs de cada grupo					

- b. No caso de empate, este será decidido de acordo com o mencionado nas regras de arbitragem.

ARTIGO 6º SORTEIO

- 1) No sorteio na LK nas segunda e restantes etapas intervêm dois tipos de nomenclatura de atletas:
- CS** – Atletas cabeças de série;
 - A** – Atletas de inscrição normal.

FEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE – PORTUGAL

ARTIGO 7º

PRÉMIOS

- 1) Os três vencedores da disciplina de Kata por género e escalão e da disciplina de Kumite por género, escalão e categoria, recebem um prémio por cada Liga de Karate e na Liga Elite de Karate que será divulgado.

ARTIGO 8º

EXCEÇÕES

- 1) Ausências à competição oficial da FNK-P:
 - a. Todas as ausências devem ser comunicadas antes do sorteio dos grupos em documento oficial do clube ou associação dirigida à Direção da FNK-P.
 - b. As ausências não comunicadas antes do sorteio dos grupos implica a não devolução dos valores pagos pela inscrição

ARTIGO 9º

CASOS OMISSOS

- 1) Qualquer dúvida ou interpretação não constante deste Regulamento serão esclarecidas e resolvidas “no local” pelo Diretor de Prova, em conjunto com o representante do Conselho de Arbitragem na competição oficial da FNK-P.

ANEXO VII - REGULAMENTO ESPECÍFICO DO TORNEIO DAS SELECÇÕES

ARTIGO 1º

GENERALIDADES

- 1) O torneio das seleções é uma competição oficial da FNK-P por equipas, constituído pelos escalões de formação nas disciplinas de Kata e Kumite (2 iniciados e 2 juvenis por género), conforme tabela 1, e pelos escalões de especialização na disciplina de Kumite (2 cadetes, 2 juniores e 2 seniores por género) e Kata (2 atletas +14 anos por género), conforme tabela 2:

ESCALÕES DE FORMAÇÃO	
KUMITE	
Iniciado 10-11	Feminino
	Masculino
Juvenil 12-13	Feminino
	Masculino
KATA	
Iniciado 10-11	Feminino
	Masculino
Juvenil 12-13	Feminino
	Masculino

Tabela 1

ESCALÕES DE ESPECIALIZAÇÃO	
KUMITE	
Cadete 14-15	Feminino
	Masculino
Júnior 16-17	Feminino
	Masculino
Sénior +18	Feminino
	Masculino
KATA	
+14 ANOS	Feminino
	Masculino

Tabela 2

- 2) Nesta competição por equipas, realizam-se obrigatoriamente todos os encontros nas disciplinas de Kata e Kumite, independentemente dos resultados obtidos em cada um dos encontros. Serão aplicadas as regras específicas de Kumite e Kata instituídas pela FNK-P;
- 3) Os critérios para encontrar o vencedor nesta prova de competição são:
- Vence a equipa com o maior número de vitórias em Kata e Kumite;
 - Se ambas as equipas obtiverem o mesmo número de vitórias, vence a equipa que obteve o maior número de pontos marcados no Kumite;
 - Mantendo-se a igualdade, realizar-se-á um combate suplementar no escalão Kumite masculino sénior.
- 4) Seleções participantes:
- Seleção Regional do Norte, Seleção Regional do Centro/Norte, Seleção Regional do Centro/Sul, Seleção Regional do Sul, Seleção Regional da Madeira e Seleção Regional dos Açores.
- 5) Classificação
- 1º Classificado do torneio das seleções no respetivo escalão;
 - 2º Classificado do torneio das seleções no respetivo escalão;
 - Dois 3º Classificados do torneio das seleções no respetivo escalão.

FEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE – PORTUGAL

ANEXO VIII – REGULAMENTO ESPECÍFICO DA LIGA DE ASSOCIAÇÕES DE KARATE

ARTIGO 1º

GENERALIDADES

- 1) A Liga de Associações de Karate (LAK) realiza-se em duas (2) etapas e uma finalíssima por época desportiva.
- 2) É uma competição oficial da FNK-P de participação por representação exclusiva das Associações usando o nome das mesmas.
- 3) É uma competição oficial da FNK-P por equipas dos dois géneros masculino e feminino nas disciplinas de Kata e Kumite.
- 4) Em qualquer das etapas, a participação é livre a qualquer equipa Associativa.
- 5) Serão apuradas para a fase seguinte as 4 equipas mais bem classificadas em cada etapa.

ARTIGO 2º

PROVAS E ESCALÕES

- 1) A Liga de Associações de Karate compreende as seguintes provas e escalões:
 - a. Kata Equipa Juvenil (12 e 13 anos) Masculino e Feminino;
 - b. Kata Equipa Sénior (+16 anos) Masculino e Feminino;
 - c. Kumite Equipa Juvenil (12 e 13 anos) Masculino e Feminino;
 - d. Kumite Equipa Sénior (+18 anos) Masculino e Feminino.
- 2) A Liga de Associações de Karate realiza-se por eliminatórias “Poule” normal regendo-se pelas regras de arbitragem com exceção:
 - a. Na prova de Kata e Kumite existe unicamente um terceiro (3º) lugar havendo disputa para esse lugar;
 - b. Na prova de Kata equipa sénior é necessário Bunkai na disputa de medalhas conforme as regras de arbitragem.
- 3) O escalão é atribuído de acordo com a idade dos competidores, conforme Mapa de Idades ativo da FNK-P.
- 4) Os competidores só poderão participar numa equipa da mesma Associação em Kata e Kumite.

ARTIGO 3º

INSCRIÇÕES

- 1) Em cada fase será estipulado um valor de inscrição por competidor inscrito conforme regulamento de taxas.
- 2) Na prova de Kata Equipa, cada Associação poderá inscrever duas (2) equipas por escalão.
- 3) Na prova de Kumite Equipa cada Associação poderá inscrever duas (2) equipas por escalão.

FEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE – PORTUGAL

ARTIGO 4º

COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS

- 1) As equipas terão a seguinte composição conforme regras de arbitragem:

ESCALÃO	KUMITE MASCULINO	KUMITE FEMININO	KATA
Seniores	5+2 competidores	3+1 competidoras	3+1 competidores(as)
Juvenis	3+1 competidores	3+1 competidoras	3+1 competidores(as)

ARTIGO 5º

DÚVIDAS E/OU INTERPRETAÇÕES

- 1) Qualquer dúvida ou interpretação não constante deste Regulamento, será esclarecida e resolvida no local pelo Diretor de Prova em conjunto com o representante do Conselho de Arbitragem na competição oficial da FNK-P.

ANEXO IX – LISTA DE KATA PARA PROVAS DOS ESCALÕES DE FORMAÇÃO

INFANTIS (Até aos 9 ANOS)	INICIADOS (10-11 ANOS)	JUVENIS (12-13 ANOS)
Katas Básicos: - Da Lista Oficial WKF	Katas Básicos da Lista Oficial WKF: Lista de Katas Iniciados; Goju Ryu Shisochin, Seiyunchin/Seienchin, Sanseru; Shito Ryu Seienchin/Seiyunchin, Bassai-Dai, Jion; Wado Ryu Kushanku, Chinto, Wanshu Shotokan Bassai-Dai, Jion, Enpi;	Katas: - Da Lista Oficial da WKF
Os competidores terão de apresentar, no mínimo, duas (2) Katas básicas diferentes, constantes da Lista Oficial da WKF, alternadamente em cada volta (eliminatória).	• Os competidores terão de apresentar na primeira volta (eliminatórias) uma (1) Kata básica da Lista Oficial da WKF. • A partir da segunda (2) volta (eliminatória) poderão fazer Katas da lista acima do estilo referido. • A partir da quarta (4ª) volta (eliminatória) poderão repetir Katas, desde que diferentes das anteriormente executadas e apenas uma vez.	• Os competidores terão de apresentar nas três (3) primeiras voltas (eliminatórias) Katas diferentes, constantes da Lista Oficial da WKF. • A partir da quarta (4ª) volta (eliminatória) poderão repetir Katas, desde que diferentes das anteriormente executadas e apenas uma vez.

- 1) É importante que a Kata apresentada se identifique com a escola do competidor;
- 2) Nas equipas será utilizado o mesmo sistema;
- 3) Nestes escalões, na execução da Kata, é permitido o uso de óculos.

FEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE – PORTUGAL

ANEXO X – REGRAS DE COMPETIÇÃO WKF



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

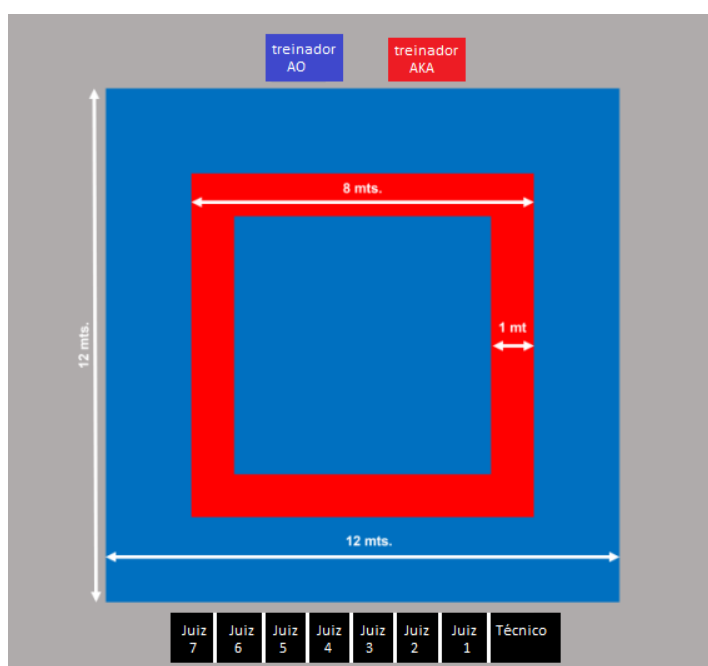
1.1 A área de competição é um quadrado de tapete aprovado pela WKF, de oito metros (medidos do exterior) de lado. Há uma área de segurança clara de dois metros em cada lado. Quando for utilizada uma área de competição elevada, a área de segurança deve ser de um metro adicional (1) de cada lado.

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 respectivos 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 respectivos atletas.



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 eletrónico 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 Juizes. 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.

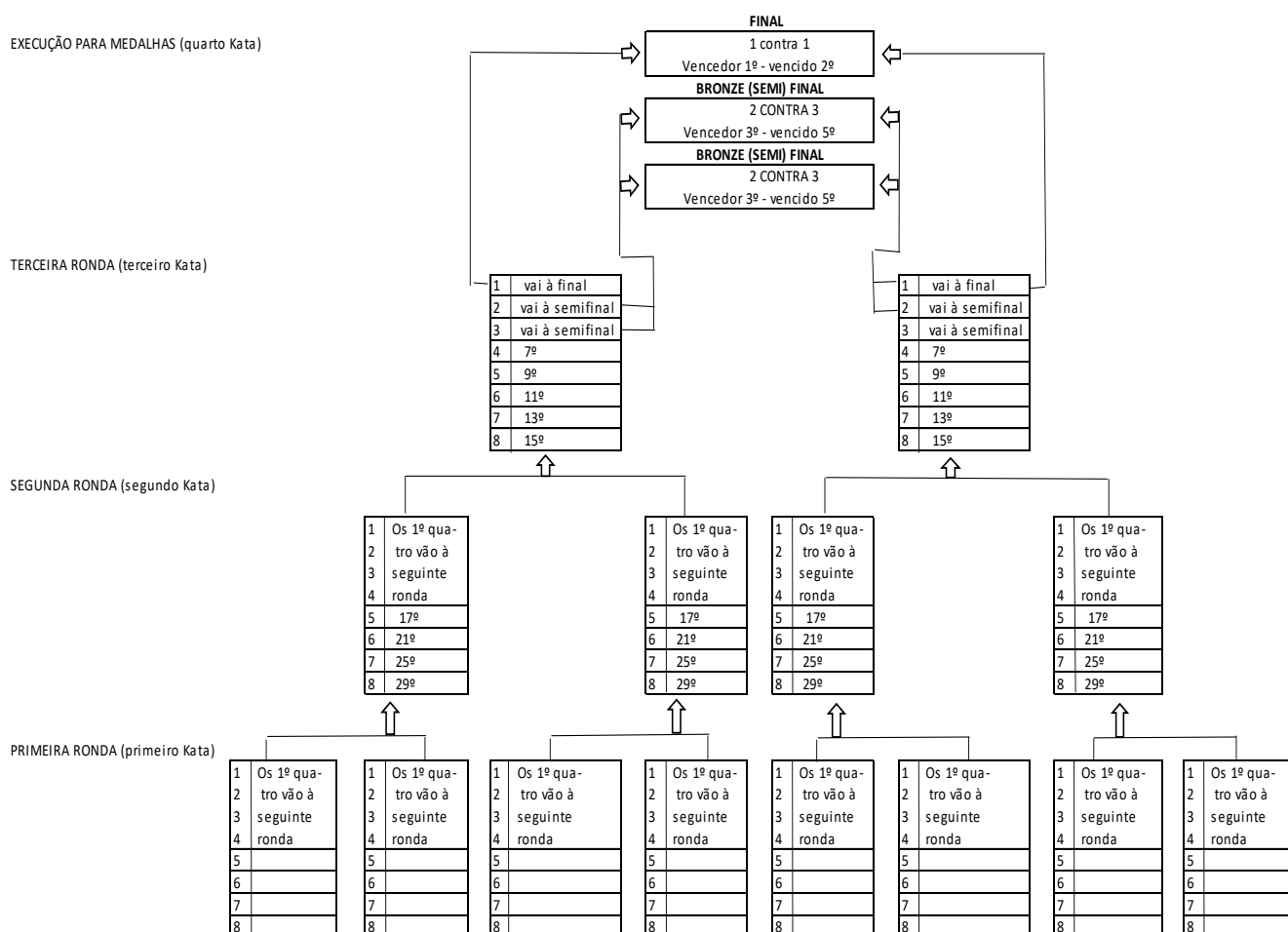
3.8.8 Se o número de atletas for de 25-48, são formados quatro grupos. Após o primeiro Kata, os 4 melhores atletas de cada grupo passam à segunda ronda. Nesta, 16 atletas são divididos em 2 grupos em 2 Tatami (8 atletas por grupo) e executam o segundo Kata. Após a segunda ronda, os 4 melhores atletas 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):

- O adversário da semifinal tem acesso à final por bye ("walkover")
- Os outros dois atletas competem na outra Semi-final
- 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	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	
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	
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 excecionais, 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)
1. Posições 2. Técnicas 3. Movimentos transitórios 4. Timing e sincronização 5. Respiração correta 6. Foco (KIME) 7. Conformidade: Consistência no desempenho do KIHON 8. Força 9. Velocidade 10. Equilíbrio	1. Posições 2. Técnicas 3. Movimentos transitórios 4. Timing e distância (Ma-Ai) 5. Controlo 6. Foco (KIME) 7. Conformidade (no Kata): Usando os movimentos reais, tal como realizados no Kata. 8. Força 9. Velocidade 10. 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								



WORLD KARATE FEDERATION

REGRAS DE COMPETIÇÃO KUMITE



FEDERAÇÃO NACIONAL KARATE PORTUGAL

Válido a partir de 1.1.2023

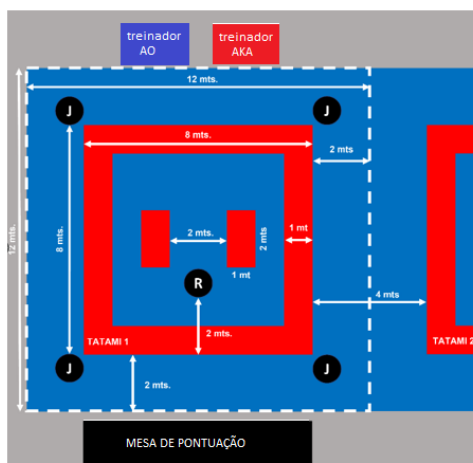
FEDERAÇÃO NACIONAL KARATE PORTUGAL
FEDERATION NATIONALE KARATE PORTUGAL

Conteúdo

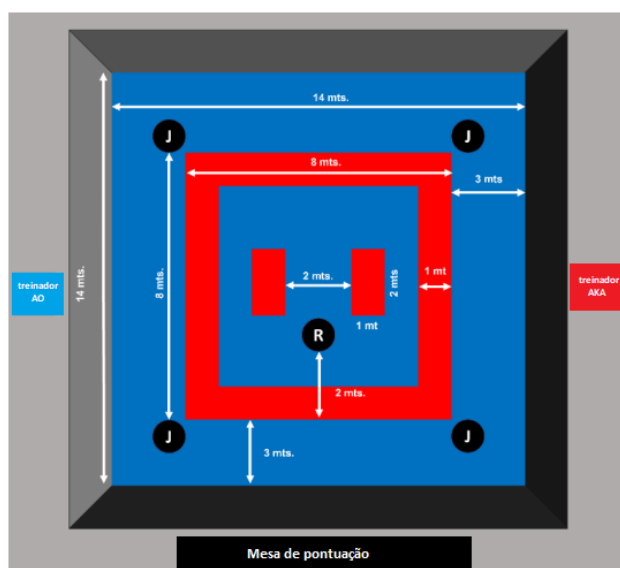
ARTIGO 1: ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE	3
ARTIGO 2: VESTUÁRIO E EQUIPAMENTO DE PROTEÇÃO	5
ARTIGO 3: ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÕES DE KUMITE	8
ARTIGO 4: O PAINEL DE ÁRBITROS.....	13
ARTIGO 5: DURAÇÃO DO COMBATE	15
ARTIGO 6: KIKEN - NÃO COMPARÊNCIA NO TATAMI	16
ARTIGO 7: INÍCIO, SUSPENSÃO E FIM DOS COMBATES	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 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, 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 pode 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 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	1	2	3	4	5	6	7	8	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	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 melhores segundos 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 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	Participação: 3-5 atletas
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 conterá 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.

- 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 Painele 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 SENSU).
- 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 SENSU.

- A penalização por passividade não pode ser dada a um atleta que tenha uma vantagem em pontos ou SENSU.
- 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 SENSU.

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 SENSU.

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 SENSU 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 SENSU. 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.

- 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 juízes de canto, com exceção de SENSU.

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 Juízes, para todos os combates e partidas nas áreas sob o seu controlo.
- 2) Supervisionar o desempenho dos Árbitros e Juízes 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 Juízes.
- 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 juízes) 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 juízes, 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 SENSU.
- 2) O Árbitro esquece-se de remover SENSU.
- 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 SENSU.
- 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)



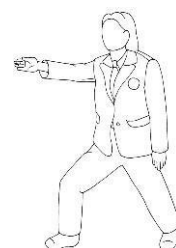
SHOBU HAJIME



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

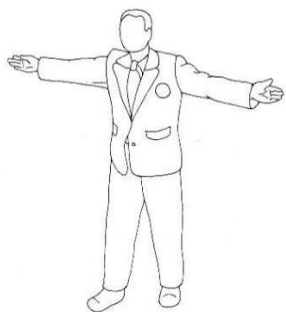


TORIMASEN (1)
CANCELAMENTO

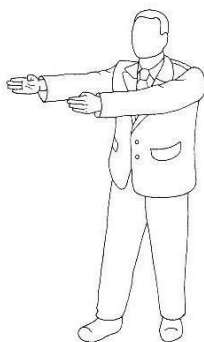


TORIMASEN (2)
CANCELAMENTO

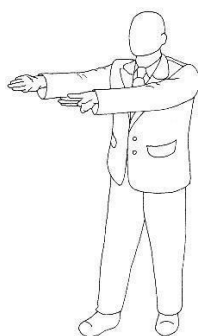
ADVERTÊNCIAS



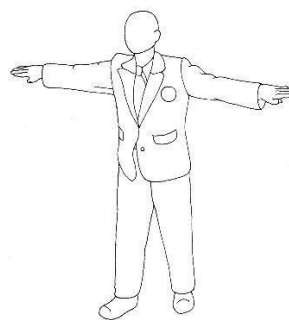
TSUZUKETE (1)



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)

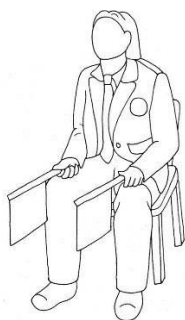


REVISÃO DE
VÍDEO (4/4)

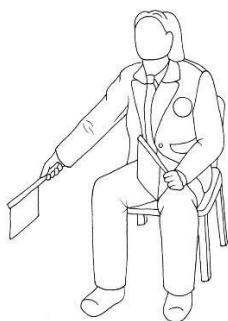


MINAI

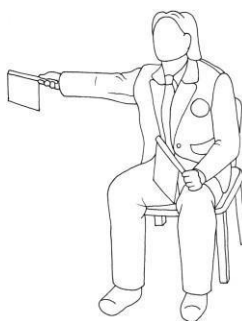
SINAIS DAS BANDEIRAS



POSIÇÃO
SENTADA



YUKO



WAZA ARI



IPPON

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

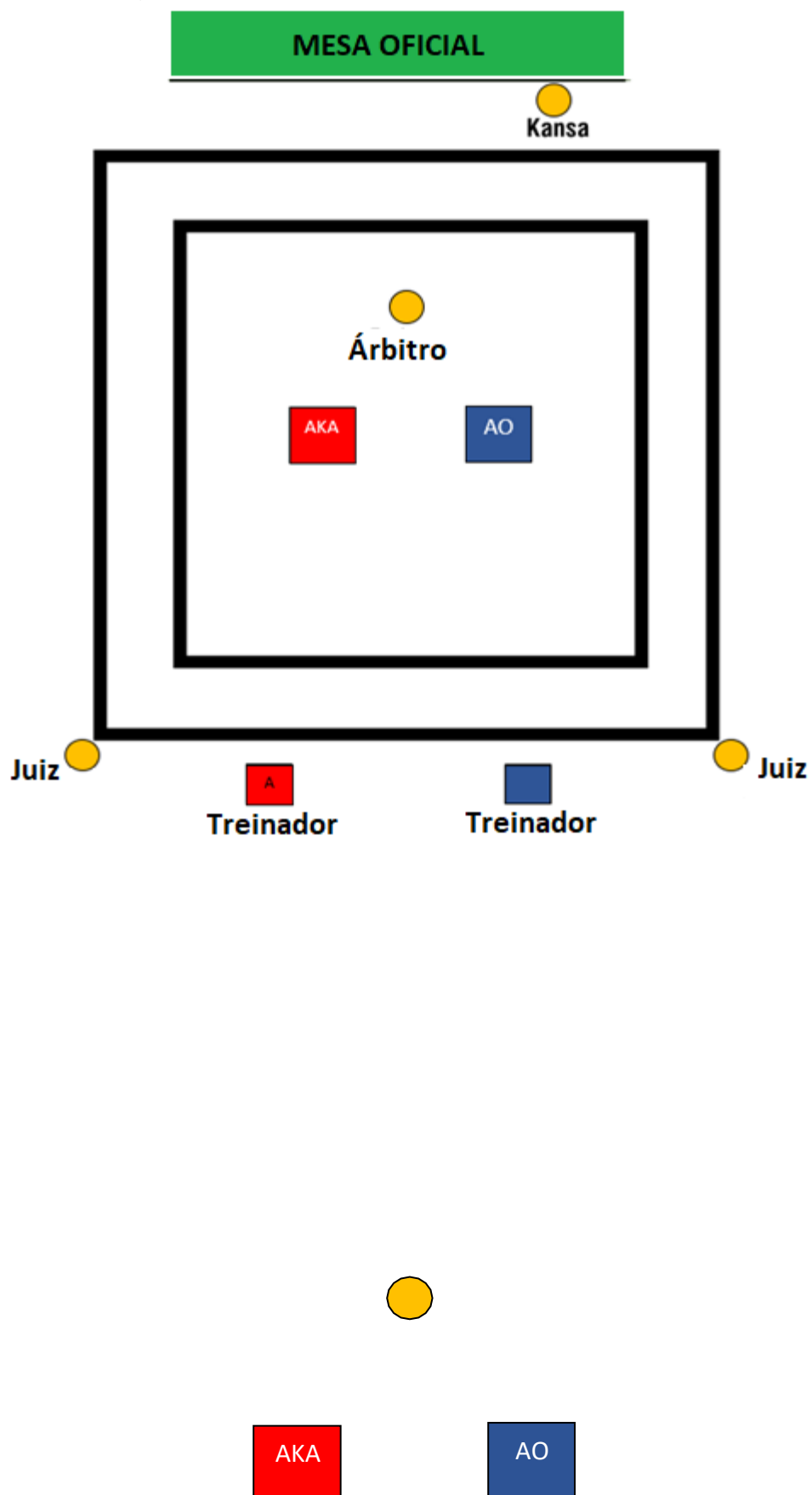
Apontar a bandeira
diretamente para a
frente em direção ao
estômago



HANSOKU

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

LAYOUT DA ÁREA DE COMPETIÇÃO



ANEXO XI – ADAPTAÇÕES ÀS REGRAS DE COMPETIÇÃO WKF

- 1) Regras de Competição de Kata
 - a. 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;
 - b. Existirá exceção quando no dia da competição faltarem vários competidores inscritos e já sorteados e num grupo só estejam cinco ou menos competidores. Nessa situação, os competidores serão apurados para disputa de medalha, final ou bronze, só necessitando executar duas Katas.
- 2) Resolução de Empates
 - a. Sistema de Eliminatória por grupos de 8 atletas – os competidores terão de executar novo Kata (de acordo com as regras do respetivo Escalão)
 - b. Sistema de Eliminatória Round-Robin por grupos de 4 atletas – os competidores terão de executar novo Kata (de acordo com as regras do respetivo Escalão).
- 3) Proteções
 - a. O atual regime de utilização de proteções para a competição de Kumite será mantido;
 - b. É obrigatório o uso de coquilha nos escalões Cadete, Júnior, Sub21 e Sénior.