



# **WORLD KARATE FEDERATION**

## **REGRAS DE COMPETIÇÃO KATA**



## **FEDERAÇÃO NACIONAL KARATE PORTUGAL**

Válido a partir de 1.1.2026

# Conteúdo

INTRODUÇÃO .....	3
ARTIGO 1: ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KATA.....	3
ARTIGO 2: VESTUÁRIO OFICIAL.....	4
ARTIGO 3: ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KATA .....	8
ARTIGO 4: O PAINEL DE JUIZES .....	12
ARTIGO 5: AVALIAÇÃO .....	13
ARTIGO 6: FUNCIONAMENTO DAS RONDAS .....	17
ARTIGO 7: PROTESTO OFICIAL .....	18
ARTIGO 8: ELIGIBILIDADE PARA COMPETIR .....	21
ARTIGO 9: ADAPTAÇÃO LOCAL DAS REGRAS.....	23
ARTIGO 10: QUESTÕES NÃO COBERTAS PELAS REGRAS .....	24
ANEXO 1 : LISTA OFICIAL DE KATA.....	25
ANEXO 2 : CATEGORIAS DE COMPETIÇÃO .....	26
ANEXO 3: FORMULÁRIO DE PROTESTO KATA .....	27
ANEXO 4 : TABELA RESUMO DOS CRITÉRIOS DE VITÓRIA E RESOLUÇÃO DE EMPATES .....	28

---

## INTRODUÇÃO

---

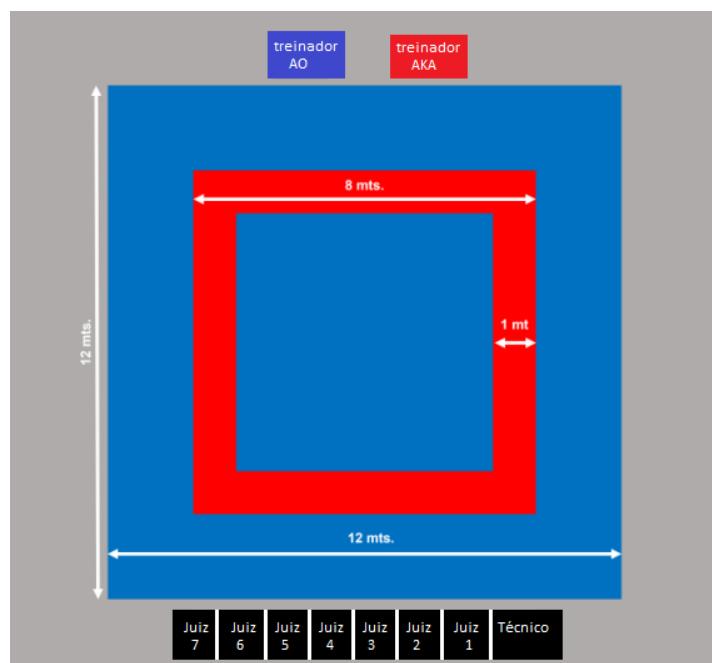
O objetivo das Regras de Kata é estabelecer regras padronizadas para todos os níveis de Campeonatos promovidos ou reconhecidos pela Federação Mundial de Karate (WKF), Federações Continentais da WKF e Federações Nacionais associadas à WKF. As Regras de Competição têm como objetivo assegurar que todos os assuntos relacionados com as competições são conduzidos de uma forma segura, justa e ordeira.

---

## 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.
- 1.2 Os juízes sentam-se atrás de uma mesa virada para o meio do tatami, tendo AO à esquerda e AKA à direita.
- 1.3 Não deve haver painéis publicitários, paredes, pilares, etc., dentro de um metro do perímetro exterior da área de segurança.
- 1.4 Os treinadores são sentados fora da área de segurança, nos seus respetivos lados do TATAMI, voltados para a mesa oficial. Nos casos em que a configuração do Tatami torna impraticável colocar os treinadores de frente para a mesa oficial, estes podem ser colocados de cada lado da mesa oficial.
- 1.5. A seguinte imagem mostra o posicionamento à volta da área de competição:



---

## **ARTIGO 2: VESTUÁRIO OFICIAL**

---

### **2.1 Juízes**

2.1.1 O uniforme oficial será o seguinte:

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

2.1.2 São permitidas as seguintes adições ao traje:

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

É estritamente proibido aos juízes usarem telemóveis, relógios inteligentes ou dispositivos eletrónicos privados dentro da área de competição. Óculos de sol não são permitidos.

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 e design 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.

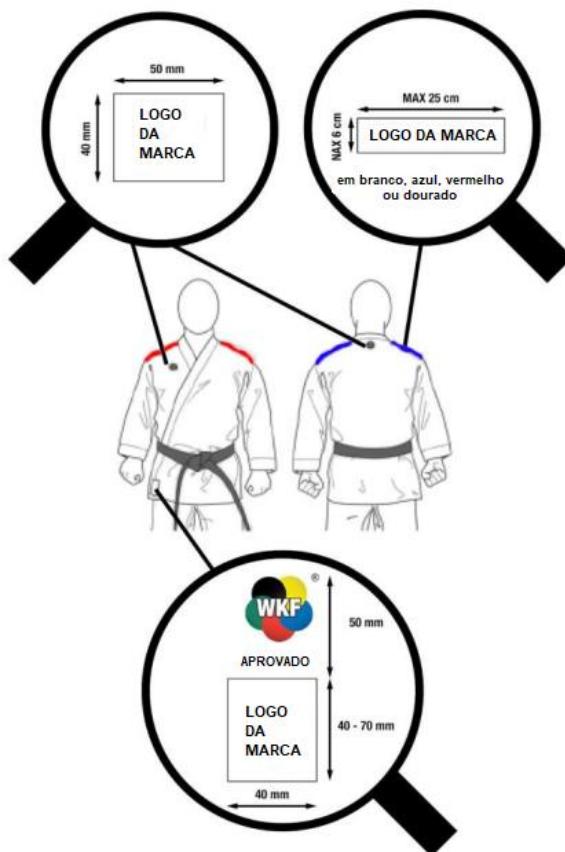
2.1.5 Se o Árbitro Chefe concordar, os árbitros podem ser autorizados a remover os seus casacos.

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, feitios 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 - Primeira Liga, Serie A e Youth League), o Karategi deve ter marcas bordadas nos ombros, a vermelho ou azul de acordo com o desenho. Esta regra aplica-se tanto a provas individuais como por equipas. Não existe qualquer regra por parte da WKF que obrigue a que todos os membros da Equipa usem a mesma marca de karategi.
- b) Apenas as etiquetas originais do fabricante podem ser afixadas no Karategi.



- c) O emblema nacional ou a bandeira do país devem ser usados no peito esquerdo do casaco não podendo exceder uma dimensão total de 12 cm por 8 cm.
- d) Adicionalmente, a identificação emitida pelo Comité Organizador deve ser 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 (logo da marca) 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 do Karategi.

- i) Os casacos sem atilhos não podem ser utilizados. Os atilhos do casaco devem ser atados no início da prova.
- 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. O Comité Executivo da WKF pode autorizar a exibição de rótulos especiais ou marcas comerciais de patrocinadores aprovados.

2.1.1 2.2.3. 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.

2.2.4. Os óculos são proibidos. Óculos desportivos que foram prescritos ou lentes de contacto moles, podem ser usadas por conta e risco do próprio atleta.

2.2.5. 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).

2.2.6. 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.

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

2.2.8. A utilização de ligaduras, acolchoamento ou suportes devido a lesões deve ser aprovada pelo Árbitro e colocadas, ou aprovadas, pelo Médico da Competição.

2.2.9. No caso das Federações Continentais, estas devem limitar-se aos fornecedores e marcas já aprovados pela WKF. A Federação Nacional também deve aceitar todos os equipamentos aprovados pela WKF para todas as competições locais, regionais ou nacionais.

2.2.10. Os atletas que compareçam na área de competição com equipamento não autorizado ou Karategi irregular têm um minuto para corrigir, e o Treinador, com base no relatório do Árbitro Chefe, pode ver a sua licença de treinador suspensa por um período de até 6 meses a partir da data do torneio em causa, exceto se o equipamento e o Karategi tiverem sido verificados previamente por um Controlador da WKF.

### **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, calçar sapatinhas/ténis e exhibir 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, sapatos (tem de cobrir o pé), camisa e gravata. As treinadoras femininas podem optar por usar um vestido, fato (casaco e calça) ou uma combinação de casaco e saia em cores escuras e sapatos. São proibidas sandálias e qualquer outro tipo de calçado aberto à frente. Óculos de sol não são permitidos.

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 Árbitro Chefe pode permitir que os treinadores, em vez do casaco do fato de treino, vistam 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 Todas as competições de Kata assumem a forma de colocar um atleta contra outro ou uma equipa contra outra (competição individual). Os Competidores individuais ou as equipas são designados por AKA (vermelho) e AO (azul). A designação da cor é feita por sorteio aleatório.
- 3.1.3 O atleta ou a Equipa designada como AKA atuará em primeiro lugar.
- 3.1.4 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.*
- 3.2.2 *Um "combate" refere-se à execução de um kata, incluindo o Bunkai para as medalhas, de uma equipa de equipa de kata contra outra.*
- 3.2.3 *O termo "grupo" é aqui utilizado para designar os até quatro atletas que participam num dos oito ou mais grupos na fase de eliminação de Round-robin para a competição individual ou o grupo de cinco Equipas que participem na competição Round-robin.*
- 3.2.4 *O termo "agrupamento" é utilizado para cada uma das metades do número total de atletas de uma categoria, assim formando as duas vias para a disputa pelas medalhas.*
- 3.2.5 “Runner-up” refere-se ao segundo lugar no round robin.

### **3.3 Formatos de competição**

- 3.3.1 A competição de Kata pode ser organizada em vários formatos:
  - a) Sistema de Eliminação com repescagem individual ou por equipas (utilizado exceto se contrariamente especificado para a Competição em questão)
  - b) Sistema de Round-robin seguido de eliminação individual ou por equipas (utilizado para competições individuais da Premier League e para Campeonatos Mundiais de Séniores, tanto para competições individuais como por equipas).
  - c) Sistema Round-robin de dois agrupamentos (utilizado para eventos multidesportivos).
- 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. Se for aplicada uma variação do formato da competição diferente da descrita nestas regras num determinado torneio, tal facto deve ser claramente anunciado no boletim do torneio.

### **3.4 Cabeças de série e ordem de execução**

3.4.1 Para Campeonatos Mundiais Individuais – Fase 2, e karate 1- Premier L, são nomeados como cabeça-de-série os quatro atletas melhor posicionados no ranking mundial da WKF, presentes no dia anterior à competição.

3.4.2. Para os Campeonatos do Mundo de Seniores por Equipas, as 3 equipas medalhadas (ouro, prata e bronze) mais o perdedor da medalha de bronze do Campeonato do Mundo de Equipas de Seniores anterior, são nomeados cabeça -de-série.

### **3.5 Equipa de kata**

3.5.1 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. As equipas são exclusivamente masculinas ou femininas.

3.5.2 Na execução de kata de equipas, os três membros da equipa devem começar virados na mesma direção e em direção aos Juízes.

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

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

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

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

3.5.7 O cronometrista oficial inicia a contagem decrescente do relógio no momento em que os membros da equipa fazem a vénia ao iniciarem o Kata e pára o relógio na vénia final após o Bunkai.

3.5.8 Fingir-se inconsciente durante o Bunkai é inadequado: depois de derrubado, o atleta deve ajoelhar-se numa perna ou levantar-se no prazo de 2 segundos.

3.5.9 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.

### **3.6 Eliminatória com repescagem**

**3.6.1** Na eliminatória com repescagem, os Atletas/Equipas são divididos em dois agrupamentos, onde em cada um, os Atletas/Equipas se defrontam entre si, até que o vencedor de cada grupo se qualifique para a final. Os que perderam para os dois finalistas formarão então dois novos agrupamentos e competirão até restarem dois Atletas/Equipas em cada agrupamento para competirem entre si pelas duas medalhas de bronze.

### **3.7. Sistema de Round-robin seguido de eliminação individual ou por equipas**

- 3.7.1 Os Atletas enfrentam-se na execução de um Kata à sua escolha. Nas provas por medalhas em Equipas, o Bunkai é parte integrante da execução.
- 3.7.2 Em torneios individuais que utilizem o sistema de Round-robin por grupos de 4 atletas, o número máximo de 32 participantes é dividido em 8 grupos de 4 atletas ou menos. 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.
- 3.7.3 Na Fase 1 do Campeonato do Mundo Individual, para a competição round-robin, os atletas são divididos em 6, 8, 12 ou 24 grupos, de acordo com o número de atletas inscritos. Os vencedores e os segundos classificados de cada grupo formarão 6 pares, competindo pelos 6 lugares de qualificação para a Fase 2 do Campeonato do Mundo Individual.
- 3.7.4 Para o Campeonato do Mundo de Equipas Seniores, é aplicado o sistema de Round-robin seguido de meias-finais e final. São atribuídas 5 equipas a cada grupo. Os vencedores de cada grupo competem depois nas meias-finais e na final. Após a fase de grupos, os vencedores dos grupos passam para as meias-finais, onde os vencedores dos grupos se apuram para as finais e os perdedores vão para o confronto pela medalha de bronze. O vencedor da final recebe a medalha de ouro, enquanto o derrotado recebe a medalha de prata. O vencedor do confronto pelo bronze receberá o bronze, enquanto a equipa derrotada não receberá qualquer medalha.
- 3.7.5 O vencedor e o segundo classificado 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 artigo 5.
- 3.7.6 Nas competições individuais, os que perderam para os finalistas nos quartos de final e nas meias-finais disputam as medalhas de bronze (uma para o grupo 1-4 e outra para o grupo 5-8). Na competição por equipas, as equipas que perderam para os finalistas competirão por uma medalha de bronze.
- 3.7.7 Em Round-robin, é possível que um Atleta ou Equipa seja desqualificado numa execução e ainda assim continue a competição, completando as execuções pendentes para a parte Round-robin da competição. Neste caso, o adversário vence essa execução, mantendo-se os resultados dos outros combates ou partidas.
- 3.7.8 Se um atleta individual já qualificado for desqualificado por má conduta no final da ronda de Round-robin (SHIKKAKU), o seu oponente na primeira ronda da fase a eliminar avançara para ronda seguinte através de bye (Adversário não compareceu)
- 3.7.9 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	
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	O primeiro de cada Grupo qualifica-se.

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

3.7.10 Caso ambos os Atletas, ou equipas, sejam desqualificados por erro técnico durante um combate ou partida de medalhas, ambos executarão um kata adicional para determinar o resultado. Se tal se aplicar a equipas, não é exigido o Bunkai.

### 3.8 Competição Round-robin de 2 agrupamentos

3.8.1 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.

### 3.9 Competição de Kata para menores de 14 anos

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

### 3.10 Treinador

3.10.1 Nos Campeonatos do Mundo, os treinadores de Kata devem fazer parte de uma delegação da Federação Nacional e ter o nível de certificação de treinador exigido, quando estiver a agir durante a execução de kata por um atleta.

---

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

---

- 4.1 O painel de sete juízes para cada ronda, em todas as competições oficiais da WKF, é designado através de seleção aleatória, utilizando um programa informático.
- 4.2 Para cada tapete, um Juiz é designado como Chefe de Tatami e é ele que comunica com o técnico de Informática, quando necessário, e trata de qualquer assunto imprevisto entre os Juízes.
- 4.3 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.
- 4.4 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.
- 4.5 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 que acompanha o tempo máximo de execução.
- 4.6 Se considerado oportuno, o anunciador e o técnico de Informática que opera o sistema de sorteio eletrónico podem ser a mesma pessoa.
- 4.7 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).
- 4.8 Os Juízes não podem ter a mesma nacionalidade ou ser da mesma Federação que os competidores ou ter qualquer conflito de interesses. Cada juiz tem a obrigação de comunicar antes de cada encontro começar se tem conflito de interesses.
- 4.9 Se o sistema de bandeiras estiver implementado, serão usados 5 juízes: 4 em cada canto do tatami e um Juiz funcionará com Juiz Principal centrado para o lado da mesa oficial.

---

## **ARTIGO 5: PONTUAÇÃO**

---

### **5.1 Lista oficial de Katas**

- 5.1.1 Apenas os Kata da lista oficial de Katas da WKF podem ser executados. A lista oficial de Katas encontra-se no ANEXO 1.
- 5.1.2 Os nomes de alguns Kata estão duplicados devido às variações da ortografia habituais fruto da romanização. Em vários casos, um Kata pode ser conhecido sob um nome diferente de estilo (Ryu-ha) para estilo e, em casos excepcionais, um nome idêntico pode, de facto, designar um Kata diferente de estilo para estilo.

### **5.2 Número exigido de katas**

- 5.2.1 Um atleta ou Equipa devem apresentar um kata diferente, até 5, para cada ronda, antes do encontro de medalhas. Não são necessárias mais de 5 katas diferentes para completar a competição, e um kata não pode ser repetido duas vezes seguidas. Nenhum kata pode ser apresentado mais de duas vezes, por um atleta ou equipa numa competição. Qualquer Kata pode ser apresentado num encontro de medalhas, a não ser que já tinha sido efetuado duas vezes.
- 5.2.2 Na competição para menores de 14 anos, não são exigidos mais de quatro (4) katas, e a regra de repetição acima referida aplica-se a partir da quinta ronda, sendo permitidas mais repetições seguindo o mesmo princípio nas rondas seguintes.
- 5.2.3 Cada atleta/equipa é livre de escolher o kata a executar em cada ronda, desde que o kata relevante seja anunciado para cada ronda e siga as regras de repetição acima referidas. A possibilidade de repetição do kata é uma opinião e não impede qualquer atleta ou equipa de executar um novo kata em cada ronda, independentemente do número de rondas necessárias para vencer.

### **5.3 Avaliação**

- 5.3.1 A execução é avaliada desde a vénia 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 vénia no início do Kata e termina quando os atletas fazem a vénia no final do Bunkai.
- 5.3.2 São permitidas ligeiras variações conforme ensinadas pelo estilo de karate do atleta (Ryu-Ha).

### **5.4 Sistema de pontos**

- 5.4.1 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.
- 5.4.2 O vencedor é indicado por cada juiz com base nas notas relativas que esse mesmo juiz atribuiu a cada um dos dois atletas ou equipas. O vencedor será determinado pela maioria de votos dos juízes.

CATEGORY NAME AND ROUND						
FLAG	AKA NAME			KATA NAME		
	FLAG	AKA NAME	AO NAME	KATA NAME		
7.6	7.5	7.6	7.1	7.1	7.7	7.2
8.0	7.3	7.4	7.3	7.4	7.3	7.5
<b>WINNER: AO 4 - 3</b>						

5.4.3 O Bunkai são executados em encontros para atribuição de medalhas e devem ter a mesma importância que o Kata propriamente dito.

## 5.5 Níveis de pontuação

5.5.1 O resultado de cada encontro será decidido pela maioria dos votos dos juízes.

5.5.2 Por cada encontro ganho no round robin, o Atleta ou Equipa ganha 3 pontos de vitoria e o perdedor ganha 0 pontos de vitoria. Empates não são permitidos.

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

- 10 Perfeito
- 9 - 9.9 Excelente
- 8 - 8.9 Muito bom
- 7 - 7.9 Bom
- 6 - 6.9 Aceitável
- 5-5.9 Insuficiente
- 0 Desqualificado

## 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 (para 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. Anúncio do kata antes, e não depois, da vénia.
2. Perda ligeira de equilíbrio.
3. Execução de um movimento de forma incorreta ou incompleta, tal como a não execução completa de um bloco ou a execução de murro desviado do alvo.
4. 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.
5. O uso de sinais sonoros (de qualquer outra pessoa, incluindo outros membros da equipa) para orientar o ritmo do Kata.
6. Qualquer 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.
7. Incorreto Kiai (Kiai deve ser curto e concentrado, e simultaneamente com a técnica).
8. O cinto soltar-se durante a execução, a ponto de deslizar para a anca.
9. Perda de tempo, incluindo marcha prolongada, vénias excessivas ou pausas prolongadas antes de iniciar a execução, incluindo a utilização de mais de 35 segundos desde que o nome do atleta/Equipa é anunciado no monitor até à primeira técnica do kata.
10. Provocar lesões por falta de controlo da técnica durante o Bunkai.
11. Simulação de perda de consciência durante mais de 2 segundos durante o tempo destinado ao 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. Para ser considerado anunciando, o nome do kata deve ser reconhecido pelos juízes.
2. Falta da vénia 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. Persistir numa repetição óbvia de teatralização, como bater com os pés, bater no peito, braços, Karategi ou exalação inadequada.
7. Uma clara perda de equilíbrio causando uma queda ou um passo de recuperação.
8. O cinto cair durante a execução.
9. Exceder o tempo limite total de 5 minutos de duração para Kata e Bunkai.
10. Realização de uma técnica de tesoura à zona do pescoço no Bunkai (Jodan Kani Basami).
11. Não seguir as instruções do Juiz Chefe ou outra má conduta (SHIKKAKU).

O Juiz Chefe tem de chamar Shugo antes da decisão da desclassificação.

## **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.

## **5.10 Determinação do vencedor de uma prova individual ou por equipas utilizando o sistema de eliminação**

5.10.1 Tanto nas provas individuais como por Equipas que utilizem o sistema de eliminação, o vencedor é o atleta ou equipa que obtiver a pontuação mais elevada, conforme indicado em 5.5.

## **5.11 Determinação do vencedor de um grupo de round-robin e resolução de empates numa competição individual**

Para determinar o vencedor de um grupo numa competição individual do tipo "round robin" e para resolver os empates, são seguidos os seguintes passos, por ordem de precedência:

- 1) Maior número de pontos de vitória marcados em todos os encontros.
- 2) Vencedor do combate entre os atletas em situação de empate.
- 3) O maior número de juízes a escolher o atleta como vencedor em todos os combates do grupo.
- 4) O competidor com o melhor ranking mundial.
- 5) Execução de um kata extra para os atletas ainda empatados.

Para cada caso de empate, retornar ao critério 2.

No caso de Kiken, o atleta ou Equipa vencedora receberá 4 votos pelo encontro.

## **5.12 Determinação do vencedor de um grupo de round-robin e resolução de empates, em competição por equipas**

Para determinar o vencedor de um grupo de round-robin e resolver os empates, são seguidos os seguintes passos, por ordem de precedência:

- 1) Maior número de pontos de vitória marcados em todos os encontros.
- 2) O vencedor do encontro entre equipas empatadas.
- 3) O maior número de juízes a escolher a equipa como vencedora de todas as provas do grupo.
- 4) Execução de um kata extra para as equipas ainda empatadas.

Para cada caso de empate, retornar ao critério 2.

## **5.13 Determinação dos Vice-Campeões dos diferentes grupos de Round Robin**

- 1) Quando comparar os Vice-Campeões de dois grupos diferentes, o Atleta/Equipa que tiver mais diferença favorável entre os votos dos juízes a favor e contra, prevalecerá.
- 2) Se houver um empate de mais de 2 Atletas, os 2 Atletas com melhor ranking prevalecerão.
- 3) Realizar uma kata extra para Atletas empatados, consiste no artigo 5.2.

## **5.14 Sistema de manual de Bandeiras**

5.14.1 O uso manual de bandeiras vermelhas e azuis, podem ser usadas em competições em que o sistema eletrónico não esteja disponível ou que esteja avariado o que impossibilita o uso correto do mesmo.

5.14.2 O procedimento aplicado será o mesmo, no final de cada encontro. Depois do AKA e do AO terem completado as suas performances o Juiz Principal apitará e os cinco juízes (incluindo o Juiz Principal) simultaneamente levantam a bandeira para sinalizar o vencedor. Os juízes devem manter a bandeira levantada para registar os resultados até ao Juiz Principal apitar a segunda vez, sinalizando para as bandeiras ser baixadas.

---

## **ARTIGO 6: FUNCIONAMENTO DAS RONDAS**

---

- 6.1 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.
- 6.2 É da exclusiva responsabilidade do Treinador, ou na ausência de um Treinador, do Atleta ou da Equipa, assegurar que o Kata notificado ao Técnico é apropriado para essa ronda em particular.
- 6.3 Se houver alguma discrepância entre o número e o nome do kata registado para a execução, prevalece o número, de acordo com a lista oficial de Kata da WKF.
- 6.4 Os atletas Individuais ou Equipas que não se apresentem quando chamados, ou decidam não continuar, são desqualificados (KIKEN) dessa categoria. A desqualificação por KIKEN significa que os atletas são desqualificados, apesar de não afetar a sua participação noutra categoria.
- 6.5 O ponto de partida para a execução é qualquer ponto dentro do perímetro da área de competição.
- 6.6 Quando existir um relógio de contagem decrescente no monitor, o atleta ou a Equipa dispõem de 35 segundos a partir do momento em que o nome do atleta ou da Equipa é anunciado no monitor até à execução da primeira técnica do kata.
- 6.7 Após a vénia, o atleta deve anunciar claramente o nome do Kata que vai executar e iniciar a execução.
- 6.8 Quando o atleta ou a Equipa forem chamados (logo que o nome do atleta ou da equipa aparecerem no ecrã), o atleta ou a Equipa devem dirigir-se imediatamente para o ponto de início para o Kata, de frente para os Juízes, sem qualquer marcha prolongada. Após a vénia, o nome do kata é anunciado, e a execução inicia-se sem mais demoras.
- 6.9 A prova começa com uma vénia aos juízes e, em seguida, os atletas fazem uma vénia um ao outro. O atleta/equipa com o cinto vermelho (AKA) executa primeiro o kata, seguido do atleta/equipa com o cinto azul (AO) após a conclusão do kata por parte do AKA. O atleta/Equipa que não estiver a competir deverá permanecer junto ao perímetro da área de competição e abster-se de se mexer ou falar, para não perturbar a execução do(s) outro(s) atleta(s).
- 6.10 No final da execução, que é definido pela vénia no final do Kata, o(s) atleta(s) deve(m) regressar ao final da área de competição para esperarem pelo anúncio do vencedor.
- 6.11 Quando um atleta ou equipa tiver completado o Kata, os juízes (incluindo o Juiz Chefe) dão a sua pontuação através de um dispositivo eletrónico.
- 6.12 Após o anúncio do vencedor, os atletas ou equipas, ao sinal "OTAGAI NI REI", fazem uma vénia uns aos outros e, ao sinal "SHOMEN NI REI", fazem uma vénia aos juízes após o que 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 (Clube) imediatamente após o fim do encontro.
- 7.1.5 O treinador / representante da FN (Clube) solicita o formulário oficial de oficial (ANEXO 3) 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 sido anunciada a intenção de protestar.
- 7.1.6 O facto de um treinador/representante da FN (Clube) não apresentar um protesto em tempo útil pode levar à sua rejeição se tal atraso, na opinião do Júri de Protestos, não tiver uma justificação razoável e impedir a progressão da competição.
- 7.1.7 O Chefe de Tatami acrescenta imediatamente os nomes dos técnicos implicados e entrega o formulário de protesto completamente preenchido a um representante do Júri de Protestos. O Júri de Protestos 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 Protestos 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 Protestos 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 uma prova 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, identificar os Juízes em serviço à prova, e relatar em detalhe o teor do protesto. 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 Protestos 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 Protestos.

- 7.1.12 Qualquer protesto deve ser anunciado pelo treinador ou pelo representante da FN (Clube) imediatamente após o final da prova.
- 7.1.13 A decisão do Júri de Protestos 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 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.
- 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 Protestos**

- 7.2.1 O Júri de Protestos 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 (Mesmo Clube). 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 Protestos 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 no incidente, incluindo todos os membros do painel de arbitragem envolvido no mesmo.

## **7.3 Processo de Avaliação de Protestos**

- 7.3.1 Caso o protesto seja recusado, o Chefe de Tatami que recebeu o protesto é responsável por reunir o Júri de Protestos e depositar a taxa de protesto na WKF.
- 7.3.2 O Júri de Protestos 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 Protestos nomeia um dos seus membros para notificar verbalmente o reclamante de que o protesto foi recusado, registar a palavra "REJEITADO" no documento original, colher as assinaturas de cada um dos membros do Júri de Protestos, e informar o reclamante da decisão.
- 7.4.2 Se o protesto for aceite, o Júri de Protestos nomeia um dos seus membros para notificar verbalmente o reclamante de que o protesto foi aceite, registar a palavra "ACEITE" no documento original, e colher 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.

- 7.4.3 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 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.
- 7.4.4 Cabe ao Júri de Protestos 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.

## **7.5 Relatório de Incidente**

- 7.5.1 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.
- 7.5.2 O relatório deve ser assinado pelos três membros do Júri de Protestos e submetido ao Árbitro Chefe e à Comissão Organizadora.

---

## **ARTIGO 8: ELIGIBILIDADE PARA COMPETIR**

---

### **8. 1 Idade**

- 8.1.1 A atribuição da categoria por idade é determinada pela idade do atleta no primeiro dia de competição do evento.
- 8.1.2 As categorias sénior de Kumite e Kata referem-se a diferentes grupos etários. Nas categorias de kumite sénior os atletas devem ter 18 anos, enquanto nas categorias de Kata sénior os atletas devem ter pelo menos 16 anos de idade, ambos definidos no ponto 8.1.1.
- 8.1.3 Os participantes nas categorias Sub 21 devem ter 18, 19 ou 20 anos, nas categorias Juniores devem ter 16 ou 17 anos, nas categorias Cadete devem ter 14 ou 15 anos, e nas categorias Sub 14 devem ter 12 e 13 anos de idade.

### **8.2 Quota da Federação Nacional por Evento**

- 8.2.1 Cada Federação Nacional, nos Campeonatos do Mundo de Cadetes, Juniores e Sub-21, nos Campeonatos do Mundo de Seniores Individual - "Fase Final", e no Campeonato do Mundo de Seniores por Equipas está limitada a 1 atleta por categoria.
- 8.2.2 Poderão aplicar-se restrições específicas no Campeonato do Mundo Individual de Seniores - "Fase de Qualificação". Se uma FN (clube) á tiver um atleta qualificado numa categoria do Campeonato do Mundo Individual de Seniores - "Fase Final", não pode inscrever outro atleta para a mesma categoria no Campeonato do Mundo Individual de Seniores - "Fase de Qualificação".
- 8.2.3 Karate 1 - Os eventos são competições abertas onde todos os membros da WKF podem participar sem restrição de 1 atleta por NF. Não obstante, os participantes devem ser membros de uma Federação Nacional reconhecida pela WKF.
- 8.2.4 Eventos multidesportivos como os ANOC - Jogos de Praia, Jogos Mundiais, Jogos Olímpicos podem aplicar outros critérios, a serem definidos pelos respetivos sistemas de qualificação.

### **8.3 Nacionalidade**

- 8.3.1 Com as seguintes exceções, apenas os nacionais de um país podem participar nos Campeonatos mundiais e eventos oficiais da WKF em representação do seu país.
- 8.3.2 Como regra geral, um atleta que tenha representado um país numa prova oficial da WKF ou num Mundial não pode representar outro país num evento oficial da WKF ou num Campeonato do Mundo.
- 8.3.3 No entanto, se um atleta que tenha participado numa dessas provas obtiver, por casamento, a nacionalidade do cônjuge, ele/ela poderá representar o país do cônjuge.
- 8.3.4 Um atleta que possua dupla nacionalidade (i.e., uma em virtude da lei de um país, a outra em virtude da lei de outro país) só pode representar um ou outro país, conforme a sua escolha. Após ter representado ambos os países, será necessária a aprovação do EC da WKF para uma nova alteração, mediante pedido escrito e fundamentado da respetiva NF ao Presidente da WKF.

- 8.3.5 Um atleta poderá representar o país onde nasceu e do qual é nacional, exceto se optar por adotar a nacionalidade do pai ou da mãe.
- 8.3.6 Um atleta naturalizado (ou que tenha mudado a sua nacionalidade por naturalização) não pode participar nos Campeonatos do Mundo em representação do seu novo país senão três anos após a sua naturalização. O período após a naturalização pode ser reduzido ou mesmo anulado mediante acordo das duas NFs em causa e a aprovação final do EC da WKF.
- 8.3.7 Se um Estado, Província ou Departamento Ultramarino associado, um País ou antiga Colónia adquirir independência, ou um país incorporado noutro país devido a uma mudança de fronteira, ou se uma nova NF for reconhecida pela WKF, um Atleta poderá continuar a representar o país a que pertence ou pertenceu. No entanto, pode optar por representar o seu novo país ou a sua nova NF nos Campeonatos do Mundo.
- 8.3.8 Nos casos em que a WKF tenha reconhecido mais do que 1 (uma) NF cujos membros possuam o mesmo passaporte nacional (ou seja, para um país e seus protetorados com órgãos desportivos nacionais distintos), o atleta só pode competir pela NF de residência, desde que ainda não tenha competido pela(s) outra(s) NF(s) em eventos oficiais da WKF.
- 8.3.9 Para obter a transferência para outra NF da qual os nacionais possuam o mesmo passaporte, basta que as 2 (duas) FN (Clube) envolvidas confirmem qualquer alteração à WKF relativamente ao estatuto à WKF relativamente ao estatuto de um Atleta. Em caso de desacordo entre as NFs, qualquer alteração tem de ser aprovada pelo EC da WKF. Neste caso, o Atleta, através da NF em causa terá de provar, a contento da WKF, a sua residência no território governado pela outra NF, ou na falta desta, a relação com a outra NF que justifica a mudança.
- 8.3.10 Assim que o Atleta tiver representado todas as NFs envolvidas, será necessária a aprovação do EC da WKF para qualquer outra alteração.

---

## **ARTIGO 9: ADAPTAÇÃO LOCAL DAS REGRAS**

---

9.1 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.

9.2 As Federações Nacionais são encorajadas a consultarem as autoridades desportivas do seu país, para pedirem guias sobre as leis nacionais e/ou diretrizes sobre desporto de competição para menos de 12 anos.

9.3 Qualquer derivação das regras de competição aplicadas nessa competição, deve ser anunciada no boletim oficial ou no convite do evento.

---

## **ARTIGO 10: QUESTÕES NÃO COBERTAS PELAS REGRAS**

---

Ocasionalmente, podem ocorrer situações em que as regras não fornecem instruções específicas para resolver uma questão. Nesses casos, o Árbitro Chefe da competição tem autoridade para resolver a questão aplicando resoluções análogas a casos semelhantes encontrados nas regras ou o seu melhor julgamento. Antes de tomar uma decisão, o Árbitro Chefe pode consultar o Representante da WKF designado para o torneio ou encaminhar a questão para o Comissário Desportivo para consulta antes de tomar uma decisão.

---

**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	Nijushihio	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 DE COMPETIÇÃO NO KATA**

---

Kata por Equipa Masculino Sénior (+ de 16 Anos)  
Kata por Equipa Feminina Sénior (+ de 16 Anos)

Kata por Equipa Masculina Júnior e Cadete (14-<17 anos)  
Kata por Equipa feminina Júnior e Cadete (14-<17 anos)

Kata Individual Masculino Sénior (+ de 16 Anos)  
Kata Individual Feminino Sénior (+ de 16 Anos)

Kata Individual U21 (18 - <21) Masculino  
Kata Individual U21 (18 - <21) Feminino

Kata Individual Masculino Júnior (16-<18anos)  
Kata Individual Feminino Júnior (16-<18anos)

Kata Individual Masculino Cadete (14-<16 anos)  
Kata Individual Feminino Cadete (14-<16 anos)

Kata U14 Jovem Masculino (12- <14 anos)  
Kata U14 Jovem Feminino (12- <14 anos)

---

**ANEXO 3: FORMULÁRIO DE PROTESTO KATA**

---

# FORMULÁRIO OFICIAL DE PROTESTO WKF

O protesto deve ser pré-pago



## KATA

DATA	COMPETIÇÃO	LOCAL
..... / ..... / .....		

NOME DO ATLETA	CLUBE

DESCRIÇÃO DO PROTESTO

Continua no verso da página

<b>NOME</b>	Válido como recibo pela FNKP
<b>ASSINATURA:</b>	

## 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
<b>NOME</b>								
<b>CLUBE</b>								

**ANEXO 4 : TABELA RESUMO DOS CRITÉRIOS DE VITÓRIA E RESOLUÇÃO DE EMPATES**

<b>KATA</b>			
<b>Individual</b>		<b>Equipas</b>	
<b>Round-robin</b>	<b>Eliminatória</b>	<b>Round-robin</b>	<b>Eliminatória</b>
Critério de decisão de vitória – prova ou ronda			
1. Maioria dos votos dos Juízes	1. Maioria dos votos dos Juízes	1. Maioria dos votos dos Juízes	1. Maioria dos votos dos Juízes
Critérios de decisão de vitória no sistema de Round-robin e resolução de empates			
1. Maior número de pontos de vitória		1. Maior número de pontos de vitória	
2. Vencedor de prova entre os dois		2. Vencedor de prova entre os dois	
3. Mais votos de todos os juízes, em todas os encontros		3. Mais votos de todos os juízes, em todas os encontros	
4. Melhor posição no Ranking Mundial		4. Melhor posição no Ranking Mundial	
5. Prova extra – novo kata		5. Prova extra – novo kata	
Por cada par comparado, os critérios devem ser considerados desde o início da lista		Por cada par comparado, os critérios devem ser considerados desde o início da lista	
Todos os critérios de atribuição da vitória estão listados numericamente, por ordem de precedência, de cima para baixo.			