



WORLD KARATE FEDERATION

REGRAS DE COMPETIÇÃO KUMITE



FEDERAÇÃO NACIONAL KARATE PORTUGAL

Válido a partir de 1.1.2026

Conteúdo

INTRODUÇÃO	3
ARTIGO 1: ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE	3
ARTIGO 2: VESTUÁRIO E EQUIPAMENTO DE PROTEÇÃO	5
ARTIGO 3: ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÕES DE KUMITE	9
ARTIGO 4: O PAINEL DE ÁRBITROS	16
ARTIGO 5: DURAÇÃO DO COMBATE	18
ARTIGO 6: KIKEN - NÃO COMPARÊNCIA NO TATAMI	19
ARTIGO 7: INÍCIO, SUSPENSÃO E FIM DOS COMBATES	20
ARTIGO 8: PONTUAÇÃO	22
ARTIGO 9: COMPORTAMENTO PROIBIDO	24
ARTIGO 10: ADVERTÊNCIAS E SANÇÕES	26
ARTIGO 11: LESÕES E ACIDENTES EM COMPETIÇÃO	30
ARTIGO 12: CRITÉRIOS DE DECISÃO.....	32
ARTIGO 13: PROTESTO OFICIAL	36
ARTIGO 14: PEDIDO DE REVISÃO DE VÍDEO	39
ARTIGO 15: PODERES E DEVERES DOS TÉCNICOS	41
ARTIGO 16: ELIGIBILIDADE PARA COMPETIR	44
ARTIGO 17: ADAPTAÇÃO DESTAS REGRAS EM EVENTOS FORA DO PROGRAMA OFICIAL DE EVENTOS DO WKF.....	46
ARTIGO 18: QUESTÕES NÃO COBERTAS PELAS REGRAS	47
ANEXO 1: TERMINOLOGIA	48
ANEXO 2: GESTOS E SINAIS DA BANDEIRA	49
ANEXO 3: CATEGORIAS, DIVISÕES POR IDADE E PESO	54
ANEXO 4: FORMULÁRIO OFICIAL DE PROTESTO.....	55
ANEXO 5: SISTEMA DE DOIS JUÍZES (APLICÁVEL APENAS À LIGA JUVENIL).....	56
ANEXO 6 :TABELA RESUMO DOS CRITÉRIOS DE VITÓRIA E RESOLUÇÃO DE EMPATES	58

INTRODUÇÃO

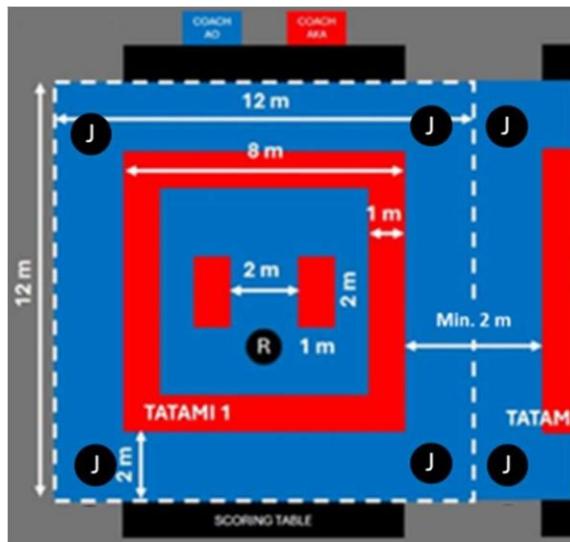
O objetivo das Regras de Kumite é proporcionar regras padronizadas para todos os níveis de Campeonatos promovidos ou reconhecidos pela Federação Mundial de Karate (WKF), Federações Continentais da WKF e Federações Nacionais membros da WKF. As Regras de Competição têm como objetivo assegurar que todos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

ARTIGO 1: ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE

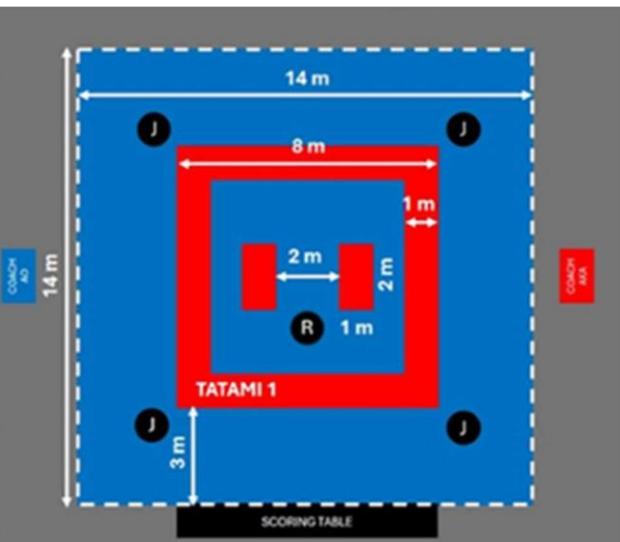
- 1.1 A área de competição será um quadrado de tapete aprovado pela WKF, de oito metros (medidos do exterior) de lado, sendo que o tapete na área exterior de um metro noutra cor, marcando o limite. Haverá 2 metros de área de segurança em todos os lados da área de competição.
- 1.2 Existirá o minino de 2 metros entre as áreas de competição.
- 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 2 metros entre as mesmas de todos os lados. (Os monitores devem ser colocados a uma distância mínima de 2 metros do exterior das áreas vermelhas de aviso).
- 1.5 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.
- 1.6 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. Cada juiz (FUKUSHIN) estará sentado na área designada. Se estiver sentado dentro do tatami, as cadeiras devem estar aproximadamente de 1.5m dos cantos dentro da área de segurança.
- 1.7 O Árbitro pode movimentar-se por todo o tatami, incluindo área de segurança onde os juízes encontram se sentados. Cada juiz terá uma bandeira vermelha e azul ou um dispositivo eletrónico.
- 1.8 O Supervisor de combate (KANSA) fica sentado na mesa oficial. Está equipado com um apito.
- 1.9 O Supervisor de pontuação está sentado na mesa oficial de pontuação ao lado do anotador, e caso exista equipamento de vídeo, o mesmo acontecerá com os Supervisores de Revisão de Vídeo.
- 1.10 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 em cada lado da mesa oficial. No caso de ser utilizada a revisão de vídeo, devem ser mobilizados os Supervisores dos treinadores.

Sistema de Bandeiras

Eliminatórias

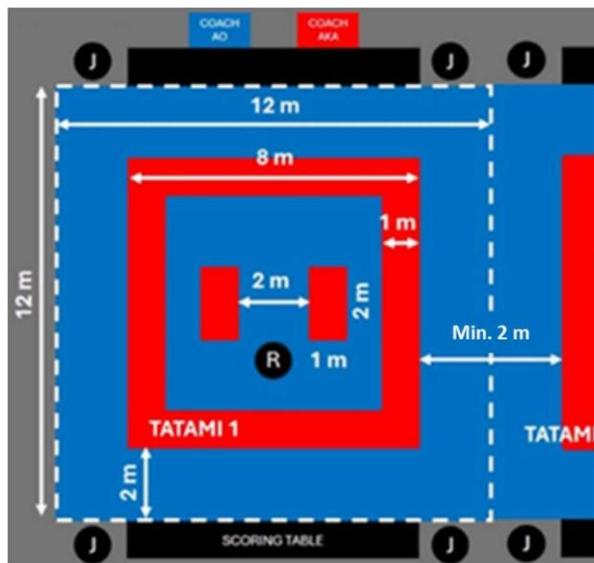


Disputa de Medalhas

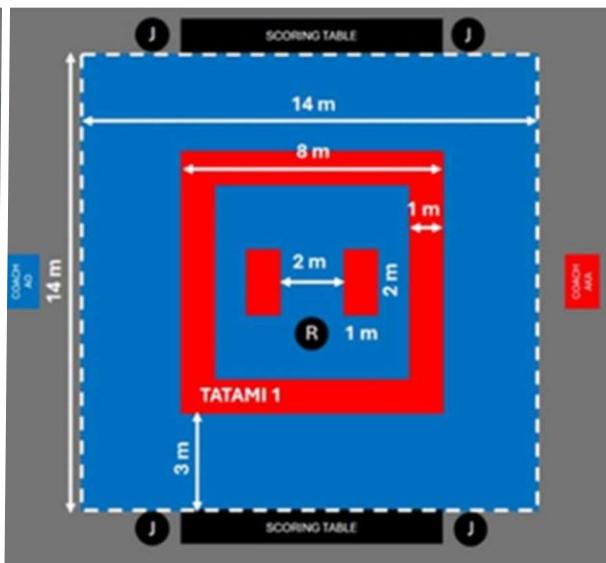


Sistemas de Joysticks

Eliminatorias



Disputa de Medalhas



ARTIGO 2: VESTUÁRIO E EQUIPAMENTO DE PROTEÇÃO

2.1 Árbitros e Juízes

2.1.1 O uniforme oficial será o seguinte:

- a) Um casaco clássico azul-marinho não trespassado (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 técnicos de arbitragem 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, 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.

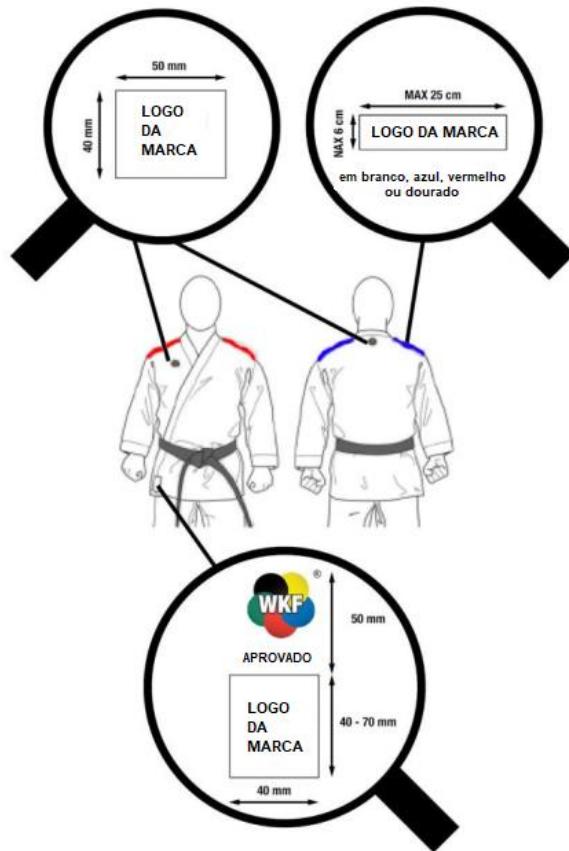
2.1.5 Se o Árbitro Chefe concordar, os árbitros podem ser autorizados a remover os seus casacos.

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, feitos 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, Series A e Youth League), o Karategi deve ter marcas bordadas nos ombros, a vermelho ou azul de acordo com o desenho. As exceções incluem os grand winners da última temporada da Premier League, que devem usar marcas douradas nos ombros nas Premier Leagues da época atual e o campeão do mundo incumbente, deve usar marcas douradas nos ombros no atual campeonato do Mundo. 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.



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.

Adicionalmente, a identificação emitida pelo Comité Organizador deve ser usada nas costas.

O número nas costas é obrigatório para Karate 1- Premier League, Campeonatos do Mundo e Taça do Mundo.



- █ Espaço para publicidade da WKF de 20*10cm
- █ Espaço para publicidade da F.N. de 15*10cm
- █ Espaço para publicidade do atleta de 5*10cm
- Karate** Costas reservadas à Organização de 30*30cm
ABC Mostrar o Código de 3 letras do país
- ★ Emblema na Federação Nacional de 12*8cm
- ✓ Espaço para a etiqueta do fabricante de 5*4cm

- c) 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.
- d) 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.
- e) 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.
- f) As atletas do sexo feminino podem usar uma T-shirt branca simples por baixo do casaco de Karategi.
- g) Os casacos sem atilhos não podem ser utilizados. Os atilhos do casaco devem ser atados no início da prova. Se forem arrancados durante a prova, o atleta não é obrigado a mudar o casaco.
- h) O comprimento máximo das mangas do casaco não deve ser superior à curvatura do pulso e não deve ser inferior à metade do antebraço.
- i) As mangas do casaco não podem ser enroladas.
- j) 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.
- k) O karategi não pode ser alterado ou manipulado alterando a sua forma.

2.2.2 O Comité Executivo da WKF pode autorizar a exibição de rótulos especiais ou marcas comerciais (LOGO DA MARCA) de patrocinadores aprovados.

2.2.3 Os atletas devem manter o seu cabelo limpo e cortado a um comprimento que não perturbe o bom 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 para atletas masculinos. Atletas femininas podem usar protetor dos seios e protetor de corpo ou usar um protetor integrado de seios e corpo.
- 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 para atletas masculinos.
- g) Para atletas com menos de 14 anos, é obrigatório o uso de capacete aprovado e protetor de corpo exterior.
- h) Para atletas femininas com menos de 14 anos, o uso do protetor dos seios é obrigatório.

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

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

2.2.10 É dever do supervisor do combate (Kansa) 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.

2.2.11 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.

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

2.2.13 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.

2.2.14 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, 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 traje tiverem sido verificados previamente por um Controlador da WKF.

2.2 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 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, camisa e gravata, sapatos (que tapem os pés) e 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, utilizem a t-shirt oficial da federação da equipa ou uma t-shirt de cor clara sem impressões ou logótipos.

ARTIGO 3: ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÕES DE KUMITE

3.1.1 Definições

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

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

3.1.3 O termo "grupo" é aqui utilizado para designar os atletas que participam num dos oito ou mais grupos na fase de Round-robin na competição individual ou o grupo de 5 equipas a participar na competição Round-robin de equipas.

3.1.4 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.

3.1.5 O "Runner Up" refere-se ao atleta que ficou em segundo lugar no grupo de Round Robin.

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 devem 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 cidadão/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 sutiã). 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 Cabeças de série

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

3.3.2. Para a Taça do Mundo, os medalhados mais os perdedores da medalha de bronze da edição anterior da Taça do Mundo, serão os cabeças de serie.

3.4 Formatos de competição

3.4.1 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, e pode ser organizada em diferentes formatos:

- a) O sistema de eliminação com repescagem para provas individuais ou por equipas (usado exceto se houver indicação contrária).
- b) O sistema Round-robin para grupos, seguido de Eliminação para provas individuais ou por Equipas. (utilizado em competições individuais da Premier League e nos Campeonatos Mundiais Senior de Kumite, tanto em provas individuais como por equipas).
- c) Sistema Round-robin de dois agrupamentos (usado em situações multi-desportivas).

3.4.2 Será aplicado o sistema de eliminação com repescagem, exceto se for definido o contrário para uma competição ou série de torneios específicos.

3.4.3 Para as competições individuais na Premier League, Campeonatos do Mundo de Seniores Individuais e Campeonato do Mundo de Equipas, é aplicado o sistema de Round-robin seguido do sistema de Eliminação.

3.4.4 Para eventos multidesportivos, tais como jogos continentais, Jogos Olímpicos ou outros eventos multidesportivos, o formato da competição será determinado para cada evento em função das modalidades incluídas e das restrições à participação. O formato utilizado é normalmente um sistema de dois agrupamentos em que os vencedores de cada grupo passam à final.

3.5 Composição das equipas de KUMITE

Tabela de composição das equipas	Ronda inicial de combates	Combates em rondas subsequentes	Membros suplentes da equipa obrigatórios	Membros suplentes da equipa opcionais	Total de membros da equipa
Round-robin em equipas masculinas	5	5	2	1	7 a 8
Eliminação em equipas masculinas	5	Mínimo 3	0	2	5 a 7
Round-robin em equipas femininas	3	3	1	1	4 a 5
Eliminação em equipas femininas	3	mínimo 2	0	1	3 a 4
Eliminação de Equipas Mistas	4	Minino 3	0	2*	4 a 6
Eliminação de Equipas Mistas com categorias de peso	6	Minino 4	0		6

*Um de cada género

3.5.1 As partidas em kumite para equipas masculinas consistem em 5 combates. A equipa deve apresentar 5 participantes para a partida inicial. Para participar numa competição Round-robin, a equipa tem de ter 2 atletas de reserva registados para possível participação em combates subsequentes, podendo ainda ter um terceiro atleta de reserva opcional - passando a Equipa a ter, no máximo 8 atletas. Para qualquer partida de eliminação, a Equipa deverá ter sempre um mínimo de 3 participantes para poder competir.

3.5.2 As partidas em kumite para equipas femininas são constituídos por 3 combates. A equipa deve apresentar 3 participantes para a partida inicial. Para participar em competições Round-robin, a equipa deve ter 1 atleta de reserva registrado para eventual participação nos combates seguintes podendo ainda ter uma segunda atleta de reserva opcional - passando a Equipa a ter um máximo de 5 atletas. Para qualquer partida de eliminação, a Equipa deverá ter sempre um mínimo de 2 participantes para poder competir.

3.5.3 Na competição de kumite por equipas, a equipa pode alterar qual dos seus membros deve participar em cada partida. Num combate de desempate, a equipa pode apresentar um único nome como faria normalmente para uma nova ronda.

3.5.4 Durante a competição Round-robin, a Equipa tem de completar todos os combates para se manter em competição. Se não o fizer, todos os combates serão anulados e não serão contabilizados quaisquer pontos de vitória ou pontos de resultado. Da mesma forma, todos os pontos de vitória e pontos de resultado obtidos por outras equipas no confronto com a equipa eliminada serão anulados.

3.5.5 Na segunda partida de um torneio de Eliminação, e na fase de Eliminação que se segue ao Round-robin, as equipas masculinas nunca podem apresentar menos de 3 atletas numa partida e as equipas femininas nunca podem apresentar menos de 2.

3.5.6 Partidas de Equipas Mistas consistem entre 4 e 6 encontros, com um igual número de atletas de cada género. A equipa tem de apresentar os elementos todos para a ronda inicial. Para as rondas subsequentes a equipa tem que apresentar o número de atletas suficiente para vencer o numero de encontros por vitorias.

3.5.7 Em competições de equipas mistas por categorias de peso cada equipa tem que apresentar todos os atletas desejados nas categorias de peso, ambos os generos (masculinos e femininos).

3.5.8 Para designar as categorias de peso para competições de equipas mistas são aquelas usadas para jogos multidesportivos, 3 masculinos e 3 femininos, num total de 6 categorias de peso.

3.6 Ordem de combate nas equipas

3.6.1. 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.

3.6.2 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 clube/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.

3.6.3 Os treinadores devem apresentar a sua acreditação juntamente com a do seu atleta ou equipa ao Supervisor de Treinadores ou ao Assistente do Kansa. Para a competição de Equipas, é permitido usar dois treinadores, mas apenas um treinador pode ser o treinador para cada encontro, enquanto o outro deve estar sentado na cadeira previamente designada, sem interferir com o desenrolar do encontro.

3.6.4 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.

3.6.5 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.

3.6.6 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.

3.6.7 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.

3.6.8 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 (registada com YUKO) para esse combate a favor da outra equipa.

3.7 Competição Round Robin, Competição individual

3.7.1 Em Campeonatos Mundiais Individuais – Fase 2 e nas Competições da Premier League os 32 participantes são divididos em 8 grupos de 4 atletas ou menos. O vencedor de cada um dos oito grupos passa aos regulares quartos-de-final, meias-finais e final regulares. Os vencidos pelos finalistas dos quartos de final e meias-finais competem pelas medalhas de bronze. Sendo que no Campeonato do Mundo Individual fase 2, os vencedores e o “runner-up” de cada um dos 8 grupos avançam para fase regular dos 16, quartos de final, meias-finais e final. Os vencidos dos finalistas nos quartos de final e das meias-finais competem pelas medalhas de bronze.

3.7.2 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	
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
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
15			4		4				3
14			4		3				3
13			3		3				3
12			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						3
10			4						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
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
4									4
3									3

3.7.3 Se um indivíduo for desqualificado ou, por qualquer outro motivo, não completar todos os combates no Round-robin, as pontuações dos combates concluídos ou em curso serão declaradas nulas (resultados anulados) e os seus pontos de vitória perdidos, exceto se for o último combate da Eliminação Round-robin, em cujo caso todos os resultados e pontos anteriores permanecem inalterados.

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

3.7.5 O vencedor e o “runner-up” de cada grupo são determinados pelo maior numero de vitorias através de pontos, vitorias são 3 pontos, 1 ponto por empate com pontos marcados. Derrotas ou empates sem pontos, correspondem 0 pontos.

3.7.6 Os vencedores das meias-finais passam à final, onde competem pelo ouro e pela prata.

3.7.6 Aqueles que perderam para os finalistas nos quartos de final e nas meias-finais competem pelas medalhas de bronze (uma para o grupo 1-4 e outra para o grupo 5-8).

3.8 Fase 1 do Campeonato do Mundo Individual

Para a Fase 1 dos Campeonatos do Mundo Individuais, não há o limite de 32 atletas por categoria e, quando necessário, o número de grupos será aumentado, bem como o número de atletas dentro do mesmo grupo. Serão realizadas rondas adicionais de Round-robin até que o número de vencedores qualificados para prosseguir seja igual ou inferior a 24, após o que os combates de eliminação direta determinam os 6 vencedores que se qualificam para a Fase 2.

3.9 Taça do Mundo de Equipas

Para a Taça do Mundo, é aplicado o sistema Round-robin seguido de meias-finais e final. São atribuídas 5 equipas a cada grupo. Os vencedores de cada grupo competem nas meias-finais e na final. Os vencedores e “runner-up” de cada grupo, seguem para quartos de final, meias-finais e final. Após a fase grupos, os vencedores do grupos e os “runner-up” avançam para os quartos de final, sendo que o vencedor do encontro passa para as meias-finais e o vencedor para a final. Aqueles que perderam com os finalistas, disputam uma medalha de bronze. O vencedor da final, receberá a medalha de ouro, e o vencido a medalha de prata. O vencedor da medalha de bronze, ficará com a mesma e o vencido não receberá nenhuma medalha.

3.10 Variações aos formatos de competição

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.

3.11 Treinadores

3.11.1 Nos Campeonatos Mundiais, os treinadores de Kumite têm de ser parte de uma delegação da Federação Nacional e ter o nível de certificação de treinador exigido, quando agem durante o combate de um atleta.

3.11.2 Excepcionalmente, em competições com Revisão de Vídeo e mediante pedido prévio da NF, a WKF pode autorizar um treinador de uma delegação diferente a agir como treinador da sua delegação nas situações aqui descritas, desde que cumpra o código de vestuário estabelecido no art. 2.3.1, de modo a fazer face às circunstâncias especiais decorrentes da necessidade de ter um treinador para solicitar a Revisão Vídeo:

- Uma FN que tenha inscrito um (ou mais) treinadores nas categorias de Kumite, e o(s) treinador(es) não puder(em) estar presente(s) no evento devido a problemas de visto, incidentes de transporte, problemas de saúde súbitos ou qualquer outra causa justificada,
- Uma FN que por razões orçamentais ou por fazer parte do programa de desenvolvimento da WKF não tem fundos para incluir treinador(es) de Kumite na sua delegação,
- Um atleta refugiado, ou
- Um treinador que tenha sido desqualificado da competição e, como resultado, os atletas da sua FN não tenham nenhum treinador de Kumite.

3.11.3 Se uma FN se encontrar em qualquer uma das situações acima mencionadas, e apenas durante um Campeonato Mundial, o Presidente do CO pode autorizar (sujeito à ratificação do Presidente) que se abra uma exceção.

3.11.4 Em eventos oficiais da WKF, com a exceção da Youth League, não é permitido mudar o treinador durante o combate. Em encontros de Equipas, é permitido trocar de treinador durante cada combate.

ARTIGO 4: O PAINEL DE ÁRBITROS

4.1. Composição

- 4.1.1 O Painel de Arbitragem para cada combate é composto por um Árbitro (SHUSHIN), quatro Juízes (FUKUSHIN), e um Supervisor do combate (KANSA), um Supervisor de pontuação, e onde seja utilizada a revisão em vídeo, 1 Juiz revisão de Vídeo.
- 4.1.2 O Árbitro, Juízes, Arbitrador, Supervisor de pontuação, e Juiz 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 supervisor de combate (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 Juiz 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 Assistentes de Kansa para verificar o equipamento do atleta e dois Supervisores de Treinadores sempre que a configuração dos TATAMIS assim o exija, para os casos em que seja necessário ver os pedidos dos Treinadores de revisão de vídeo, ou por outra razão considerada necessária pelo Árbitro Chefe.
- 4.3.2 Antes do início de cada partida ou combate, os Assistentes de Kansa garantem que o equipamento e o Karategi dos atletas estão de acordo com as regras de competição da WKF. Nas competições em que não seja necessário os assistentes de Kansa, é da responsabilidade do mesmo garantir que o equipamento está de acordo com as regras antes de cada combate.

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 vénias 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 vénia, após o que tomam as suas posições.
- 4.4.3 Na mudança de Juízes, os técnicos que saem, exceto o Supervisor do combate, alinharam, fazem a vénia 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 vénia e mudam de posição.
- 4.4.5 Nas partidas por equipas, desde que todo o painel possua a qualificação exigida, 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 é permitida a utilização de somente dois juízes de canto. Este procedimento é descrito no ANEXO 5.

ARTIGO 5: DURAÇÃO DO COMBATE

- 5.1 A duração do combate de Kumite é:
- Categorias Masculino e Feminino Sénior: 3 minutos de tempo efetivo.
 - Categorias Masculino e Feminino menos de 21 anos: 3 minutos de tempo efetivo.
 - Categorias Masculino e Feminino de Junior e Cadete: 2 minutos de tempo efetivo.
 - Menos de 14 anos: 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 para sempre que o árbitro declara "YAME" ou ao sinal de tempo cumprido.
- 5.4 O cronometrista 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 conseguem continuar, abandonam o combate, ou são retirados por ordem do Médico. Os motivos de abandono podem incluir lesões não imputáveis às ações do adversário.
- 6.2 Os atletas individuais ou equipas que não se apresentem quando chamados serão desqualificados (KIKEN) dessa categoria. Nas partidas por equipas, a pontuação do combate não realizado é fixado em 8-0 (contado como YUKO) a favor da outra equipa. No sistema Round-robin individual, o resultado do combate é sempre fixado em 4-0 (contado como YUKO).
- 6.3 Os pontos ganhos como resultado da desqualificação do adversário são sempre contados como YUKO.
- 6.4 A desqualificação por KIKEN significa que os Atletas são desqualificados dessa categoria, embora isso não afete a sua participação noutra categoria.
- 6.5 Ao anunciar a desqualificação por KIKEN, o Árbitro sinalizará apontando o dedo para o lado do atleta ou equipa em falta, anunciando "AKA/AO KIKEN" seguido de "AKA/AO no KACHI", fazendo o sinal de atribuição de KACHI (vitória) para o adversário.

ARTIGO 7: INÍCIO, SUSPENSÃO E FIM DOS COMBATES

- 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 (vénia), começando com o Árbitro, em primeiro lugar, dando indicação aos atletas e aos técnicos para se dirigirem à audiência e procederem a vénia 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 vénia 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 pontuação, o Árbitro identifica o atleta (AKA ou AO), a área atacada (JODAN ou CHUDAN), a técnica (TSUKI, UCHI ou KERI) 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, este termina. O vencedor é então declarado e indicado pelo Árbitro que levanta a mão do lado do vencedor e declara "AO (AKA) NO KACHI".
- 7.8 Quando o tempo acaba, o atleta que tiver mais pontos é declarado vencedor, indicado pelo Árbitro que levanta a mão do lado do vencedor, e declara "AO (AKA) NO KACHI". O combate termina neste ponto.
- 7.9 No caso de uma pontuação empatada no final de um combate inconclusivo, o Painel de Árbitros (o Árbitro e os quatro Juízes) decide por HANTEI. Os quatro juízes fazem imediatamente sinal após o Árbitro enunciar "HANTEI" ao usar o apito. O Árbitro levanta depois o braço e declara o vencedor; "AO (AKA) NO KACHI", e se necessário, desta forma, anula o empate.
- 7.10 Quando confrontado com as seguintes situações, o Árbitro enuncia "YAME!" e pára o combate temporariamente:
 - a) Quando um ou ambos os atletas estão fora da área de competição, contudo permitindo a um atleta pontuar imediatamente sobre um adversário que tenha saído da área de competição.
 - b) Quando o Árbitro dá indicação ao atleta para ajustar o KARATEGI ou o equipamento de proteção.
 - c) Quando um atleta infringir as regras.
 - d) Quando o Árbitro considerar que um ou ambos os atletas não podem continuar devido a lesões, doença ou outras causas. Tendo em conta a opinião do Médico da Competição, o Árbitro decide se o combate deve continuar.
 - e) Quando um atleta agarra o adversário sem executar imediatamente uma técnica ou projeção.

- f) Quando um ou ambos os atletas caem ou são projetados e nenhum deles consegue executar de imediato uma técnica pontuável.
- g) Quando ambos os atletas se agarram ou prendem o outro sem conseguirem imediatamente executar uma projeção ou uma técnica pontuável 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) Quando um ou ambos os treinadores solicitarem revisão de vídeo.
- n) Por qualquer outra razão que o Árbitro considere necessária.

7.11 No caso de um combate começar sem que o tempo tenha sido registado e o combate for interrompido, e o tempo restante seja combinado entre os dois treinadores, a questão da duração do combate já não pode ser protestada.

ARTIGO 8: PONTUAÇÃO

- 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 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 à área de pontuação.
- 8.3 Apenas a primeira técnica corretamente executada numa troca de técnicas é 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 a junção do osso superior do braço com os ombros e clavícula, 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 rapidez 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).

Para um ponto ser valido, a técnica deve preencher todos (6) critérios de pontuação.

- 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 pontuável.
 - **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 tapete, com exceção de Hiza-Gamae (um joelho a tocar no tatami durante a execução da técnica).
- 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 entregues com um leve toque (toque de pele), sem causar impacto - com exceção da área da garganta onde não é permitido qualquer contacto físico. Para as competições de cadetes e menores de 14 anos, as técnicas na área de JODAN, podem pontuar quando estão a 10cm do alvo para pontapés e 5 cm para técnicas de mãos, mas sempre com toque leve (toque de pele), sem causar impacto.
- 8.9 O "toque de pele" é permitido em todas as categorias. Toque de pele é definido pelo toque no alvo sem a transferência da energia para o capacete ou a cabeça do atleta.

8.10 As técnicas corretamente executadas, efetuadas no momento em que o tempo se esgota, são válidas. Quando se utiliza a avaliação por meios eletrónicos, a pontuação deve ser assinalada nos 1.5 segundos seguintes à expiração do tempo.

8.11 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 pela falta de contacto excessivo ou causar lesão.
- 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.).

ARTIGO 9: COMPORTAMENTO PROIBIDO

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 faltem 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 pontuável 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) Técnicas de pernas quando o adversário está deitado no chão.
- 17) 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 Um atleta que marca um técnica pontuável e depois sai da área de competição antes do árbitro dizer "YAME" será atribuído o ponto e JOGAI não será dado. Se a tentativa do atleta marcar ponto não for bem-sucedida, a sua saída será marcado JOGAI.

9.1.3 Um atleta que fique dentro do TATAMI, pode marcar ponto ao adversário que se encontra a sair ou que já tenha saído, desde que o atleta que marcou o ponto esteja dentro do TATAMI no momento da finalização. Nestas ocasiões, o atleta que sofreu o ponto, não será atribuído JOGAI.

9.1.4 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.

- 9.1.5 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 campeonatos, não estão autorizados a interferir, orientar e/ou guiar o atleta durante o combate, correndo o risco de ter a sua acreditação retirada.
- 9.1.6 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.
- 9.1.7 O atleta pode discretamente assinalar ao treinador que pretende que este peça a revisão de vídeo.

ARTIGO 10: ADVERTÊNCIAS E SANÇÕES

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 os avisos formais ou penalizações adequados 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 romper um agarramento	Para romper um agarramento, 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 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.

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

10.1.5 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 dada, até três vezes, para infrações menores que não diminuem as hipóteses de vitória do outro atleta.
HANSOKU CHUI Aviso de desqualificação no caso de novas infrações	é dada 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 atribuídos 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	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.
Desqualificação do torneio.	

10.3.2 Nos casos em que tanto AKA como AO são desqualificados no mesmo combate por HANSOKU ou SHIKKAKU, os adversários agendados para a próxima ronda ganham 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. SHUGO é obrigatório antes de impor qualquer desclassificações baseadas em situações de perda de tempo ou na imposição de SHIKKAKU.

10.4 Advertências 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 essa observação. Um pequeno atraso na decisão permite que sintomas de lesão, tais como uma hemorragia nasal, se desenvolvam ou se revele quaisquer esforços por parte do atleta para agravar uma lesão ligeira para obter vantagem tática.
- 10.4.4 **Reação exagerada ao contacto:** Uma reação exagerada ligeira recebe CHUI. Uma exibição óbvia de exagero recebe HANSOKU CHUI. Um exagero mais sério, como cambalear, cair no chão, levantar-se e cair novamente, e assim por diante, pode receber diretamente HANSOKU.
- 10.4.5 **Fingir um ferimento:** Qualquer caso de fingimento de ferimento, mesmo que leve, recebe um aviso mínimo de CHUI enquanto que uma exibição óbvia de exagero recebe HANSOKU CHUI. Um exagero mais grave, como cambalear, cair no chão, levantar-se e cair de novo, etc., recebe SHIKKAKU diretamente. Qualquer fingimento de lesão por técnica que, de facto, tenha sido determinada pelos juízes como ponto resulta, no 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, 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 varrimento 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 ser 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.

- Se um atleta for questionado antes do início do combate e confirmar que está a usar uma coquilha aprovada , e mais tarde se provar que não a está a usar, o atleta recebe SHIKKAKU. Se o atleta não tiver sido questionado, mas for descoberto que não usa coquilha, o atleta terá dois (2) minutos para corrigir a situação e receberá automaticamente uma advertência por MUBOBI.

10.4.15 Passividade: refere-se a situações em que nenhum dos atletas tenta pontuar, ou um dos atletas não tenta pontuar apesar de ter menos pontos ou o adversário ter uma vantagem devido a SENSHU. O Arbitro, antes de parar o combate deve anunciar TSUZEKETE como aviso informal, usando o sinal apropriado e o seu comando. A penalização por passividade não pode ser dada durante os primeiros ou últimos 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 derrota por SENSHU.

10.4.17 Não seguir instruções: Um atleta que se recuse a seguir as instruções do Árbitro ou que exiba uma perda de controle emocional recebe 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 das 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 é fixada em oito pontos e a pontuação do infrator em zero.

10.7 Desqualificação em competição de Round-robin.

10.7.1 Se um atleta receber HANSOKU num combate Round-robin, a pontuação do infrator no combate é fixada em zero, enquanto a pontuação do adversário é fixada no valor máximo de 4 pontos ou dos pontos ganhos por técnicas. Os pontos adicionados à vitória por HANSOKU são tidos como YUKO.

10.7.2 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.

ARTIGO 11: LESÕES E ACIDENTES EM COMPETIÇÃO

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 combater 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.
- 11.1.2 Um atleta lesionado, autorizado a continuar, pode ganhar um segundo combate por desqualificação devido a lesão, mas é imediatamente retirado de mais competições de Kumite nesse torneio.

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 "médico".
- 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 pára o combate, chama o médico, e ao mesmo tempo inicia uma contagem verbal até dez em língua inglesa indicando-a 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 combates anteriores 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

Se dois atletas se lesionarem mutuamente ou estiverem a sofrer os efeitos de lesões ocorridas anteriormente e forem declarados pelo Médico da Competição como incapazes de continuar, o combate é decidido como se tivesse terminado no final do tempo regulamentar.

ARTIGO 12: CRITÉRIOS DE DECISÃO

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 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 Protestos. 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; pela obtenção de maior número de pontos no final do tempo de combate; por ter vantagem de primeiro ponto sem oposição (SENSHU) em caso de empate de pontos; por lhe ser atribuída 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 Em qualquer combate (individual, Round-robin ou Equipas) em que nenhum dos atletas tenha obtido pontuação mais alta ou a pontuação seja igual, sem que qualquer atleta tenha "vantagem de primeiro ponto sem oposição" (SENSHU), 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.
- 12.2.4 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. Em Round-robin e combates por equipas, será dado HIKIWAKE, a menos que seja um combate extra para decidir o resultado da partida.

12.2.5 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, sem superioridade de pontos por IPPON ou WAZA ARI, e nenhum dos atletas obteve SENSHU. Nesse caso, o Árbitro anuncia um empate (HIKIWAKE).

12.2.6 A única vez que o HANTEI é aplicado a um combate numa competição por equipas é num combate adicional destinado a desempatar.

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 um sopro 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 SENSHU 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 ou penalização contra o atleta, e depois mostra o sinal para SENSHU seguido do sinal para anulação (TORIMASEN), enunciando, ao mesmo tempo, "AKA/AO SENSHU TORIMASEN".

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

12.2.10 Nos casos em que SENSHU 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 SENSHU.

12.2.11 Durante as Eliminatórias, 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 com base nas pontuações no momento da desqualificação, SENSHU, ou se nenhuma destas condições estiver presente por HANTEI direto. Não pode ser atribuída medalha a um atleta desqualificado por SHIKKAKU.

12.3 Determinação do vencedor de um grupo de round-robin e resolução de empates numa competição individual

12.3.1 O vencedor de um grupo numa competição individual de round robin é o atleta que tiver o maior número de mais Pontos de Vitória ganhos - 3 pontos para os combates ganhos e 1 ponto para os empates em que são atribuídos pontos. Em caso de empate entre dois ou mais atletas de um grupo, com o mesmo número de Pontos de Vitória, são aplicados os critérios abaixo indicados, pela ordem especificada. Tal significa que, se for encontrado um vencedor após um dos critérios, os critérios seguintes não serão aplicados.

- 1) Vencedor do combate entre os Atletas envolvidos no empate.
- 2) Maior número de pontuações totais obtidas a seu favor em todos os combates.
- 3) Menor número de pontuações totais obtidas a desfavor em todos os combates.
- 4) Maior número de IPPON obtidos a seu favor em todos os combates.
- 5) Menor número de IPPON obtidos em desfavor em todos os combates.

- 6) Maior número de WAZA-ARI obtidos a seu favor em todos os combates.
- 7) Menor número de WAZA-ARI obtidos em desfavor em todos os combates.
- 8) Maior pontuação no ranking mundial à data da competição.
- 9) Combate extra que possibilite o Hantei.

Para cada par comparado, os critérios devem ser considerados a partir do início da lista.

13.2.2 É possível um atleta ser desclassificado de um combate (HANSOKU) e continuar em competição. Nesta situação o adversário ganhará o combate por 4-0 (Conta YUKO) ou por qualquer resultado obtido excedendo 4 pontos.

13.2.3 Se um atleta já qualificado for desclassificado por má conduta (SHIKKAKU) no final da ronda de Round-robin, o adversário avançará para as meias finais através de bye (sem adversário)

12.4 Determinação do vencedor de um grupo Round-robin e resolução de empates, em competição por Equipas

12.4.1 O vencedor de um grupo na competição Round-robin por equipas é aquela equipa que tiver mais Pontos de Vitória - 3 pontos por combates ganhos e 1 ponto por empates em que são marcados pontos. Nos casos em que haja um empate entre duas ou mais equipas de um grupo, que tenham o mesmo número de Pontos de vitória, os critérios abaixo serão aplicados pela ordem especificada. Ou seja, se for encontrado um vencedor após um dos critérios, os critérios seguintes não são aplicados.

- 1) Vencedor do combate entre as equipas envolvidas no empate.
- 2) Maior número de combates ganhos durante toda a fase de Round-robin.
- 3) Maior número de pontos marcados durante toda a fase de Round-robin.
- 4) Menor número de pontos marcados contra a equipa durante toda a fase de Round-robin.
- 5) Maior número de IPPON marcados pela Equipa durante toda a fase de Round-robin.
- 6) Menor número de IPPON marcados contra a equipa durante toda a fase de Round-robin.
- 7) Maior número de Waza-ari marcados pela Equipa durante toda a fase de Round-robin.
- 8) Menor número de Waza-ari marcados contra a equipa durante toda a fase de Round-robin.
- 9) Um combate adicional entre um dos membros de cada equipa - se necessário, decidido por Hantei.

Para cada par comparado, os critérios devem ser considerados a partir do início da lista.

12.5 Critérios para decisão do vencedor de uma partida por equipas através de Eliminatórias

12.5.1 A equipa vencedora é a que tem mais vitórias, incluindo as vitórias ganhas por SENSHU. 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.

12.5.2 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.

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

12.5.4 Em partidas por equipa, quando uma equipa tiver ganho vitórias suficientes ou obtido pontos suficientes para ser estabelecido como vencedor, a partida é declarada terminada, e não há mais nenhum combate, exceto em Round-robin, sistema no qual todos os combates devem acontecer.

12.5.5 Nas partidas 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.

12.6 Pontuação

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

u	SENSHU	Vantagem de 1º ponto sem oposição
□	KACHI	Vencedor
X	MAKE	Vencido
▲	HIKIWAKE	Empate
KK	KIKEN	Renúncia (Ausência)

1C	CHUI (first instance)	1º Aviso
2C	CHUI (second instance)	2º Aviso
3C	CHUI (third instance)	3º Aviso
HC	HANSOKU CHUI	Aviso de desclassificação
H	HANSOKU	Desclassificação do combate
S	SHIKKAKU	Desclassificação do torneio

13.1 Disposições gerais

13.1.1 Ninguém pode protestar contra uma decisão aos 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 (clube) 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 (clube) solicita o protesto oficial ao Chefe de Tatami e espera-se que o mesmo seja preenchido, assinado, e entregue ao mesmo, acompanhado da taxa correspondente, sem demora.

13.1.7 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 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 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 ser necessárias. O protesto é revisto pelo Júri de Protestos 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 Protestos 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 clube/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 Protestos 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 Protestos.

13.1.13 O protesto escrito deve ser completamente preenchido, 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 Protestos 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 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. 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 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 ou qualquer outro 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 Protestos

13.3.1 É da responsabilidade do Chefe de Tatami que recebe o protesto, reunir o Júri de Protestos e depositar a taxa de protesto na WKF, caso o protesto seja recusado.

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 que se tomem 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 Protestos 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 do protesto, descrevendo as suas conclusões e indicando o(s) motivo(s) para aceitar ou rejeitar o protesto.

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

ARTIGO 14: PEDIDO DE REVISÃO DE VÍDEO

- 14.1 Nos Campeonatos Mundiais WKF, Premier League, 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 A revisão de vídeo é iniciada quando um treinador levanta o seu cartão de revisão de vídeo (manualmente ou por dispositivo eletrónico, 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. O treinador deve levantar-se e estar de pé durante a revisão do vídeo de forma ao árbitro estar a par da situação e evitar a continuação do combate se o sistema tiver anomalia.
- 14.3 Nas competições em que forem entregues aparelhos eletrónicos que permitem requerer a revisão específica de YUKO, WAZA ARI ou IPPON, o juiz de revisão do vídeo visualiza apenas o nível do ponto que foi previamente pedido pelo treinador. O treinador pode mudar o nível da pontuação até ao momento que o árbitro faz o sinal de revisão de vídeo.
- 14.4 Se o atleta desejar que o treinador solicite uma revisão de vídeo, ou que não o faça, tal deve ser sinalizado discretamente sem perturbar o progresso do combate.
- 14.5 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.
- 14.6 Os Supervisores de Revisão de Vídeo só podem atribuir pontos se ambos concordarem que o atleta sobre quem o pedido foi apresentado teve uma pontuação válida, ou seja, pontuou antes ou simultaneamente com o outro atleta.
- 14.7 Uma exceção ao descrito acima surge quando nenhum dos atletas recebeu ponto pelos Juízes de canto, apenas um dos treinadores pede Revisão de Vídeo e 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.
- 14.8 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, se necessário. A revisão deve ser sempre efetuada a velocidade normal, embora posteriormente possa ser utilizada a câmara lenta para analisar pormenores. O tempo total para revisão do vídeo não pode exceder os 30 segundos, sendo que após deve ser tomada uma decisão.
- 14.9 Se ambos os treinadores solicitarem a revisão vídeo ao mesmo tempo, os Supervisores de Vídeo só podem 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.
- 14.10 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.
- 14.11 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 no resto do combate.



14.12 Os Supervisores de Revisão de Vídeo não pode anular qualquer decisão dos juízes de canto, com exceção de SENSHU.

14.13 Se os Supervisores de Revisão de Vídeo não conseguirem observar a(s) técnica(s) devido ao ângulo da câmara, devem-no assinalar fazendo o gesto para MINAI e o treinador mantém o seu cartão. Caso problemas técnicos (eletricidade, câmara, ou mau funcionamento do computador, etc.) não permitam analisar o vídeo e tomar uma decisão, aplica-se o mesmo procedimento, e o treinador mantém o cartão.

14.14 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.

14.15 Quando o Árbitro assinalar WAKARETE, os treinadores deixam de ter a oportunidade de fazer um pedido de vídeo, a não ser que a técnica tenha ocorrido antes da chamada de WAKARETE.

14.16 É dever do Treinador protestar se um cartão de RV não for devolvido sempre que o Treinador tenha o direito de o ter devolvido pelo Chefe de Tatami.

14.17 A tabela seguinte determina os cartões de revisão de vídeo permitidos por fase para eventos da WKF:

FASE 1- CAMPEONATOS MUNDIAIS INDIVIDUAIS O treinador tem 1 cartão de RV para grupos de 3-4 atletas na fase de grupos. O treinador tem 2 cartão de RV para grupos de 5-6 atletas na fase de grupos. O treinador tem 1 cartão RV para a 1ª ronda da fase de Eliminatórias (24 grupos). O treinador tem 1 cartão RV para a fase de Eliminatórias – Combate de qualificação	CAMPEONATOS MUNDIAIS POR EQUIPAS Equipas Masculinas o treinador tem 3 cartões de RV por partida na fase de grupos o treinador tem 3 cartões de RV por partida nos quartos de final o treinador tem 3 cartões de RV por partida nas meias-finais o treinador tem 3 cartões de RV por partida em encontros de medalhas Equipas Femininas o treinador tem 2 cartões de RV por partida na fase de grupos o treinador tem 2 cartões de RV por partida nos quartos de final o treinador tem 2 cartões de RV por partida nas meias-finais o treinador tem 2 cartões de RV por partida em encontros de medalhas
Fase 2- CAMPEONATOS MUNDIAIS INDIVIDUAIS O treinador tem 1 cartão de RV para a fase de grupos. O treinador tem 1 cartão de RV para ronda dos 16. O treinador tem 1 cartão de RV para os quartos de final O treinador tem 1 cartão de RV para as meias-finais. O treinador tem 1 cartão de RV para os combates por medalhas	
PREMIER LEAGUE O treinador tem 1 cartão de RV para a fase de grupos. O treinador tem 1 cartão de RV para os quartos de-final O treinador tem 1 cartão de RV para as meias-finais. O treinador tem 1 cartão de RV para os combates por medalhas	ELIMINATORIAS COM RESPECAGEM- COMPETIÇÃO EQUIPAS O treinador tem 1 cartão de RV para as eliminatórias. O treinador tem 1 cartão de RV para meias-finais. O treinador tem 1 cartão de RV para as repescagens. O treinador tem 1 cartão de RV para os combates por medalhas
ELIMINAÇÃO COM RESPECAGEM- COMPETIÇÃO INDIVIDUAL O treinador tem 1 cartão de RV para as eliminatórias. O treinador tem 1 cartão de RV para as meias-finais. O treinador tem 1 cartão de RV para as repescagens. O treinador tem 1 cartão de RV para os combates por medalhas	Só pode ser usado um cartão por cada combate individual

15.1 Árbitro Chefe e Comissão de Arbitragem

15.1.1 Os poderes e deveres do Árbitro Chefe e da Comissão de Arbitragem 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 Protestos para a competição.

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 escrito diário sobre o desempenho de cada técnico sob a sua supervisão, juntamente com as suas recomendações, se as houver, à Comissão de Árbitros.
- 5) Nomear dois Árbitros com Qualificação WKF de **Árbitro A** para agirem como Supervisores de Revisão de Vídeo (VRS).

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, tiver sido 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 o combate, 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 Protestos, se necessário, a base para uma decisão tomada.
- 9) Anunciar e iniciar um combate extra quando necessário em partidas 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 Supervisor do combate (KANSA)

15.5.1 O supervisor de combate (KANSA) assiste o Chefe de Tatami supervisionando o combate ou partida em curso.

Caso as decisões do Árbitro e/ou dos Juízes não estejam de acordo com as Regras da Competição, o supervisor do combate faz imediatamente um sinal, soprando o seu apito.

15.5.2 Quaisquer registos da partida tornam-se registos técnicos oficiais sob a aprovação do Arbitrador.

15.5.3 Antes do início de cada partida ou combate, o Arbitrador assegura que o equipamento e o Karategi dos atletas seguem as regras de competição da WKF. Nas competições em que o Assistente do Kansa não é necessário, é da responsabilidade do KANSA garantir que o equipamento está de acordo com as regras antes de cada combate.

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

- 1) O Árbitro esquece-se de indicar SENSHU.
- 2) O Árbitro esquece-se de remover SENSHU.
- 3) O Árbitro atribui ponto ao atleta errado.
- 4) O Árbitro atribui um aviso/penalização ao atleta errado.
- 5) O Árbitro atribui ponto a um atleta e um aviso ao outro por exagero.
- 6) O Árbitro atribui ponto a um atleta e MUBOBI ao outro.
- 7) O Árbitro atribui ponto a uma técnica executada após YAME ou depois de o tempo ter terminado.
- 8) O Árbitro atribui ponto a um atleta quando este está fora da área de combate.
- 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 atribui diretamente HANSOKU CHUI durante o ATO SHIBARAKU, mas o incidente aconteceu antes do sinal do ATO SHIBARAKU.
- 12) O Árbitro não pára o combate e há dois ou mais juízes a assinalar pontos.
- 13) O Árbitro não pára o combate quando um treinador solicita Revisão de Vídeo.
- 14) O Árbitro não segue a maioria das pontuações assinaladas pelos juízes.
- 15) O Árbitro não chama o médico numa situação da regra de 10 segundos.
- 16) O Árbitro declara HANTEI/HIKIWAKE tendo ocorrido SENSHU.
- 17) Um Juiz/vários juízes segura(m) as bandeiras ou dispositivo eletrónico na mão errada.
- 18) O quadro de pontuação não mostra a informação correta.
- 19) A técnica solicitada pelo treinador foi feita depois de YAME ou depois de o tempo ter terminado.
- 20) O Árbitro não detectou um JOGAI.
- 21) Por qualquer outra situação imprevista que razoavelmente exija que o combate seja interrompido.
- 22) Em casos em que Kansa tem dúvidas sobre uma decisão, ele/ela tem o direito de verificar a gravação da revisão de vídeo.

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, exceto se houver erro na aplicação das regras.

15.6 Supervisores de Pontuação

- 15.6.1 Os Supervisores de Pontuação mantêm um registo separado das pontuações e avisos atribuídos pelo Árbitro e, ao mesmo tempo, supervisiona as ações do anotador nomeado.
- 15.6.2 No caso de o Árbitro não ouvir a campainha de fim de tempo, o Supervisor de Pontuação usa o seu apito, não o KANSA.

ARTIGO 16: ELIGIBILIDADE PARA COMPETIR

16.1 Idade

16.1.1 A atribuição da categoria por idade é determinada pela idade do atleta no primeiro dia de competição do evento.

16.1.2 Nas categorias de kumite sénior, os atletas devem ter 18 anos de idade.

16.1.3 Os participantes nas categorias Sub 21 têm de ter 18, 19 ou 20 anos, nas categorias Júnior 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.

16.2 Quota da Federação Nacional por Evento

16.2.1 Cada Federação Nacional, nos Campeonatos do Mundo de Cadetes, Campeonato do Mundo Individual de Juniores e Sub21 Fase Final", e o Campeonato do Mundo de Seniores por Equipas está limitada a 1 atleta por categoria.

16.2.2 Podem aplicar-se limitações específicas no Campeonato do Mundo Individual de Seniores - "Fase de Qualificação". Se uma FN já 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".

16.2.3 Karate 1 - Os eventos são competições abertas onde todos os membros da WKF podem participar sem a restrição de 1 atleta por FN. Não obstante, os atletas devem ser membros de uma Federação Nacional reconhecida pela WKF.

16.2.4 Para eventos multidesportivos como os ANOC - Jogos de Praia, Jogos Mundiais, Olimpíadas podem aplicar-se outros critérios, a serem definidos pelos respetivos Sistemas de Qualificação.

16.3 Nacionalidade

16.3.1 Com as seguintes excepções, apenas os nacionais de um país podem participar nos Campeonatos mundiais e eventos oficiais da WKF em representação do seu país.

16.3.2 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 Mundial.

16.3.3 No entanto, se um Concorrente que tenha participado numa dessas provas obtiver, por casamento a nacionalidade do cônjuge, ele poderá representar o país do cônjuge.

16.3.4 Um atleta que possua dupla nacionalidade (isto é, uma em virtude da lei de um país, e outra em virtude da lei de outro país) só pode representar um ou o outro país, de acordo com a escolha do próprio. Uma vez representados os dois países, será necessária a aprovação da WKF CE para nova alteração, após um pedido escrito e fundamentado da respetiva FN ao Presidente da WKF.

16.3.5 Um atleta poderá representar o país onde nasceu e do qual é cidadão, exceto se optar por adotar a nacionalidade do pai ou da mãe.

16.3.6 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 até três anos após a sua naturalização. O período após a naturalização pode ser reduzido ou mesmo anulado com o acordo das duas Federações Nacionais envolvidas e a aprovação final do Comité Executivo da WKF.

16.3.7 Se um Estado associado, uma província ou um departamento ultramarino, um país ou uma antiga colónia adquirir a sua independência, ou um país for integrado noutro país devido a uma mudança de fronteira, ou se uma nova FN for reconhecida pela WKF, o atleta pode continuar a representar o país a que pertence ou pertenceu. No entanto, pode optar por representar o seu novo país ou a sua nova FN nos Campeonatos do Mundo.

16.3.8 Nos casos em que a WKF tenha reconhecido mais de 1 (uma) FN cujos membros possuam o mesmo passaporte nacional (ou seja, para um país e os seus protectorados, com organismos desportivos nacionais distintos), o atleta só pode competir pela FN da sua residência, desde que ainda não tenha competido pela(s) outra(s) FN(s) em eventos oficiais da WKF.

16.3.9 Para obter a transferência para outra FN em que os cidadãos detenham o mesmo passaporte, basta, com o acordo entre as 2 (duas) FN envolvidas, confirmar qualquer alteração à WKF relativamente ao estatuto de um atleta. Em caso de desacordo entre as FNs, qualquer alteração terá de ser aprovada pelo CE da WKF. Neste caso, o atleta, através da FN em causa, deve provar, inequivocamente à WKF a sua residência no território governado pela outra FN, ou na falta desta, a relação com a outra FN que que justifique a mudança.

16.3.10 Assim que o atleta tiver representado todas as Federações Nacionais envolvidas, a aprovação do CE da WKF será necessária para quaisquer outras alterações.

ARTIGO 17: ADOÇÃO DESTAS REGRAS EM EVENTOS FORA DO PROGRAMA OFICIAL DE EVENTOS DO WKF

17.1 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.

17.2 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.

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

ARTIGO 18: QUESTÕES NÃO COBERTAS PELAS REGRAS

Ocasionalmente, podem ocorrer situações em que as regras não oferecem instruções específicas para resolver uma questão. Nesses casos, quando tal ocorre durante uma competição ou prova, o Árbitro Chefe da competição tem autoridade para resolver a questão aplicando soluções análogas a casos semelhantes encontrados nas regras e/ou o seu melhor entendimento. Em casos em que uma questão precisa de ser resolvida fora da competição, a questão deve ser apresentada ao Comissário Desportivo para consulta antes de se tomar uma 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 o combate 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 identificativo do tipo de ofensa 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) SENSUH" 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 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)



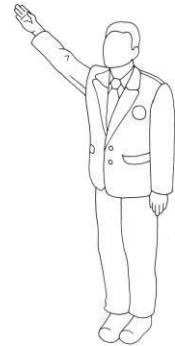
WAZA ARI (1 /2)



WAZA ARI (2/2)



IPPON (1/2)



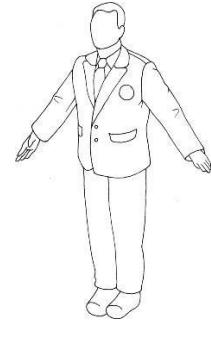
IPPON (2/2)



SENSHU

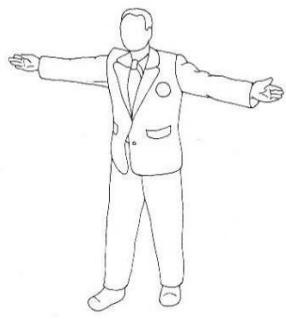


TORIMASEN
CANCELAMENTO

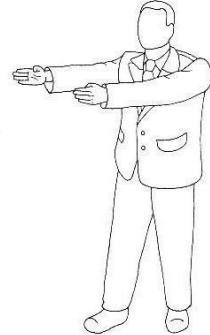


TORIMASEN
CANCELAMENTO

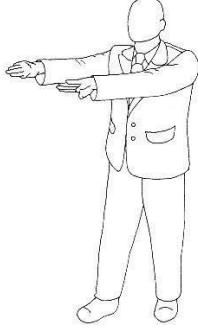
ADVERTÊNCIAS



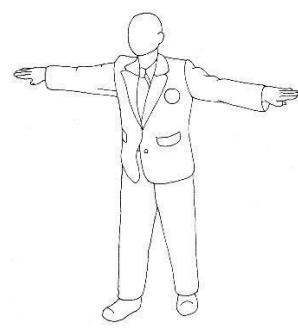
TSUZUKETE (1)



TSUZUKETE (2)



WAKARETE (1 /2)



WAKARETE (2/2)



PASSIVIDADE (1 /2)



PASSIVIDADE (2/2)



CONTACTO
EXCESSIVO /
PROJEÇÃO
PERIGOSA



EXAGERO DE
LESÃO



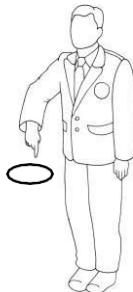
LESÃO FINGIDA



JOGAI



MUBOBI



EVITAR O COMBATE



EMPURRAR



AGARRAMENTO



ATAQUE
DESCONTROLADO



ATAQUE (COTOVELO)



ATAQUE
(CABEÇA)



ATAQUE
(JOELHO)



PROVOCAR OU FALAR



CHUI #1



CHUI #2



CHUI #3



HANSOKU CHUI (1/2)



HANSOKU CHUI (2/2)

DECISÃO



FUKUSHIN SHUGO /2) FUKUSHIN SHUGO (2/2)



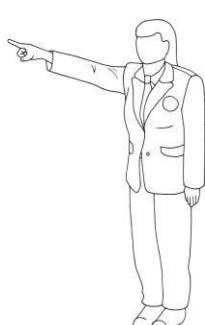
AKA (AO) KIKEN



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)

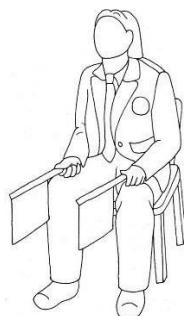


REVISÃO DE VÍDEO (4/4)

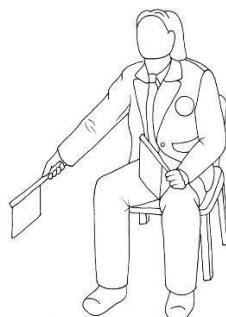


MIENAI

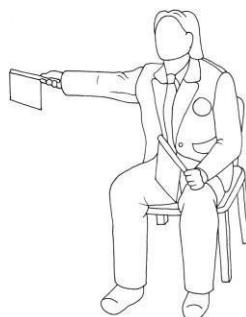
SINAIS DAS BANDEIRAS



POSIÇÃO SENTADA



YUKO



WAZA ARI



IPPON

ANEXO 3: CATEGORIAS, DIVISÕES POR IDADE E PESO

Homens Sénior (18 + anos)	- 60 kg	Feminino Sénior (18 + anos)	- 50 kg
Homens Sénior (18 + anos)	- 67 kg	Feminino Sénior (18 + anos)	- 55 kg
Homens Sénior (18 + anos)	- 75 kg	Feminino Sénior (18 + anos)	- 61 kg
Homens Sénior (18 + anos)	- 84 kg	Feminino Sénior (18 + anos)	- 68 kg
Homens Sénior (18 + anos)	+ 84 kg	Feminino Sénior (18 + anos)	+ 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 (16 a <18 anos)	- 55 kg	Juniores Feminino (16 a <18 anos)	- 48 kg
Juniores Masculinos (16 a <18 anos)	- 61 kg	Juniores Feminino (16 a <18 anos)	- 53 kg
Juniores Masculinos (16 a <18 anos)	- 68 kg	Juniores Feminino (16 a <18 anos)	- 59 kg
Juniores Masculinos (16 a <18 anos)	- 76 kg	Juniores Feminino (16 a <18 anos)	- 66 kg
Juniores Masculinos (16 a <18 anos)	+ 76 kg	Juniores Feminino (16 a <18 anos)	+ 66 kg
Cadetes masculinos (14 a <16 anos)	- 52 kg	Cadetes Femininos (14 a <16 anos)	- 47 kg
Cadetes masculinos (14 a <16 anos)	- 57 kg	Cadetes Femininos (14 a <16 anos)	- 54 kg
Cadetes masculinos (14 a <16 anos)	- 63 kg	Cadetes Femininos (14 a <16 anos)	- 61 kg
Cadetes masculinos (14 a <16 anos)	- 70 kg	Cadetes Femininos (14 a <16 anos)	+ 61 kg
Cadetes masculinos (14 a <16 anos)	+ 70 kg		
Masculino U14 (12 a <14 anos)	- 40 kg	Feminino U14 (12 a <14 anos)	- 42 kg
Masculino U14 (12 a <14 anos)	- 45 kg	Feminino U14 (12 a <14 anos)	- 47 kg
Masculino U14 (12 a <14 anos)	- 50 kg	Feminino U14 (12 a <14 anos)	- 52 kg
Masculino U14 (12 a <14 anos)	- 55 kg	Feminino U14 (12 a <14 anos)	+ 52 kg
Masculino U14 (12 a <14 anos)	+55 kg		

FORMULÁRIO OFICIAL DE PROTESTO WKF

O protesto deve ser pré-pago

KUMITE



DATA	COMPETIÇÃO	LOCAL
..... / /		

NOMES E CLUBES DOS ATLETAS	
AO	AKA

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

Continua no verso da página

NOME DO TREINADOR / REPRESENTANTE	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 obtidos 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 para 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. Se um juiz indicar ponto mas o arbitro não concordar, o Arbitro deve realizar o gesto de TORIMASEN sem parar o combate.
10. Se ambos os juizes sinalizarem ponto, mas para diferentes atletas, o Arbitro tem que marcar ponto para os dois.

SINAIS DE BANDEIRA ADICIONAIS PARA SISTEMA DE DOIS JUÍZES



JOGAI

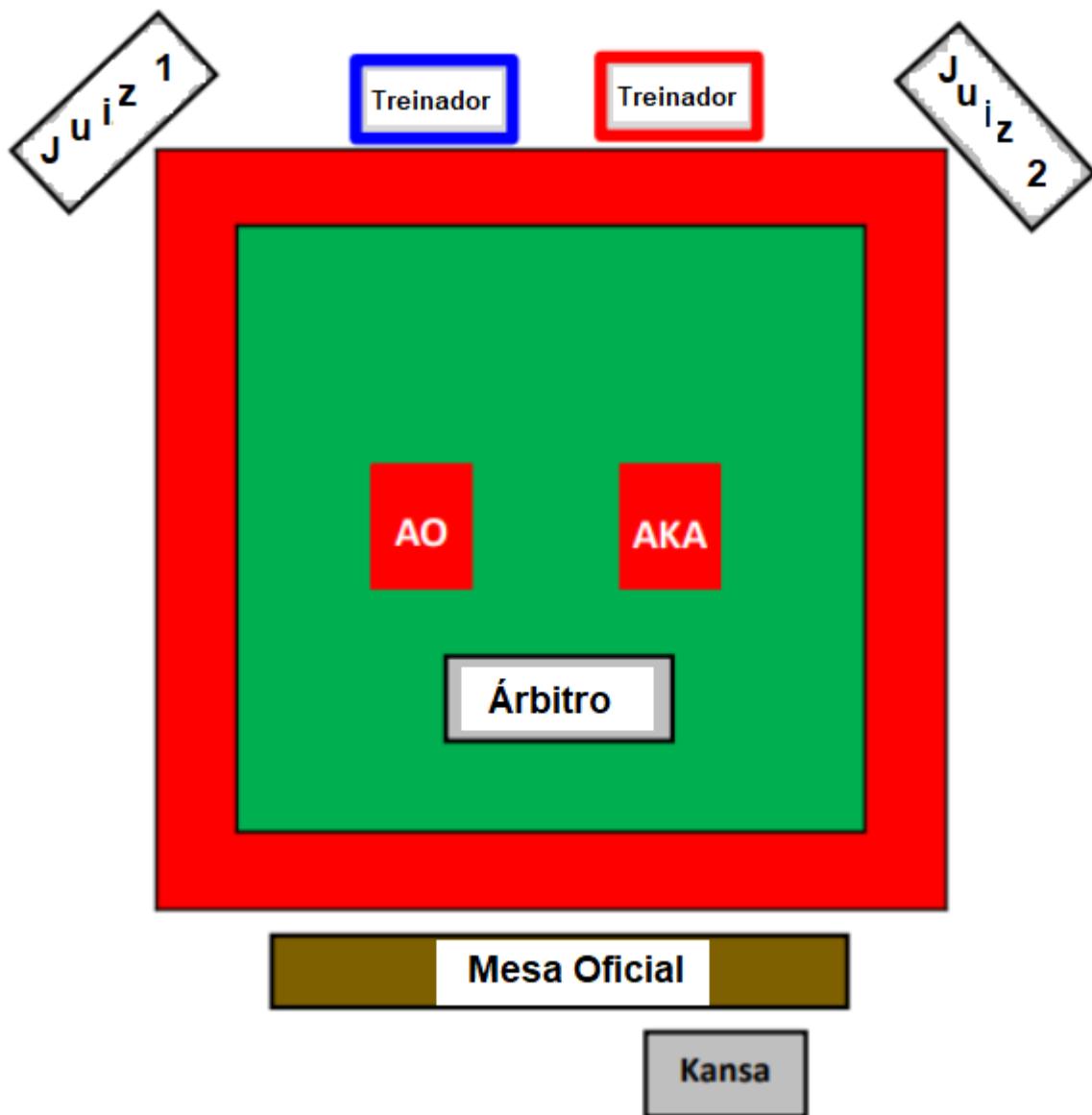
Bater no chão ao lado



CONTACTO

Cruzar as bandeiras ao lado do rosto

LAYOUT DA ÁREA DE COMPETIÇÃO



ANEXO 6 : TABELA RESUMO DOS CRITÉRIOS DE VITÓRIA E RESOLUÇÃO DE EMPATES

KUMITE			
Individual		Equipas	
Round-robin	Eliminatória	Round-robin	Eliminatória
Critérios de decisão de vitória num combate entre dois indivíduos			
1. Maior nº de pontos marcados	1. Maior nº de pontos marcados	1. Maior nº de pontos marcados	1. Maior nº de pontos marcados
2. Senshu	2. Senshu	2. Senshu	2. Senshu
3. Maior nº de Ippon marcados	3. Maior nº de Ippon marcados	3. Maior nº de Ippon marcados	3. Maior nº de Ippon marcados
4. Maior nº de Waza-ari marcados	4. Maior nº de Waza-ari marcados	4. Maior nº de Waza-ari marcados	4. Maior nº de Waza-ari marcados
5. Empate (Hikiwake)	5. Voto dos Juízes (Hantei)	5. Empate (Hikiwake)	5. Empate (Hikiwake)
Critérios de decisão de vitória numa partida de equipas			
		1. Maior nº de combates ganhos	1. Maior nº de combates ganhos
		2. Maior nº de pontos marcados para a equipa	2. Maior nº de pontos marcados para a equipa
		3. maior nº de Ippon marcados pela equipa	3. maior nº de Ippon marcados pela equipa
		4. Maior nº de Waza-ari marcados pela equipa	4. Maior nº de Waza-ari marcados pela equipa
		5. Empate (Hikiwake)	5. Combate extra permitindo Hantei *)
Critérios para decisão de vitória num grupo Round-robin e resolução de empates			
1. Maior total de pontos de vitória		1. Maior total de pontos de vitória	*) cada equipa pode selecionar qualquer atleta para o combate extra “Total” implica todos os combates no grupo, tanto para provas individuais como para equipas
2. Vencedor de combate entre os dois		2. Vencedor da partida entre os dois	
3. Maior total de pontos marcados		3. Maior total de combates vencidos	
4. Menor nº de pontos sofridos		4. Maior nº de pontos marcados	
5. Maior nº de Ippon marcados		5. Menor nº de pontos sofridos	
6. Menor nº de Ippon sofridos		6. Maior nº de Ippon marcados	
7. Maior nº de Waza-ari marcados		7. Menor nº de Ippon sofridos	
8. Menor nº de Waza-ari sofridos		8. Maior nº de Waza-ari marcados	
9. Posição mais elevada no Ranking Mundial		9. Menor nº de Waza-ari sofridos	
10. Combate extra permitindo Hantei		10. Combate extra permitindo Hantei *)	
Para cada par comparado, os critérios devem ser considerados desde o início da lista		Para 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.