



**FEDERAÇÃO SUL RIO-GRANDENSE DE KARATE**

## **REGRAS DE COMPETIÇÃO DE KARATE**





FEDERAÇÃO SUL RIO-GRANDENSE DE KARATE

Fundada em 8 de dezembro de 2012

# REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO

Estas regras foram atualizadas em maio de 2018 pelo Diretor de Arbitragem CEEBK em consonância com os anseios dos Presidentes Estaduais com decisões tomadas em Assembleia Ordinária da entidade.

## SHIAI-KATA CEEBK

### REGRAS GERAIS DE COMPETIÇÃO

#### 1. REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO DE KATA<sup>1</sup>

##### I. DAS MODALIDADES DE COMPETIÇÃO

**Artigo 1** - As Modalidades de Competição são as seguintes:

- a) **Competição Individual.** Consiste em apresentação individual, separada em divisões masculina e feminina.
- b) **Competição por equipe.** Exclusivamente masculina ou exclusivamente feminina.
- c) São permitidas as variações de Escola.

**Artigo 2** - O sistema de competição individual e por equipe terá a seguinte regra de competição:

- a) Caso decidido pela comissão poderá ser de duas formas:
  - Por notas - Anexo separado;
  - Por bandeiras.
- b) O número de pessoas que constituem uma equipe será 3 (três).

---

<sup>1</sup> 型・形 KATA [かた] (kata): Forma, padrão.



- c) Decidido em Assembleia, os zonais e Campeonato Nacional CEEBK a partir de 2014 será utilizado o SISTEMA DE BANDEIRAS para as competições de *Kata*.
- d) Por questão de organização, os Árbitros deverão manter as bandeiras enroladas e no colo.

## II. DA ARBITRAGEM DE UMA COMPETIÇÃO

### Artigo 3 - KATA POR BANDEIRAS

- a) A competição de *Kata* por bandeiras será executada por chaves em eliminatórias simples.
- b) Até a categoria Infanto-Juvenil os *Kata(s)* deverão ser executados simultaneamente.
- c) Da categoria Juvenil acima os *Kata(s)* deverão ser executados individualmente.
- d) Todas as categorias individuais que tem a participação de faixas brancas deverão ser *Kata(s)* básicos.
- *Shotokan*<sup>2</sup>: 5 *Heian* e o *Tekki-shodan*;
  - *Shorin-ryu*<sup>3,4,5</sup>: 5 *Pin'an*, *Naihanchi 1, 2, 3*, e *Fukyu Dai-ichi* e *Fukyu Dai-ni*;
  - *Goju-ryu*<sup>6</sup>: 2 *Gekisai*, *Saifa*, *Seienchin*;
  - *Wado-ryu*<sup>7</sup>: *Pin'an 1, 2, 3, 4, 5*;
  - *Shito-ryu*<sup>8</sup>: *Pin'an 1, 2, 3, 4, 5*.

**Observação:** Podem repetir em todas as rodadas.

**Artigo 4** - A competição será avaliada por um Quadro de Árbitros selecionados pela Comissão de Arbitragem da Confederação e consistirá em: um Árbitro Principal (*Shushin*<sup>9</sup>) e Árbitros Auxiliares (*Fukushin*<sup>10</sup>).

<sup>2</sup> 松濤館 SHŌTŌKAN [しょうとうかん] (xootoocan): "Escola" de Shōtō, "Escola" de Gichin Funakoshi.

<sup>3</sup> 小林流 SHŌRIN-RYŪ [しょうりんりゅう] (xoorin-riuu): Kobayashi-ryū, "Estilo" da Pequena floresta.

<sup>4</sup> 松林流 SHŌRIN-RYŪ [しょうりんりゅう] (xoorin-riuu): Matsubayashi-ryū, "Estilo" da Floresta de pinheiros.

<sup>5</sup> 少林流 SHŌRIN-RYŪ [しょうりんりゅう] (xoorin-riuu): Shōbayashi-ryū, "Estilo" de Shàolín, "Estilo" da Pequena floresta.

<sup>6</sup> 剛柔流 GŌJŪ-RYŪ [ごうじゅうりゅう] (goodjuu-riuu): "Estilo" da flexibilidade e da força.

<sup>7</sup> 和道流 WADŌ-RYŪ [わどうりゅう] (uadoo-riuu): "Estilo" do caminho da paz.

<sup>8</sup> 糸東流 SHITŌ-RYŪ [しとうりゅう] (xitoo-riuu): "Estilo" de Ito(su) e Higa(onna).



**Artigo 5** - Todas as competições devem ser realizadas exclusivamente conforme as instruções do Árbitro Principal.

### III. DO INÍCIO E FINAL DAS COMPETIÇÕES

#### Artigo 6 - Início:

Antes de cada início de categoria individual e por equipe, todos os atletas deverão se apresentar munidos de documento oficial original com foto para conferência na área chamada para competição. Para efeito de validade, serão considerados: carteirinha escolar com foto (oficial); RG; Habilitação, passaporte, carteiras profissionais (Crea, Cref, Oab, etc), identificação militar. Para categorias mirins, será autorizada a apresentação de Certidão de Nascimento + carteirinha com foto da Entidade Estadual.

- a) Antes de cada rodada os competidores deverão informar à mesa do *Koto*<sup>11</sup> o nome do *Kata* que será realizado, obedecendo a lista autorizada para cada rodada.
- b) O Árbitro Principal claramente repetirá o nome do *Kata* para confirmação junto a mesa.
- c) No começo de cada encontro e ao serem chamados pelos seus nomes, os dois competidores, um usando uma faixa vermelha (*Aka*<sup>12</sup>), e o outro uma faixa azul (*Ao*<sup>13</sup>), deverão entrar pela extremidade oposta ao Árbitro Principal, *Aka* pela direita e *Ao* pelo esquerdo, até um terço do perímetro, cumprimentar os Árbitros e entre si, e adentrar para executar o *Kata*.
- d) Nas categorias que executarão os *Kata* simultaneamente, deverão entrar juntos. Depois de se deslocar para a posição de início e anunciar claramente o nome do *Kata* que será demonstrado.
- e) Após o término, os competidores retornam à posição inicial para o *Hantei*<sup>14</sup>.
- f) Nas categorias que executam o *Kata* Individualmente, os atletas deverão entrar pela extremidade oposta ao Árbitro Principal, *Aka* pela direita e *Ao* pelo esquerdo, até um terço do perímetro, cumprimentar aos Árbitros e entre si, o *Ao* sai para o *Aka* executar o *Kata*. Depois de se deslocar para a posição de início e anunciar claramente o

<sup>9</sup> 主審 SHUSHIN [しゅしん] (xuxin): Árbitro(s).

<sup>10</sup> 副審 FUKUSHIN [ふくしん] (fucuxin): Juiz(es).

<sup>11</sup> コート KŌTO [コート] (cooto): Leitura japonesa para a palavra inglesa "court" (quadra).

<sup>12</sup> 赤 AKA [あか] (aca): Vermelho.

<sup>13</sup> 青 AO [あお] (ao): Azul.

<sup>14</sup> 判定 HANTEI [はんてい] (rantee): Decisão, julgamento.



## FEDERAÇÃO SUL RIO-GRANDENSE DE KARATE

Fundada em 8 de dezembro de 2012

nome do *Kata* que será demonstrado, *Aka* fará a saudação e começará. Uma vez concluído o *Kata*, após a saudação final, *Aka* deixará a área para aguardar a demonstração de *Ao*.

- g) Após o término do *Ao*, os competidores retornam à posição inicial para o *Hantei*.
- h) O Árbitro Principal claramente repetirá o nome do *Kata* para confirmação junto a mesa.

### Artigo 7 - Final:

- a) Após a conclusão do *Kata*, o Árbitro Principal convocará os Árbitros Auxiliares para (*Hantei*) decisões.
- b) Imediatamente o Árbitro Principal e os Árbitros Auxiliares irão se manifestar (simultaneamente) as suas decisões através de bandeiras. O Juiz Chefe anunciará a decisão (*Hantei*) e fará soar dois tons de apito, ao tempo em que os juízes darão seus votos.
- c) Após o anúncio da decisão, o competidor vai se curvar ao seu adversário e cumprimenta e em seguida vira para os Árbitros cumprimenta e deixa a Área de Competição.
- d) Se na opinião do Juiz Principal o competidor deve ser desclassificado, ele pode chamar os outros juízes (*Shugo*<sup>15</sup>) para chegar a um veredicto.
- e) Se um competidor é desclassificado, o Juiz Chefe cruzará e descruzará suas bandeiras e levantará a bandeira indicando o vencedor.
- f) Em situação onde ambos *Aka* e *Ao* são desclassificados no mesmo encontro, os adversários da próxima rodada vencerão por ausência do adversário (e nenhum resultado é anunciado), porém se a dupla desclassificação acontecer em encontro por medalha, neste caso o vencedor será decidido por *Hantei*.
- g) Nas categorias até Infantil A (11 anos) e os que não tem faixas pretas não poderão ser desclassificados em casos de parada ou erros na execução do *Kata*. Sempre será decidido por *Hantei*.
- h) A decisão será para *Aka* ou *Ao*. Não pode haver empates. O competidor que receber a maioria dos votos é declarado o vencedor.

---

<sup>15</sup> 集合 SHŪGŌ [しゅうごう] (xuugoo): Alinhar.



**Artigo 8** - Quando a competição tiver categorias de *Kata* divididas por estilo, obedecerão ao que segue:

- Estilo *Shotokan*;
- Estilo *Goju-ryu*;
- Estilo *Shito-ryu*;
- Estilo *Shorin-ryu*;
- Estilo *Wado-ryu*.

**Artigo 9** - Competição por equipes

1. Competição por equipes é composta por 3 (três) competidores e é exclusivamente masculina ou exclusivamente feminina.
  - 1.1. Ficou decidido em Assembleia Ordinária da FSK que, com o intuito de estimular as crianças, serão permitidas equipes mistas nas categorias até 10 anos.
2. **Nas disputas por medalhas, a equipe deverá demonstrar o *Kata* escolhido em forma normal e em seguida deverá demonstrar o significado do *Kata* (*Bunkai*<sup>16</sup>). (válido para categoria Adulto)**
3. O tempo total permitido para executar o *Kata* e o *Bunkai* é de 6 (seis) minutos. O cronometrista começará a contagem do tempo no momento que os competidores fazem o cumprimento antes de iniciar o *Kata* e parará no cumprimento final, após a demonstração do *Bunkai*. A equipe que não fizer o cumprimento inicial ou final, ou ultrapassar o tempo de 6 (seis) minutos será desclassificado.
4. O uso de armas tradicionais, equipamento auxiliar ou vestuário adicional não é permitido.

#### IV. CRITÉRIOS PARA DECISÃO

**Artigo 10** - Em uma competição de *Kata*, cada desempenho não será considerado simplesmente bom ou ruim, mas julgados de acordo com os

<sup>16</sup> 分解 BUNKAI [ぶんかい] (buncai): Análise, entender as partes.



elementos essenciais de cada uma das bases do julgamento com base em dois diferentes critérios:

**Parágrafo 1º** - O desempenho de base: os seguintes pontos básicos devem aparecer em cada execução de um *Kata*:

- a) Bases.
- b) Técnica.
- c) Potência (*Kime*<sup>17</sup>).
- d) Velocidade e ritmo (sincronização).
- e) Movimento de transição.
- f) Estabilidade e equilíbrio.
- g) Respiração correta.
- h) O controle de contração e descontração.
- i) Concentração (*Chakugan*<sup>18</sup>).
- j) *Enbusen*<sup>19</sup>.
- k) *Kiai*<sup>20</sup>.
- l) Cerimônia.
- m) Demonstrar compreensão adequada do *Bunkai Kata*.

**Artigo 11** - O desempenho avançado: O Quadro de Árbitros irá notar os pontos importantes e específicos do grau de dificuldade do *Kata* executado.

O Julgamento será baseado em:

- a) O domínio das técnicas pelo competidor.
- b) O grau de dificuldade e de risco no desempenho do *Kata*.
- c) A atitude de *Budo*<sup>21</sup> do competidor.

<sup>17</sup> 決め KIME [きめ] (quime): Utilizar toda a energia para um determinado fim.

<sup>18</sup> 着眼 CHAKUGAN [ちやくがん] (tchacugan): Observação, atenção, manter a vista sobre, etc.

<sup>19</sup> 演武線 ENBUSEN [えんぶせん] (enbussen): Linha (diagrama) de execução (de um *Kata*).

<sup>20</sup> 気合 KIAI [きあい] (kiai): Reunir energia, reunir vitalidade, reunir força de vontade.

<sup>21</sup> 武道 BUDŌ [ぶどう] (budoo): Caminho marcial; via marcial.



## **Artigo 12 - PONTOS NEGATIVOS E DESQUALIFICAÇÃO:**

**Parágrafo 1** - Pontos negativos. Os pontos serão deduzidos nestes casos:

- a) Para uma hesitação momentânea no bom desempenho do *Kata* rapidamente sanada, deve ser considerados para avaliação.
- b) Para uma parada momentânea, mas uma pausa perceptível, para um ligeiro desequilíbrio e rapidamente solucionado, deve ser considerada para avaliação.

## **Parágrafo 2 - DESQUALIFICAÇÃO**

- a) Se o competidor realiza a *Kata* errado.
- b) Se o *Kata* é variado.
- c) Se o competidor para o *Kata*.
- d) Se o competidor perde completamente o equilíbrio e / ou quedas.
- e) Se o competidor anunciar o nome de um *Kata* e executar outro *Kata*.
- f) Se a faixa do competidor cair totalmente ao solo. (A faixa faz parte da indumentária e deve estar colocada adequadamente)

## **Artigo 13 - Da forma de competição de *Kata*(s):**

A competição de *Kata*(s) será realizada na forma de competição por bandeiras com dois atletas competindo entre si.

Para as categorias de crianças serão realizados simultaneamente e a partir do Juvenil serão realizados de forma individual. Os atletas deverão ter suas faixas vermelhas e azuis, pois as mesmas não serão fornecidas pela organização.





## V. DA TABELA DE KATA(S) DIVIDIDOS POR ESTILOS E RODADAS

### LISTAGEM DE KATA POR ESTILOS

<b>Shotokan</b>	<b>Shito-ryu</b>	<b>Goju-ryu</b>	<b>Wado-ryu</b>	<b>Shorin-ryu</b>
<b>Shitei-kata<sup>22</sup></b>	<b>Shitei-kata</b>	<b>Shitei-kata</b>	<b>Shitei-kata</b>	<b>Shitei-kata</b>
Heian (1,2,3,4,5)	Pin'an (1,2,3,4,5) Heian (1,2,3,4,5)	Gekisai Dai-ichi (Gekisai-ich)	Pin'an (1,2,3,4,5)	Naihanchi (1,2,3)
Tekki-shodan	Saifa Saiha	Saifa		Fukyu Dai-ichi
	Aoyagi (Aoyanagi) (Seiryu)	Gekisai Dai-ni (Gekisai-ni)		Fukyu Dai-ni
	Myojo (Myosho)	Seiyunchin (Seienchin)		Pin'an (1,2,3,4,5)

<b>Shotokan</b>	<b>Shito-ryu</b>	<b>Goju-ryu</b>	<b>Wado-ryu</b>	<b>Shorin-ryu</b>
<b>Sentei-kata<sup>23</sup></b>	<b>Sentei-kata</b>	<b>Sentei-kata</b>	<b>Sentei-kata</b>	<b>Sentei-kata</b>
Bassai-dai	Wanshu (Itosu-ha)	Seisan	Kushanku	Passai-sho (Itosu no passai)
Enpi	Matsumura-rohai (Matsumura no rohai) (Matsumura ha rohai)	Seipai	Niseishi	Matsumura-bassai (Bassai-dai)
Kanku-dai	Juroku	Shisochin	Jion	Kushanku-sho
Hangetsu	Bassai-dai		Passai	Jion
Jion	Kosokun-dai (Koshokun-dai)		Jitte	
Jitte	Tomari-wanshu (Tomari no wanshu) (Tomari ha wanshu)			
	Ji'in			
	Seienchin			

**OBSERVAÇÃO: TODOS OS KATA(S) RESTANTES DE CADA ESTILO E NÃO CONSTANTES DESTA LISTA CORRESPONDEM AOS TOKUI-KATA<sup>24</sup>.**

## VI. OS KATA(S) PERMITIDOS PARA CADA GRADUAÇÃO

### GRADUAÇÕES BÁSICAS ATÉ 4º KYU:

Atletas com graduação até 4º Kyu somente poderão realizar Kata(s) do grupo de Shitei-kata(s) (básicos) podendo repetir o mesmo Kata em todas as rodadas.

<sup>22</sup> 指定型 SHITEI-KATA [していかにた] (xitee-cata): Forma(s) designada(s), forma(s) indicada(s).

<sup>23</sup> 選定型 SENTEI-KATA [せんていかにた] (sentei-cata): Forma(s) selecionada(s), forma escolhida(s).

<sup>24</sup> 得意型 TOKUI-KATA [とくいかにた] (tocui-cata) Forma(s) "favorita(s)".



FEDERAÇÃO SUL RIO-GRANDENSE DE KARATE

Fundada em 8 de dezembro de 2012

### **GRADUAÇÕES 3º ATÉ 2º KYU:**

Atletas com graduação de 3º e 2º *Kyu(s)* poderão realizar *Kata(s)* dos grupos *Shitei* e *Sentei*, devendo realizar dois *Kata(s)* diferentes pelo menos de forma alternada.

### **GRADUAÇÕES INTERMEDIÁRIAS E AVANÇADAS 3º KYU ATÉ FAIXA PRETA (ATÉ A IDADE DE 14 E 15 ANOS):**

Os atletas destas graduações poderão realizar *Kata(s)* dos três grupos (*Shitei*, *Sentei* e *Tokui*) ou seja, livres, devendo realizar dois *Kata(s)* diferentes pelo menos de forma alternada. Poderão repetir o *Kata*, mas sempre de forma alternada, nunca consecutivamente.

**Observação:** Na primeira rodada os atletas só poderão executar *Shitei* ou *Sentei*.

### **GRADUAÇÕES INTERMEDIÁRIAS E AVANÇADAS 3º KYU ATÉ FAIXA PRETA (IDADE DE 16 ANOS E ACIMA):**

Os atletas destas graduações poderão realizar *Kata(s)* dos três grupos, *Shitei*, *Sentei* e *Tokui*, ou seja, de forma livre, devendo realizar três *Kata(s)* diferentes pelo menos de forma alternada. Após a terceira rodada o atleta poderá repetir um *Kata* já realizado de uma vez que não seja o que realizou por ultimo (na terceira rodada).

**Observação:** Na primeira rodada os atletas só poderão executar *Kata Shitei* ou *Sentei*.



# REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO

## SHIAI-KUMITE CEEBK

### REGRAS GERAIS DE COMPETIÇÃO

#### 2. REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO DE SHIAI-KUMITE<sup>25</sup>

##### **Artigo 1 - Área de Competição:**

*Kumite*<sup>26</sup>: O tamanho da Área de Competição, em princípio, deve ser de 8 x 8 metros para Master, Adulto, Juniores e Juvenil e um mínimo de 6 x 6 metros para as categorias Mirim e 7x7 para Infantil e Infanto-Juvenil com um metro de área de segurança.

Pisos de *Tatami*<sup>27</sup> são obrigatórios.

**Observação:** Conforme Lei Estadual crianças menores de 10 (dez) anos estão impedidas de lutar. Sendo assim, não haverá categorias de *Kumite* abaixo desta idade.

##### **Artigo 2 - Vestimenta Oficial e Apresentação:**

- 1) Os competidores deverão usar um *Karate-gi*<sup>28</sup> limpo e branco. Um patrocínio é permitido na parte de trás dos concorrentes e deve estar na altura do ombro e pode ser um máximo de 30 x 15 cm.
- 2) No *Kumite* e *Kata* por bandeiras, um dos competidores deve, para fins de identificação, usar uma faixa vermelha (*Aka*) e o outro uma faixa azul (*Ao*), sendo estes de uso pessoal.
- 3) O competidor deve manter as unhas curtas e não pode usar objetos metálicos ou similar em seu corpo que poderá causar prejuízo ao seu adversário.
- 4) As seguintes regras se aplicam aos atletas:

<sup>25</sup> 試合組手 SHIAI-KUMITE [しあいくみて] (xiai-cumite): Confronto para competir.

<sup>26</sup> 組手 KUMITE [くみて] (cumite): Confronto, combate, luta.

<sup>27</sup> 畳 TATAMI [たたみ] (tatami): Esteira(s), tapete(s).

<sup>28</sup> 空手衣 KARATE-GI [からてぎ] (carategui): Roupa de KARATE.



## FEDERAÇÃO SUL RIO-GRANDENSE DE KARATE

Fundada em 8 de dezembro de 2012

- a) Luvas (máximo até 2cm de espessura) são obrigatórios no *Kumite Shobu-sanbon*<sup>29</sup>.
- b) Caneleiras com dorso do pé (botinha) são permitidas para todas as categorias e obrigatórias para categorias que não utilizam protetores de tórax e cabeça.
- c) Protetores de boca são obrigatórios a partir da categoria Infantil B (12 anos acima). Os protetores poderão ser coloridos.
- d) No caso das mulheres, uma simples blusa branca deve ser usada por baixo da jaqueta do *Karate-gi*. Não serão aceitas de cores diferentes da branca ou top.
- e) As mangas do casaco devem atingir pelo menos até a metade do antebraço, não podem ultrapassar os punhos e não podem ser enrolados.
- f) A calça deve ser longa o suficiente para cobrir pelo menos dois terços da canela, não podem ultrapassar os tornozelos e não podem ser enrolados.
- g) Obrigatória a utilização de protetores de seios para mulheres nas categorias sem uso de protetor de tórax.

**Observação:** Na execução de um *Kata* se a faixa do competidor se soltar e chegar cair no chão, o competidor será desclassificado, pois a faixa é integrante da vestimenta e deve estar colocada de maneira correta e bem amarrada. No caso de ocorrer o mesmo no *Shiai-Kumite*, o árbitro deverá parar a luta, pedir para parar o cronômetro e solicitar que o atleta coloque a faixa adequadamente.

### I. DO SISTEMA DE PONTUAÇÃO

**Artigo 3** - O sistema de pontuação adotado por esta Confederação será *Shobu-sanbon* – três pontos (3 *Ippon*[s]<sup>30</sup> ou 6 *Waza-ari*[s]<sup>31</sup>).

**Artigo 4** - O sistema de arbitragem utilizará bandeiras e será composto:

- a) de **1 Árbitro Principal**: que deverá se posicionar de frente para a tela de pontuação do *Koto*, acompanhando a efetivação de pontos

<sup>29</sup> 勝負三本 SHÖBU-SANBON [しょうぶさんぼん] (xoobu-ssanbon): Combate por 3 pontos.

<sup>30</sup> 一本 IPPON [いっぽん] (i-pon): 1 ponto.

<sup>31</sup> 技有り WAZA-ARI [わざあり] (uadza-ari): Houve a técnica. Equivale a "meio ponto".



e penalidades pelos mesários, reduzindo assim as possibilidades de erro.

- b) e seus **Auxiliares**, que poderão apresentar a seguinte composição:
- **2 bandeiras** - que deverão se posicionar do lado contrário da atuação do Árbitro Principal.
  - **4 bandeiras** - que deverão se posicionar em cada canto do *Koto*, determinados pela área de *Tatami(s)*.
- c) Os técnicos deverão ser posicionados do lado do Árbitro Principal, para que tenham boa visão ao placar eletrônico.

**Artigo 5** - Para a competição de *Kumite* serão adotadas as cores *Aka* (vermelho) que lutará do lado direito do Árbitro Principal e *Ao* (azul) que ficará ao lado esquerdo do Árbitro Principal.

## II. TIPOS DE COMPETIÇÃO

**Artigo 6** - Os tipos de competição serão os seguintes:

- 1) **Competição Individual:** A competição individual é decidida por "*Shobu-sanbon*".
- 2) **Competição por Equipe:** O número de pessoas que constituem uma equipe (masculino e feminino) serão 3 (três) + 1 (um) reserva.

**Observação:** antes de cada combate individual e por equipe, todos os atletas deverão se apresentar munidos de documento oficial original com foto para conferência na área chamada para competição. Para efeito de validade, serão considerados: carteirinha escolar com foto (oficial); RG; Habilitação, passaporte, carteiras profissionais (Crea, Cref, Oab, etc), identificação militar. Para categorias mirins, será autorizada a apresentação de Certidão de Nascimento + carteirinha com foto da Entidade Estadual.

- a) Todos os competidores da equipe, incluindo técnico e reserva, devem estar alinhados no início da fase eliminatória. Cada equipe só pode apresentar e usar 1 reserva, durante a fase de eliminação do combate. Na equipe será permitida a participação somente quando a mesma for composta por um mínimo de dois competidores.



- b) Antes de cada combate da equipe, um representante da equipe ou técnico deverá entregar à mesa oficial, um formulário oficial definindo os nomes e os combates por ordem dos membros da equipe. A ordem do combate pode ser alterada para cada rodada, mas uma vez notificado, não pode então ser alterada. Após a entrega da lista, a utilização do reserva constitui uma mudança na luta contra a ordem.
- c) No momento da luta entrar no *Koto* fora de ordem, para enganar o adversário, este será desclassificado.
- d) Os combates entre os membros individuais de cada equipe serão realizados na ordem predeterminada.
- e) A equipe vencedora de um combate de equipe será decidida com base na quantidade de vitórias dos encontrados individuais.

#### Artigo 7 - Critérios para decidir o vencedor:

Os critérios para decidir o vencedor de uma competição de equipe são as seguintes (por ordem decrescente de importância):

1. Números de vitórias.
2. Quantidade de pontos acumulados (soma dos *Waza-ari* e *Ippon* [1 *Ippon* = 2 *Waza-ari*]).
3. Equipe que conquistou mais *Ippon*(s).
4. Luta extra (cada equipe designa um competidor).

Quando uma equipe permanece empatada com a equipe adversária com estes métodos de decisão acima mencionado, a decisão será tomada com base no resultado de um combate extra, realizado entre um representante das equipes em combate. No combate extra, o reserva poderá participar. No caso deste combate extra terminar em empate, terá lugar uma prorrogação (*Enchosen*<sup>32</sup>).

A extensão (*Enchosen*) será decidida pelo score de primeira pontuação (morte súbita). Se ainda não há pontuação, uma decisão deve ser tomada pelo Quadro de Árbitros (*Hantei*).

Vitórias atribuídas por uma desqualificação desonesta, ou desistência do oponente serão consideradas como 3 *Ippon*(s).

<sup>32</sup> 延長宣 ENCHŌSEN [えんちょうせん] (entchoossen): Anúncio de prorrogação.



### III. INÍCIO, SUSPENSÃO E FIM DOS COMBATES.

**Artigo 8** - Início: O Árbitro Principal fica na borda externa da Área de Competição. À sua esquerda e direita posição dos Árbitros Auxiliares. Após a troca formal de cumprimentos pelos competidores e Quadro de Árbitros (*Shomen ni rei*<sup>33</sup> - *Otagai ni rei*<sup>34</sup>), o Árbitro Principal leva um passo para trás, os Árbitros Auxiliares para o interior e todos cumprimentam entre si. O combate inicia-se com o anúncio feito pelo Árbitro Principal de "*Shobu-sanbon Hajime*<sup>35</sup>".

**Artigo 9** - Suspendendo: Ao anunciar "*Yame*<sup>36</sup>", o Árbitro Principal deve parar o combate temporariamente e ordena os competidores a voltar para suas posições iniciais. Ao retomar o combate, o Árbitro Principal anuncia "*Tsuzukete-hajime*<sup>37</sup>".

**Artigo 10** - O cronometrista dará um sinal através de um gongo, campainha ou apito indicando *Ato-shibaraku*<sup>38</sup>, 30 segundos para o final do combate, e dois sinais para o término do combate.

**Artigo 11** - Fim: Após a suspensão do combate, o Árbitro Principal termina o combate, anunciando "*Sore-made*<sup>39</sup>". Após a troca formal de cumprimentos pelos competidores e Quadro de Árbitros (*Otagai ni rei* - *Shomen ni rei*), o combate será considerado finalizado.

### IV. DA DURAÇÃO DE UM COMBATE

**Artigo 12** - O tempo de luta será:

- a) 1/30 minuto para todas as categorias masculinas e femininas até Infantil B.
- b) 2 minutos para as categorias Infante-Juvenil.
- c) 2 minutos para categoria Juvenil feminino e masculino, Senior feminino e Master masculino e feminino.

<sup>33</sup> 正面に礼 SHÖMEN NI REI [しょうめんにれい] (xoomen-ni-ree): Para frente, saudação!

<sup>34</sup> お互いに礼 OTAGAI NI REI [おたがいにれい] (otagai-ni-ree): Entre os presentes, saudação!

<sup>35</sup> 勝負三本始め SHÖBU-SANBON HAJIME [しょうぶさんぼんはじめ] (xoobu-ssanbon-rradjime): Começar o combate por 3 pontos.

<sup>36</sup> 止め YAME [やめ] (iame): Parar.

<sup>37</sup> 続けて始め TSUZUKETE-HAJIME [つずけてはじめ] (tsudzuquete-rradjime): Continuação... começar.

<sup>38</sup> 後暫く ATO-SHIBARAKU [あとしばらく] (ato-xibaracu) Falta pouco (tempo)!

<sup>39</sup> 其れ迄 SORE-MADE [それまで] (SORE-MADE): Pare como está!



- d) 3 minutos para categoria Adulto masculino para todas as graduações.

**Observação:** A COMISSÃO ORGANIZADORA poderá mudar o sistema e o tempo de luta de acordo com a necessidade.

**Parágrafo 1º** - Extensões de combate (prorrogação)

- 1) No caso de empate em um combate individual, haverá uma prorrogação (*Enchosen*).
- 2) A prorrogação será decidida pelo escore de primeira pontuação (morte súbita).
- 3) Se ainda não há pontuação, uma decisão deve ser tomada com base no combate e a extensão.
- 4) Todas as penalidades são transportadas para a prorrogação.
- 5) O tempo de *Enchosen* será 1 minuto.

**Parágrafo 2º** - Vitória ou derrota

A Vitória ou derrota será concedida com base no *Sanbon*, a vitória por decisão (*Hantei*), derrota devido a uma desqualificação, ou desistência.

**HANTEI:** Na decisão de *Hantei*, após *Enchosen*, o Árbitro Principal coloca-se no limite da Área de Competição e, em simultâneo com demais Árbitros Auxiliares, ele levanta o braço ao lado do competidor de sua preferência: *Aka* / *Ao*. Após a confirmação do resultado do voto, ele vai para o seu lugar da área e competição e ele anuncia o vencedor.

**IMPORTANTE:** *Hantei*, após *Enchosen*, o sinal de *Hikiwake*<sup>40</sup> não pode ser dado. O Árbitro Principal e todos os Árbitros Auxiliares devem decidir e votar *Aka* ou *Ao*.

## V. ÁREAS DE PONTUAÇÃO

**Artigo 13** - As áreas de pontuação serão limitadas ao seguinte:

- 1) Cabeça, face, abdome, tórax, lateral, Costa (excluindo os ombros). Coluna vertebral e garganta são áreas pontuáveis, mas qualquer leve contato deverá ser punido.

<sup>40</sup> 引分け HIKIWAKE [ひきわけ] (riquiuaque): Empate.





- 2) Uma técnica eficaz aplicada, simultaneamente, com a sinalização da campanha indicando o final do combate, deve ser considerada a pontuação.
- 3) Um ataque, mesmo que eficaz aplicado após a sinalização da campanha indicando o final do combate, não deve ser reconhecido como pontuação, nem deve constituir uma base para a decisão.
- 4) *Jogai*<sup>41</sup>: Técnica aplicada fora da área de combate deve ser inválida. No entanto, se o competidor aplicar tal técnica dentro do limite da área de combate, quando ele aplicou a técnica, será considerado como válida. O ponto em que “*Yame*” é chamado será útil para determinar se ocorreu *Jogai*. Se *Aka* aplica uma técnica bem sucedida e, em seguida sai da área de combate, o “*Yame*” deve ocorrer no instante da pontuação. A saída, portanto, ocorre fora do tempo do combate e não deve ser sancionado o *Jogai*.
- 5) Se a tentativa de *Aka* de pontuar é vencida, *Yame* não será chamado e será aplicado o *Jogai*. Se *Ao* sai logo após a pontuação de *Aka* com um ataque bem-sucedido, então *Yame* ocorrerá imediatamente na pontuação e não será aplicado *Jogai* para *Ao*. Se *Ao* sair, ou saiu logo após a pontuação de *Aka* (com *Aka* dentro da Área de Competição) é feita, então a pontuação de *Aka* e não será aplicado *Jogai* para *Ao*.
- 6) As técnicas de pontuação do mesmo valor emitido simultaneamente por ambos competidores não pontuam (*Aiuchi*<sup>42</sup>).

#### Artigo 14 - Critérios para decidir *Ippon* e *Waza-ari*

**Parágrafo 1º** - DO IPPON - Um *Ippon* é concedido com base nos seguintes requisitos:

- 1) Quando uma técnica precisa e poderosa, que é reconhecida como decisiva, é emitida para as áreas reconhecidas marcando sob as seguintes condições:
  - Boa forma, boa atitude, vigor forte, *Zanshin*<sup>43</sup>, o momento adequado, distancia correta.
- 2) Técnicas eficazes aplicadas nas seguintes condições devem ser consideradas como um *Ippon*:

<sup>41</sup> 場外 JŌGAI [じょうがい] (djoogai): Fora da área (de combate).

<sup>42</sup> 相撃ち AIUCHI [あいうち] (aiutchi): Golpes simultâneos.

<sup>43</sup> 残心 ZANSHIN [ざんしん] (dzanxin): Espírito (atenção) remanescente.



- a) Quando um ataque é aplicado no tempo perfeito e o adversário começou a se mover para o atacante (*Deai*<sup>44</sup>).
- b) Quando um ataque é aplicado imediatamente ao desequilíbrio do adversário.
- c) Quando uma combinação de ataques sucessivos e eficazes.
- d) Para uso combinado de *Tsuki*<sup>45</sup> e técnicas de *Keri*<sup>46</sup>.
- e) Para o uso combinado de *Tsuki/Keri* e técnicas de *Nage*<sup>47</sup>.
- f) Quando o adversário tenha perdido seu espírito de luta e virou as costas para o atacante.
- g) Os ataques eficazes aplicados nas áreas pontuáveis do adversário.
- h) Para técnicas válidas *Jodan-geri*<sup>48</sup>.

**Parágrafo 2º - DO WAZA-ARI-** O *Waza-ari* é atribuído por uma técnica quase comparável ao que precisava de pontuação *Ippon*. O painel de arbitragem deve procurar *Ippon* em primeira instância e só aplicar o *Waza-ari* na segunda instância.

### Artigo 15 - Critérios de decisão (*Hantei*)

**Parágrafo 1º** - Na ausência de *Sanbon* ou derrota por desqualificação (*Hansoku*<sup>49</sup>) ou desistência (*Kiken*<sup>50</sup>), durante o tempo previsto do combate, uma decisão (*Hantei*) é tomada com base nas seguintes considerações:

- a) Se houver ou não *Waza-ari(s)/Ippon(s)*.
- b) Se houver ou não advertências.
- c) O número de fugas fora da área do combate.
- d) A excelência comparativa na atitude de combate.
- e) A capacidade e habilidade.

<sup>44</sup> 出合 DEAI [であい] (deai): Sair junto, (ir ao) encontro.

<sup>45</sup> 突技 TSUKI-WAZA [つきわざ] (tsuqui-uadza): Técnicas de socos.

<sup>46</sup> 蹴技 KERI-WAZA [けりわざ] (keri-uadza): Técnicas de chutes.

<sup>47</sup> 投げ技 NAGE-WAZA [なげわざ] (nague-uadza): Técnicas de arremessos.

<sup>48</sup> 上段蹴 JODAN-GERI [じょうだんげり] (joodan-gueri): Chutes em nível alto.

<sup>49</sup> 反則 HANSOKU [はんそく] (ransocoku): Transgressor, Transgressão.

<sup>50</sup> 棄権 KIKEN [きけん] (quiquen): Renúncia, abandono, abstenção.



- f) O grau de dinamismo e espírito de luta.
- g) A excelência comparativa na estratégia utilizada.
- h) Combate honesto.
- i) Combate limpo.

**Parágrafo 2º** - No caso de um competidor marcar pelo menos um *Waza-ari* mais do que seu adversário, ele será automaticamente declarado o vencedor (*Kachi*<sup>51</sup>).

### Artigo 16 - Atos e Técnicas Proibidas

Os seguintes atos e técnicas são proibidos:

- 1) Os ataques não controlados.
- 2) As técnicas que fazem contato excessivo, tendo em conta a área de pontuação atacada.
- 3) Os ataques a membros superiores e inferiores.
- 4) Técnicas para o rosto com a mão aberta, *Enpi-uchi*<sup>5253</sup>, *Hiza-geri*<sup>5455</sup> e *Atama-uchi*<sup>5657</sup>.
- 5) Os ataques à virilha, à articulação do quadril, nas articulações do joelho e dos cotovelos.
- 6) Agarrando (a não ser imediatamente seguido por uma técnica), fechando o corpo contra o adversário desnecessariamente.
- 7) Lances perigosos.
- 8) Desperdício de tempo.
- 9) Qualquer comportamento antidesportivo, tais como o abuso verbal, ou provocação desnecessária, enunciados.

<sup>51</sup> 勝ち KACHI [かち] (catchi): Vitória.

<sup>52</sup> 猿臂打 ENPI-UCHI [えんびうち] (enpi-utchi): Cotovelada.

<sup>53</sup> 肘当 HIJI-ATE [ひじあて] (ridji-ate): Cotovelada.

<sup>54</sup> 膝蹴 HIZA-GERI [ひざげり] (ridza-gueri): Joelhada.

<sup>55</sup> 膝当 HIZA-ATE [ひざあて] (ridza-ate): Joelhada.

<sup>56</sup> 頭打 ATAMA-UCHI [あたうち] (atama-utchi): Cabeçada.

<sup>57</sup> 頭突 ZU-ZUKI [ずずき] (dzu-dzuqui): Cabeçada.



- 10) Qualquer comportamento susceptível de levar ao descrédito do Karate<sup>58</sup> (isso inclui técnicos, dirigente e **qualquer pessoa ligada ao competidor - pai, mãe e outros**).
- 11) Qualquer ação desrespeitosa e desnecessária é estritamente proibida.
- 12) As ações e reações exageradas são proibidas e serão penalizadas.
- 13) Saídas propositais da Área de Competição (*Jogai*).

### Artigo 17 - Sanções e desqualificação

**Parágrafo 1º** - Quando um competidor está a ponto de, ou já cometeu um ato proibido, o Árbitro Principal emitirá aviso ou anunciará uma penalidade.

#### OBSERVAÇÃO:

Durante o tempo normal de luta, se os atletas permanecerem sem lutar, caracterizando a antiluta (passividade), com o intuito de fazer passar o tempo (20 segundos) ambos serão punidos por comportamento. Não existe passividade só para um atleta. Se continuarem com esta atitude, serão punidos novamente na sequência de penalidades.

**Parágrafo 2º** - Quando um competidor comete um ato abaixo descrito, o Árbitro Principal deve anunciar a derrota do competidor infrator:

- a) Desobediência às ordens do Árbitro Principal.
- b) Se um competidor se torna exaltado de tal forma que ele é considerado pelo Árbitro Principal de ser um perigo para o seu oponente.
- c) Se o ato ou os atos de um competidor são considerados maliciosos, intencionalmente para violar as regras proibidas.
- d) Outros atos que são considerados uma violação das regras da competição.

**Parágrafo 3º - CONTATO**, as penalidades são as seguintes:

- a) Advertência verbal: CHUKOKU<sup>59</sup> (aviso sem uma penalidade).
- b) Penalidade: KEIKOKU<sup>60</sup> (aplica-se *Waza-ari* para o adversário).

<sup>58</sup> 空手 KARATE [からて] (karate): Mãos Vazias.  
<sup>59</sup> 注意 CHŪKOKU [ちゅうこく] (tchuuocoku) Chamada de atenção.



- c) Penalidade: CHUI<sup>61</sup> (aplica-se *Ippon* ao adversário).
- d) Desqualificação: HANSOKU (desclassificação do adversário).

**Parágrafo 4º - JOGAI E COMPORTAMENTO**, as penalidades são as seguintes:

- a) Advertência verbal: CHUKOKU (aviso sem uma penalidade).
- b) Penalidade: KEIKOKU (aplica-se *Waza-ari* para o adversário).
- c) Penalidade: CHUI (aplica-se *Ippon* ao adversário).
- d) Desqualificação: HANSOKU (desclassificação do adversário).

**AS PENALIDADES DE JOGAI E COMPORTAMENTO DEVEM SER SOMADAS DURANTE O COMBATE.**

### **OBSERVAÇÕES:**

- 1) As penalidades de **COMPORTAMENTO** e **CONTATO** podem ser GRADATIVAS OU DIRETAS, ou seja: podem ser aplicadas na sequência ou então de forma direta, pulando-se a sequência normal. Isto vai depender da gravidade da indisciplina ou do contato excessivo.
- 2) Após anunciado o **ATO-SHIBARAKU** (trinta segundos para o término da luta) o tempo passará a ser cronometrado, evitando-se assim que um atleta que esteja eventualmente vencendo assuma atitudes que possam prejudicar o seu oponente.

**Parágrafo 5º** - Qualquer comportamento desrespeitoso de pessoas ligadas ao atleta, como o treinador, dirigente, apoiadores, etc, pode resultar na punição ou desqualificação do competidor e / ou equipe.

**Parágrafo 6º** - Um ponto não será concedido se o competidor ferir seu adversário, mesmo que a lesão seja pequena, devendo-se aplicar punição ao atleta que acertou.

**ATO-SHIBARAKU - SHIKKAKU<sup>62</sup>**: O *Shikkaku* é a penalidade mais grave em uma competição de Karate, e significa a expulsão do atleta da

---

<sup>60</sup> 警告 KEIKOKU [けいこく] (queecocu): Advertência.

<sup>61</sup> 注意 CHŪI [ちゅうい] (tchuuji): Atenção.

<sup>62</sup> 失格 SHIKKAKU [しっかく] (xi-cacu): Desqualificado, desqualificação.



referida competição. O atleta deverá deixar a quadra de competição e não poderá exercer nenhuma atividade mais naquela competição. O *Shikkaku* para ser aplicado deve ter a anuência de todos os árbitros atuantes naquela luta ou árbitros atuantes na área em caso de um *Shikkaku* por indisciplina, independente do atleta estar lutando ou não. O nome do atleta será anunciado ao público e o mesmo perderá as premiações e a pontuação recebida até então. O Quadro de Árbitros fará um relatório do ocorrido que será entregue ao Diretor de Arbitragem. Poderá haver punições posteriores ao atleta de acordo com a gravidade dos fatos. O caso será julgado pela Comissão de Arbitragem.

### Parágrafo 8º - REGRA DOS DEZ SEGUNDOS:

Quando o atleta for atingido de forma muito violenta por seu adversário e não demonstrar condições de prosseguir no combate em razão dos danos sofridos pelo ataque do seu oponente, o árbitro abrirá a contagem dos dez segundos. O procedimento será o seguinte:

- Chama-se o médico e o mesmo atenderá o atleta de imediato.
- Abre-se a contagem dos dez segundos.
- No sétimo segundo a mesa deverá avisar o tempo.
- No caso do atleta voltar em condições e se posicionar corretamente em frente do seu oponente antes de findos os dez segundos, o árbitro encerrará a contagem e, a princípio, o atleta poderá continuar na luta, dependendo, porém da decisão médica e do árbitro.
- Se o atleta permanecer dez segundos ou mais sem condições e sem se recuperar, o mesmo não poderá continuar no combate.
- O árbitro deverá punir o atleta infrator e atribuir ponto ao atleta atingido. A vitória ou derrota neste caso dependerá do tipo de penalidade imposta ao infrator e a pontuação de cada um.
- A contagem dos dez segundos também deverá ser aberta se um competidor passar mal ou não se sentir em condições de continuar (mal súbito, tonturas, etc), mesmo que não tenha sofrido nenhum dano causado pelo oponente.

**Observação:** O atleta que for desqualificado em função de permanecer mais de dez segundos sem condições, estará fora daquela categoria, podendo participar em outra categoria, depois de passar por acompanhamento médico e receber autorização do mesmo.



## VI. DOS PROTETORES OBRIGATÓRIOS E FACULTATIVOS

**Artigo 18** - Os protetores obrigatórios nas categorias de *Kumite* Individual são:

**Parágrafo 1º** - Todas as categorias de *Kumite* Individual de faixas etárias de 5 a 15 anos, independente da graduação, deverão utilizar:

- a) **Protetor de cabeça** - Capacetes nas cores vermelha e azul. Na ausência dos capacetes azuis os dois competidores poderão utilizar a cor vermelha.
- b) **Protetor de tórax** - os coletes ou protetores de tórax deverão determinar os lados de cada competidor, apresentando as cores vermelho e azul.
- c) **Protetores de mão** - as luvas dos competidores deverão obedecer ao lado que o atleta for lutar, ou seja, ou a cor vermelha (se for *Aka*) ou a cor Azul (se for *Ao*). Não é permitida a utilização de outras cores. Uso pessoal.
- d) **Protetores de boca** - o protetor bucal poderá ser colorido, e será obrigatório a todos os atletas a partir de 12 anos de idade, mesmo com a utilização do capacete.

**Observação:** São protetores facultativos para estas faixas etárias de 5 a 15 anos: protetores de canela e pé (nas cores vermelha e azul), protetor genital.

**Observação:** Todas as categorias do Adulto até faixa laranja deverão utilizar os protetores de tórax, cabeça, mão e boca.

**Parágrafo 2º** - A partir da categoria Juvenil, Adulto e Master faixas verdes e acima e equipes, não utilizarão os protetores de tórax e cabeça.

- a) **Protetor de canela e pé** - deverão obrigatoriamente ser nas cores vermelha ou azul obedecendo ao lado em que competem (*Aka* ou *Ao*). Não serão permitidas outras cores e os atletas que não apresentarem estas proteções serão automaticamente desclassificados. Uso pessoal.
- b) **Protetor de seios** - para todas as meninas de 16 anos e acima, sendo de utilização interna. Uso pessoal.
- c) **Protetor genital** - para os atletas masculinos de 16 anos e acima, com utilização interna. Uso pessoal.



## FEDERAÇÃO SUL RIO-GRANDENSE DE KARATE

Fundada em 8 de dezembro de 2012

- d) **Protetores de mãos** - as luvas dos competidores deverão obedecer ao lado que o atleta for lutar, ou seja, ou a cor vermelha (se for *Aka*) ou a cor Azul (se for *Ao*). Não é permitida a utilização de outras cores. Uso pessoal.
- e) **Protetores de boca** - o protetor bucal poderá ser colorido, e será obrigatório a todos os atletas a partir de 12 anos de idade, mesmo com a utilização do capacete. Uso pessoal.
- f) **Protetores de mão** - as luvas dos competidores deverão obedecer ao lado que o atleta for lutar, ou seja, ou a cor vermelha (se for *Aka*) ou a cor Azul (se for *Ao*). Não é permitida a utilização de outras cores.
- g) **Protetores de boca** - o protetor bucal poderá ser colorido, e será obrigatório a todos os atletas a partir de 12 anos de idade, mesmo com a utilização do capacete.

**Artigo 20** - Todos os atletas deverão se apresentar portando as faixas vermelhas e azuis. (uso pessoal)

**Artigo 21** - Para competições internacionais regidas pela IKU-International Karate Union regras específicas de cada evento serão informadas aos atletas e comissão técnica integrantes da Seleção Nacional, caso haja alguma diferença com relação as regras da CEEBK Nacional.

## VII. DA ÁREA TÉCNICA E DA ATUAÇÃO DO TÉCNICO

**Artigo 22** - Área técnica: Para as competições Copa Brasil e Campeonato Nacional será designada uma área de aquecimento dos atletas e de livre acesso aos técnicos das delegações.

**Artigo 23** - As Federações Estaduais poderão apresentar, para atuação durante os eventos interestaduais e nacionais, seus técnicos, em quantidade máxima de 3 (três) que obrigatoriamente, e de forma gratuita, deverão fazer o Curso de Arbitragem daquele evento, onde receberão sua credencial de atuação, tendo livre acesso para auxiliar na condução dos atletas em seus *Koto(s)* de competição, bem como atuação de técnico durante as lutas, posicionando-se no local estipulado para os técnicos nas áreas, não podendo ficar transitando sem função pelas áreas, sendo passível de punição com a cassação da credencial.





**Artigo 24** - Os técnicos para serem autorizados na atuação dentro das áreas deverão se apresentar:

- Agasalho completo da federação a que pertence (não será autorizada utilização do agasalho da seleção brasileira, sendo este apenas considerado para competições internacionais para a comissão técnica nacional).
- Calçados esportivo tipo tênis.
- Camiseta de manga (curta ou longa) da sua delegação.
- Credencial do evento.

**Artigo 25** - Perderão a credencial e serão retirados das áreas os técnicos que:

- a) Não se apresentarem trajados e identificados conforme Artigo 3 do Inciso VII.
- b) Comportarem-se de forma inadequada, faltando com respeito a qualquer membro de diretoria da Confederação, árbitros ou da organização do evento.
- c) Atuar dando instruções fora da área especificada ou permanecer nas áreas sem atleta em atuação naquele momento.

**Parágrafo único** - os atletas do referido técnico poderão ser penalizados em caso de permanência desautorizada na área.

## VIII. DECISÕES DO ÁRBITRO PRINCIPAL COM RELAÇÃO À MARCAÇÃO DOS AUXILIARES

Conforme discutido, acordado e votado em Assembleia Geral da CEEBK, no Rio de Janeiro, por ocasião do campeonato brasileiro de 2017, ficou assim estabelecido o critério com relação ao poder do Árbitro Central com relação aos Auxiliares.

**Artigo 26** - O Árbitro Principal não poderá ir contra a marcação da maioria dos Árbitros Laterais, porém, em caso de empate nas marcações, o Árbitro Principal terá autonomia para decidir quanto à marcação de pontos ou penalidades.



## FEDERAÇÃO SUL RIO-GRANDENSE DE KARATE

Fundada em 8 de dezembro de 2012

**Parágrafo 1º** - No caso de arbitragem com dois Auxiliares, um Árbitro Auxiliar apontando ponto para *Aka* e o outro Árbitro Auxiliar apontando ponto para *Ao*, o Árbitro Central poderá decidir por pontuar *Aka* ou *Ao*, ou então desconsiderar.

**Parágrafo 2º** - Um Árbitro Lateral apontando *Torimassen*<sup>63</sup> e o outro Árbitro Lateral apontando *Mienai*, o Árbitro Central poderá decidir por pontuar, penalizar ou mesmo concordar com a marcação de *Torimassen* do Árbitro Lateral.

**Parágrafo 3º** - Os dois Árbitros Auxiliares apontando *Mienai*<sup>64</sup>, o Árbitro Principal poderá decidir por pontuar, penalizar ou desconsiderar.

**Parágrafo 4º** - Mesmo que um Árbitro Lateral aponte ponto para *Aka* ou *Ao*, se estiver no ângulo de visão do Árbitro Central, e este entender que a marcação não foi correta, o mesmo poderá cortar o ponto dado pelo Auxiliar. Neste caso o bom senso deve prevalecer e o Árbitro Principal somente cortar o ponto quando estiver no seu ângulo de visão e com absoluta certeza de que o ponto não ocorreu.

**Observação:** O mesmo não poderá ocorrer se os dois Árbitros Auxiliares assinalarem ponto para o mesmo atleta. Neste caso o Árbitro Central deverá seguir a pontuação dos seus dois Auxiliares.

**Parágrafo 5º** - Na arbitragem com quatro Árbitros Auxiliares, o critério é o mesmo de prevalecer sempre a marcação da maioria dos árbitros. Em caso de não haver maioria nas marcações caberá ao Árbitro Central tomar a decisão que julgar correta.

## IX. CONSIDERAÇÕES FINAIS

**Parágrafo único** - Quaisquer fatos e acontecimentos que dizem respeito as regras de competição e que não considerados neste regulamento, serão analisados e decididos pela Comissão de Arbitragem do referido evento.

Atualizado pela Comissão Nacional de Arbitragem em Caçapava, 29 de maio de 2018.

Porto Alegre, 30 de maio de 2018.

**Diretor de Arbitragem**  
Vilson Ricardo Silveira

<sup>63</sup> 取りません TORIMASEN [とりません] (torimassen): Não tirou, não conseguiu. Tem o sentido de "não pontuou".

<sup>64</sup> 見えない MIENAI [みえない] (mienai): Não vi, não consegui ver.



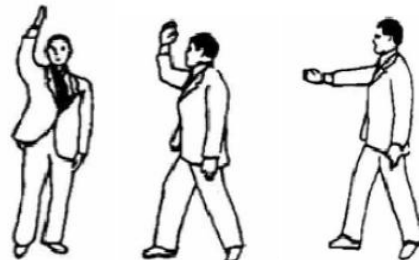
# REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO

## APÊNDICE

### I. SINAIS USADOS PELO ÁRBITRO PRINCIPAL



*Shobu-ippou (Sanbon) hajime  
Shobu hajime*



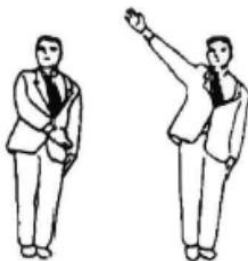
*Yame*



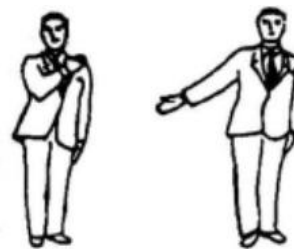
*Moto no ichi*



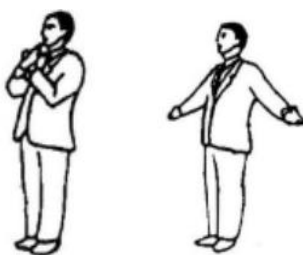
*Tsuzukete hajime*



*Ippon  
(Aka / Ao) no kachi*



*Waza-ari*



*Hikiwake*



*Torimasen*

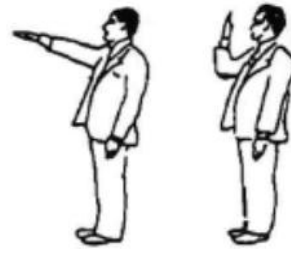


# FEDERAÇÃO SUL RIO-GRANDENSE DE KARATE

Fundada em 8 de dezembro de 2012



*Jogai*



*(Fukushin) Shugo*



*Hayai*



*Maai*



*Uke-imasu*



*Aiuchi*



*Nukete-imasu*



*Jowai*



*Atenai*



*Kiken*

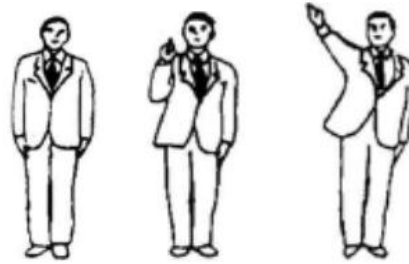


# FEDERAÇÃO SUL RIO-GRANDENSE DE KARATE

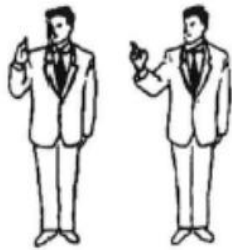
Fundada em 8 de dezembro de 2012



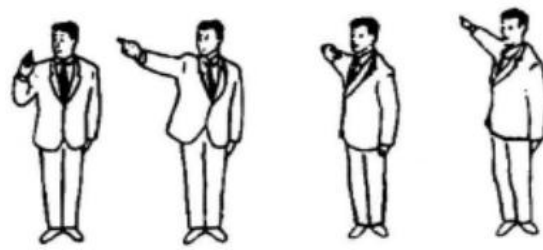
*Chui*



*Hansoku*



*Mubobi*



*Shikkaku*



*Sore-made*

## II. SINAIS USADOS PELOS ÁRBITROS LATERAIS



*Waza-ari*



*Ippon  
(Aka / Ao) no kachi*



*Hikiwake*



*Aiuchi*



# FEDERAÇÃO SUL RIO-GRANDENSE DE KARATE

Fundada em 8 de dezembro de 2012



*Torimasen*



*Nukete-imasu*



*Uke-imasu*



*Maai*



*Mienai*



*Jogai*



*Yowai*



*Hayai*



*Chui*



*Hansoku*



# FEDERAÇÃO SUL RIO-GRANDENSE DE KARATE

Fundada em 8 de dezembro de 2012



*Atenai*