

CONFEDERAÇÃO DE KARATÊ BRASILEIRA



REGRAS DE ARBITRAGEM

CONFEDERAÇÃO DE KARATE BRASILEIRA

Entidade Nacional de Administração Cultural e Desportiva de Karate-Do

Fundada em 12 de Dezembro de 2009 – CNPJ: 11.456.680/0001-79

Entidade Oficial Amparada pela Lei Nº 9.615/98

WEB SITE OFICIAL [http:// www.ckb.com.br](http://www.ckb.com.br)

Esta obra esta protegida pela Lei do Direito autoral. Autoriza-se a consulta e citação desde que creditada à obra conforme regara da ABNT em vigência. Qualquer forma de reprodução que não configure o interesse acadêmico, sem prévia autorização, é crime. Vedada a comercialização sem autorização da CKB.

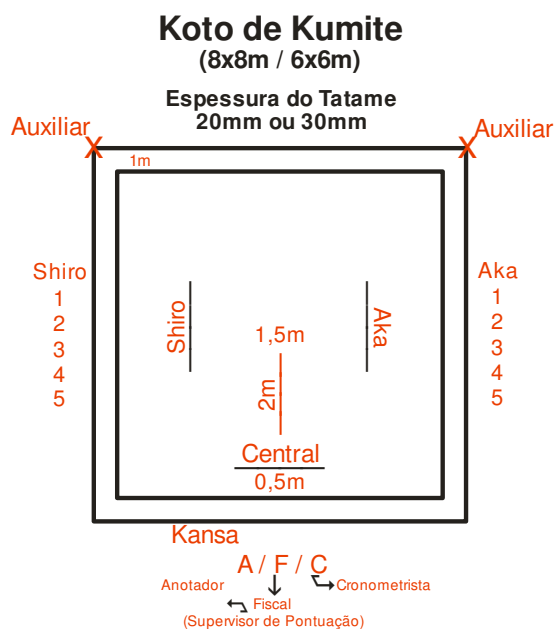


SUMÁRIO

REGRAS DE KUMITE	04
Artigo I. Área de Competição de Kumite	04
Artigo II. Equipamento Oficial da CKB	05
Artigo III. Organização da Competição de Kumite	09
Artigo IV. Painel de Arbitragem	11
Artigo V. Duração do Combate	11
Artigo VI. Pontuação	12
Artigo VII. Critérios para Decisão	15
Artigo VIII. Comportamento Proibido	16
Artigo IX. Penalizações	20
Artigo X. Lesões e Acidentes em Competições	20
Artigo XI. Protesto	23
Artigo XII. Poder e Deveres do Conselho de Arbitragem	24
Artigo XIII. Suspensão e Término das Lutas	26
Artigo XIV. Modificações	28
REGRAS DE KATA	29
Artigo I. Competição	29
Artigo II. Uniformes Oficiais da CKB	29
Artigo III. Organização da Competição	30
Artigo IV. Quadro de Árbitros	30
Artigo V. Pontuação	31
Artigo VI. Critério de Decisão	31
Artigo VII. Condução de Confrontos	33
Artigo VIII. Orientação de Notas	34
REGRAS DAS NOVAS MODALIDADES	35
Artigo I. Shiai Kumite Inter-Categorias	35
Artigo II. Embu Karate Show	35
Artigo III. Karate de Origem	35
ANEXOS	36
Anexo I. Comunicado Sobre o Evento	37
Anexo II. Inscrições	37
Anexo III. Termo de Responsabilidade	37
Anexo IV. Pesagem e Medição	37
Anexo V. Juramento dos Atletas	38
Anexo VI. Juramento dos Árbitros	38
Anexo VII. Formas de Competições, Classes, Idades e Categorias	39
Anexo VIII. Observações Sobre Comportamento	40
Anexo IX. Terminologia	41
Anexo X. Simbologia	42
Anexo XI. Gestos do Árbitro Central	43
Anexo XII. Gestos dos Juízes Auxiliares	47
Anexo XIII. Técnicas Proibidas	49
Anexo XIV. Técnicas Pontuáveis	49
Anexo XV. Lista de Kata	50

“REGRAS DE KUMITE”

Artigo I. Área de Competição de Kumite



1. A área de competição deve ser plana e sem obstáculos.
2. A área de competição, formada por tapetes de tatame aprovados pela CKB, deve ser um quadrado com os seguintes tamanhos:
 - Mirim até Infante-Juvenil: 6x6 metros
 - Juvenil até Máster: 8x8 metros

Obs.: Tamanhos medidos a partir do exterior com uma área adicional de dois metros em todo o perímetro como zona de segurança. Esta deve estar completamente desimpedida de qualquer obstáculo.

3. Deve marcar-se uma linha com meio metro de comprimento, a dois metros da distância a partir do centro da área de competição, a fim de situar o Árbitro.
4. Devem marcar-se duas linhas paralelas entre si, cada uma com um metro de comprimento e perpendiculares à linha dos Árbitros, com uma distância de um metro e meio do centro da área de competição, a fim de situar os competidores.
5. Os Árbitros auxiliares devem sentar-se nos cantos na área de segurança de frente para o Árbitro Central e cada um deverá estar equipado com uma bandeira vermelha e outra branca.

Obs.: Árbitros auxiliares a bandeira vermelha deve está na mão esquerda e a bandeira branca na mão direita.

6. O Árbitro Fiscal (Kansa) sentar-se-á numa cadeira fora da área de segurança, perto da mesa, atrás e à esquerda do Árbitro Central. Estará Equipado com uma bandeira vermelha (mão direita) e uma branca (mão esquerda) e um apito.
7. O Supervisor de Pontuação sentar-se-á na mesa oficial de pontuação, entre o anotador e o cronometrista.
8. A zona de um metro de largura antes da linha limite da área de competição deverá ser de uma cor diferente da do resto da área de competição.

EXPLICAÇÃO:

- I. Não deve haver quaisquer cartazes publicitários, paredes, pilares, etc. num raio de um metro do perímetro exterior da área de segurança.
- II. O Tatame utilizado deve ser antiderrapante na sua parte inferior e ter pouca rugosidade na parte superior. Não deve ser tão grosso quanto o utilizado no Judô, uma vez que este impede os movimentos de Karate. O Árbitro deve assegurar-se que as peças de tatame não se separam durante a competição, visto que as fendas entre os módulos do tatame são perigosos e podem causar lesões e acidentes. O tatame deve ser do tipo aprovado pelo CKB.

Artigo II. Equipamento Oficial da CKB

1. Os competidores e os seus treinadores deverão vestir o uniforme oficial conforme definido no presente regulamento.
2. O Conselho de Arbitragem poderá eliminar qualquer oficial ou competidor que não cumpra este requisito.

ÁRBITROS

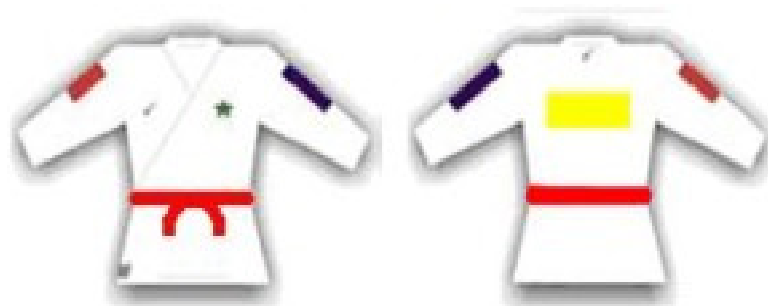
1. Os Árbitros e os Juízes devem usar o uniforme oficial designado pelo Conselho de Arbitragem. Este uniforme deve usar-se em todas as competições e cursos.
2. O uniforme oficial fica aqui definido como sendo a roupa composta de: Paletó azul marinho com dois botões prateados, camisa branca de mangas curtas, gravata oficial da CKB, usada sem prendedor, calça cinza-clara lisas sem dobras de bainha, meias azuis escuras ou pretas lisas, e sapatilhas pretas para uso dentro da área de competição.
3. Os Árbitros e Juízes do sexo feminino poderão usar ganchos de cabelo.

COMPETIDORES

1. Os competidores devem usar Karate-Gi branco sem riscas ou faixas. O emblema ou bandeira do país, do estado em caso de competição nacional ou emblema de sua associação em caso de

competição estadual deve colocar-se na parte esquerda do peito, não excedendo o tamanho de um quadrado de 12 x 8 cm. O Karate-Gi só pode exibir a marca do fabricante. Além disso, levar-se-á uma identificação nas costas fornecida pela organização. Um competidor deve usar uma Faixa vermelha e o outro, uma Faixa branca. As Faixas devem ter uma largura de cerca de cinco centímetros e comprimento suficiente para permitir duas pontas livres de 15 cm para além do nó.

2. Sem prejuízo do assinalado item anterior, o Comitê Diretor da CKB (Direção da CKB no caso das competições no Brasil) poderá autorizar a exibição de anúncios ou marcas de patrocinadores autorizados.
3. O casaco, depois de ajustado com a faixa à cintura, deve ter um comprimento mínimo que cubra as ancas, mas não pode exceder o comprimento de três quartos das coxas. As mulheres poderão usar uma camisa branca sem marcas, por baixo do Karate-Gi, já os homens não poderão usar camisa por baixo, somente o Karate-Gi branco.
4. O comprimento das mangas do casaco do Karate-Gi deve ser no máximo até ao pulso e no mínimo até a metade superior do antebraço. As mangas não podem estar dobradas.
5. As calças do Karate-Gi devem ser suficientemente compridas para cobrir pelo menos dois terços da perna e não podem ficar abaixo dos ossos do tornozelo. Não podem estar dobradas.






AKA / SHIRO

6. Os competidores deverão manter o cabelo limpo e cortado de modo a não prejudicar o bom desenrolar do combate. Não é permitido o *hachimaki* (fitas para a cabeça). Se o Árbitro considerar que o cabelo de um competidor se encontra muito comprido e/ou sujo, poderá excluí-lo do combate. Em kumite não é permitido usar travessas (tiara) ou ganchos (ou presilhas) de metal para o cabelo. Também são proibidas as fitas, miçangas ou outras decorações. É permitido o uso de elásticos discretos.
7. Os competidores devem ter as unhas curtas e não podem usar objeto duro ou metálico que possam lesionar o oponente. O uso de aparelhos metálicos de ortodontia deve ser aprovado

pelelo Árbitro e pelo Médico Oficial da prova. A responsabilidade de qualquer lesão é exclusivamente do competidor.

8. O seguinte Equipamento de proteção é obrigatório:

	<p>Luva de competição nas cores vermelha (Aka) e branca (Shiro).</p> <p>(todo atleta deve ter um par de cada cor)</p>
	<p>Faixa de competição nas cores vermelha (Aka) e branco (Shiro)</p> <p>Atenção: as faixas só poderão ter a espessura em torno de 05 cm.</p> <p>(cada atleta deve ter uma faixa de cada cor)</p>
	<p>Protetor de Tórax é obrigatório nas categorias de infantil até juvenil.</p> <p>Obs: Adulto masculino é opcional, mas o feminino é obrigatório.</p>
	<p>Protetor de canela com ou sem peito de pé nas cores vermelha (Aka) e branco (Shiro)</p>
	<p>Capacete com grade branco (Shiro) e vermelho (Aka)</p> <p>Obs.: OBRIGATÓRIO todo atleta ter um par de cada cor em todas as categorias.</p>
	<p>Protetor bucal moldável. (Como o capacete é obrigatório, o uso do protetor bucal é opcional)</p> <p>No caso de atleta com aparelho ortodôntico, deverá ser utilizado o protetor bucal duplo.</p>

	<p>Protetor de peito feminino. (Como o protetor de tórax é obrigatório de infantil a adulto, o protetor de peito é opcional).</p>
	<p>Protetor genital (coquilha) feminina branca. (Opcional)</p>
	<p>Protetor genital (coquilha) masculino branca. (Opcional)</p>

- A CKB recomenda o uso de todos os itens acima para a preservação da integridade física do atleta.
- Não será permitido o uso de bandagem ou de curativo, exceto se autorizado pelo Árbitro e o Médico oficial.
- É obrigatório que os atletas, para participar dos eventos da CKB, levem seus protetores individuais, como capacete de grade, luvas, tórax, coquilha, protetor bucal, caneleira, faixa branca e vermelha, nas categorias masculinas e femininas.
- É obrigatório que todas as entidades filiadas tenham disponíveis 2 pares (no mínimo) de cada equipamento citados no item anterior.

9. O uso de óculos é proibido. O uso de lentes de contacto maleáveis é permitido, desde que o competidor assuma esse risco.

10. O uso de Equipamento não autorizado é proibido.

11. Todo o Equipamento de proteção deve estar homologado pela CKB (CKB para os torneios ou campeonatos do calendário Federativo).

12. O Árbitro Fiscal (Kansa) deverá assegurar, antes de cada prova ou combate, que os competidores estão usando o equipamento aprovado. No caso dos Campeonatos Continentais, Internacionais e Federativos, o equipamento aprovado pela CKB deve ser aceito e não pode ser recusado.

13. A utilização de bandagens ou protetores de pulso, por lesão, deverá ser aprovada pelo Árbitro depois de ouvido o Médico da prova.

14. As alterações que poderão ser solicitadas são as seguintes:

- I. Alterações de alturas e/ou pesos nas categorias;
- II. Alterações nas classes e categorias;
- III. Tempo de duração nos combates;
- IV. Modelo de uso dos patrocínios nos “Karate-Gi”;
- V. Quantidade de atletas e/ou árbitros por Estado, etc.

Treinadores

1. Durante todo o torneio, o treinador deverá usar o agasalho oficial de sua seleção e ter, de forma visível sua credencial que o identifique como técnico.

EXPLICAÇÃO:

- I. O competidor deve usar uma só Faixa. Este deverá ser vermelho para AKA e branca para SHIRO. As Faixas de graduação não podem ser usadas durante os combates.
- II. Os protetores de boca (dentes) devem estar devidamente ajustados. As coquilhas com um copo de plástico removível não são permitidas, e as pessoas que as usem serão penalizadas.
- III. Se um competidor se apresentar no tatame vestido inadequadamente, não será imediatamente desclassificado; será dado a ele um minuto para corrigir as deficiências.
- IV. Caso o Conselho de Arbitragem concorde, os Oficiais de Arbitragem poderão exercer as suas funções sem o paletó.

Artigo III. Organização da Competição de Kumite

1. Um torneio ou campeonato de Karate é composto pela competição de Kumite e/ou a competição de Kata. A competição de Kumite poderá dividir-se em provas de Equipes e provas individuais. As provas individuais poderão, por sua vez, dividir-se em categorias de idade, altura e peso e absoluto. As categorias de peso são depois divididas em combates. O termo “combate” descreve ainda as competições individuais de Kumite entre pares de equipes opostas.
2. Nenhum competidor pode ser substituído por outro numa competição individual.
3. Os competidores individuais ou as equipes que não se apresentem quando chamados serão desclassificados (KIKEN) dessa categoria.
4. As equipes masculinas e femininas serão constituídas por 4 membros, com 3 competidores em cada encontro.
5. Todos os competidores são membros da equipe. Não há suplentes fixos. Antes de cada encontro, um representante de cada equipe entregará à mesa um formulário oficial definindo os nomes dos competidores e a ordem pela qual combatem os membros da equipe. Os participantes selecionados de entre os três membros da equipe, assim como a ordem pela qual combatem, poderá ser mudada entre eliminatórias, desde que a mesa seja notificada. No entanto, após essa notificação não é possível qualquer mudança até ao final dessa eliminatória.
6. Uma equipe será desqualificada se qualquer um dos seus membros ou o treinador alterar a composição da equipe ou ordem de entrada para os combates, sem notificar por escrito a Mesa, antes da eliminatória.

7. Não haverá pontuação no Kumite se o atleta cair tropeçando no tatame ou ao pisar no Karate-Gi.
8. A pontuação só é válida se o atleta aplicar varredura ou fizer a projeção dentro das normas do Karate.
9. Não há jogai se o atleta for empurrado ou puxado para fora da área do tatame.
10. Caso o atleta pontue e logo em seguida faça uma falta, mesmo antes ou depois do árbitro dizer yame, é anulado a pontuação e é aplicada a penalização. O árbitro não pode pontuar e penalizar ao mesmo tempo.
11. O atleta que aplicar uma técnica na garganta será punido com advertência ou penalizado sofrendo a pontuação para o oponente. A técnica só é válida e pontuada na região do pescoço lateral e atrás.
12. Nas categorias das idades de seis até quatorze anos não poderá pontuar atingindo a cabeça, pescoço, aplicar varredura ou projetar técnica de Karate. Proibido a técnica de haito uchi em todas as categorias.
13. Os atletas só poderão usar faixas aka (vermelha) e shiro (branca) durante a competição, não poderá usar a outra faixa de graduação correspondente.

EXPLICAÇÃO:

- I. Uma eliminatória é uma etapa dentro da competição para a eventual identificação dos finalistas. Numa competição de Kumite, uma eliminatória elimina 50% dos competidores, considerando-se os byes como competidores. Neste contexto, o conceito eliminatório pode também aplicar-se às primeiras etapas de uma prova e a repescagens. Numa competição de Rodadas, uma eliminatória permite que todos os competidores combatam uma vez.
- II. A utilização somente dos nomes dos competidores pode levantar problemas de pronúncia e identificação. Devem por isso, atribuir-se e utilizar-se de números e nome do atleta.
- III. Ao alinhar antes de um encontro, a Equipe deve apresentar somente os membros que vão competir. Os suplentes e o treinador não serão incluídos e devem estar sentados na zona previamente designada para eles.
- IV. Para poderem competir, as equipes masculinas ou femininas devem apresentar pelo menos dois competidores. Uma equipe com menos competidores que os estipulados serão desclassificados (Kiken).
- V. A ordem dos combates pode ser apresentada pelo treinador, ou por um competidor nomeado para o efeito. Se for o treinador que o faz, ele deve estar claramente identificado; caso contrário, pode ser rejeitada. A lista deve incluir o nome do Estado e entidade, a cor da Faixa atribuída à equipe para o encontro e a ordem de combate dos membros da equipe. Devem

incluir-se também os nomes dos competidores, os números de identificação e a folha devem ser assinados pelo treinador ou representante.

- VI. Os treinadores devem apresentar à Mesa a sua identificação juntamente com a dos seus competidores. O treinador deve sentar-se na cadeira providenciada para ele, e não deve interferir no decorrer do combate, seja por atos ou palavras.
- VII. Se, por erro de listagem, competirem outros competidores que não os nomeados, esse combate será declarado nulo independentemente do resultado. Para reduzir este tipo de erros, o vencedor de cada combate deve confirmar a sua vitória na Mesa antes de abandonar a área.

Artigo IV. Painel de Arbitragem

1. O Painel de Arbitragem para cada encontro consistirá num Árbitro Central (SHUSHIN), dois Juízes Auxiliares (FUKUSHIN), e um Árbitro Fiscal (KANSA).
2. Em cada koto atuarão Árbitros de diferentes Estados (Não poder ter mais de um representante), podendo um dos árbitros auxiliares ser do mesmo Estado do atleta que estiver competindo.
3. De modo a facilitar o decorrer da competição, serão nomeados cronometristas, anotadores, anunciadores e supervisores de pontuação (Fiscal).

EXPLICAÇÃO:

- I. No início de uma prova de Kumite o Árbitro deve situar-se na parte exterior da área de competição. Os Juízes 1 e 2 situam-se à sua esquerda e à sua direita.
- II. Depois do intercâmbio formal de saudações entre o Painel de Arbitragem e os competidores, o Árbitro Central retrocede um passo, os Juízes e o Árbitro Fiscal se voltam para o Árbitro e os quatro saúdam-se, dirigindo-se de seguida para as suas posições.
- III. Quando se faz a mudança de todo o Painel de Arbitragem, o que está de saída assume as posições do início do encontro ou combate, saúda os colegas que entram e abandona a área de competição.
- IV. Quando se faz a mudança de um Juiz, o que entra dirige-se ao que está de saída, saúdam-se e trocam de posições.

Artigo V. Duração do Combate

1. A duração de um combate nas categorias Masculinas de Mirim a Juvenil é de 2 minutos e Adulto e Máster é *de três* minutos (provas individuais ou por equipas).
2. A duração de um combate nas categorias Femininas de Mirim a Máster é de 2 minutos (provas individuais ou por equipas).

3. O tempo do combate inicia quando o Árbitro dá o sinal de começo (HAJIME) e é interrompido de cada vez que o Árbitro diga "YAME".
4. O cronometrista assinala, por meio de um gongo ou campainha claramente audível, quando faltarem 30 segundos para terminar o combate. O sinal de fim de tempo é o que marca o final do combate.
5. O tempo de luta começa no momento em que o Árbitro Central anuncia o seu início (Shobu Gohon, Hajime) e termina no exato momento do soar do gongo ou apito do árbitro fiscal, quando, imediatamente o árbitro principal anunciará o seu término.
6. O gongo é soberano e pontuações ocorridas após o seu soar serão desconsideradas; porém, fatos de ordem disciplinar serão considerados.

Artigo VI. Pontuação

1. A pontuação será a seguinte:
 - a) NIHON (dois pontos)
 - b) IPPON-HAN (um ponto e meio)
 - c) IPPON (um ponto)
2. É dada pontuação a uma técnica quando executada a uma área pontuável, de acordo com os seguintes critérios:
 - a) Boa forma
 - b) Atitude desportiva
 - c) Aplicação vigorosa
 - d) Alerta (ZANSHIN)
 - e) Boa oportunidade (TIMING)
 - f) Distância correta.
3. NIHON é atribuído a:
 - a) Chutes Jodan.
 - b) Qualquer técnica pontuável aplicada a um oponente que seja varredura (ashi-barai) ou projetado.
4. IPPON - HAN é atribuído a:
 - a) Chutes Chudan.
 - b) Desequilíbrio pela varredura ashi-barai não chegando a cair completamente.
5. IPPON é atribuído a:
 - a) Chudan ou Jodan Tsuki.
 - b) Uchi.
6. Os ataques são limitados às seguintes áreas:

- a) Cabeça
 - b) Face
 - c) Pescoço
 - d) Abdômen
 - e) Peito
 - f) Costas
 - g) Flancos
7. Uma técnica pontuável executada ao mesmo tempo em que se assinala o final do combate será considerada válida. Um ataque, embora eficaz, que se realize após a ordem de suspender ou terminar o combate não é pontuado, podendo penalizar-se o infrator.
8. Não se pontuarão técnicas, embora eficazes, se realizadas quando os competidores estão fora da área de competição. No entanto, se um dos competidores realizarem uma técnica eficaz estando dentro da área de competição e antes do Árbitro dizer “YAME”, a técnica será pontuada.
9. Não se pontuarão técnicas eficazes realizadas simultaneamente pelos 2 competidores um sobre o outro (AIUCHI).

EXPLICAÇÃO:

Para pontuar, uma técnica tem que ser aplicada a uma área pontuável de acordo com o estipulado no parágrafo 6. A técnica deve ser devidamente controlada em função da área atacada e deve satisfazer todos os seis critérios de pontuação definidos no parágrafo 2.

DENOMINAÇÃO	CRITÉRIOS TÉCNICOS
<p>NIHON (2 Pontos) é atribuído por:</p>	<p>1. <i>Chutes Jodan.</i> <i>Jodan define-se como face, cabeça e pescoço, e nunca a garganta.</i></p> <p>2. <i>Qualquer técnica pontuável executada num oponente projetado, ou de varredura ou ainda que esteja no solo.</i> <i>(Obs.: nenhuma técnica será pontuável que o oponente tenha caído por desequilíbrio espontâneo)</i></p>
<p>IPPON - HAN (1 Ponto e meio) é atribuído por:</p>	<p>1. <i>Chutes Chudan.</i> <i>Chudan define-se como abdômen, peito, costas e flancos.</i></p> <p>2. <i>Desequilíbrio pela varredura ashi-barai não chegando a cair completamente.</i></p>
<p>IPPON (1 Ponto) é atribuído por:</p>	<p>1. <i>Qualquer soco (tsuki) executado a qualquer das sete áreas pontuáveis.</i></p> <p>2. <i>Qualquer golpe (uchi) executado a qualquer das sete áreas pontuáveis.</i></p>

- I. Por razões de segurança, são proibidas e podem incorrer num aviso ou penalização as projeções em que o oponente é projetado sem controle ou de forma perigosa, ou ainda em que o pivô de projeção seja acima da anca. Exceções são as técnicas convencionais de varrimento de Karate, que não requerem que a queda do oponente seja controlada, tal como o ashi-barai, ko uchi gari, kani waza, etc. Depois de a projeção ter sido executada, o Árbitro dá dois segundos ao competidor para este tentar executar uma técnica pontuável;
- II. Quando um competidor é projetado segundo as regras e é marcada uma técnica pelo opositor, é assinalado NIHON;
- III. Uma técnica com Boa Forma diz-se quando as suas características lhe conferem eficácia provável dentro dos parâmetros conceituais do Karate Budô;
- IV. Atitude Desportiva é uma componente da boa forma e refere-se a uma atitude não maliciosa de grande e óbvia concentração durante a execução de uma técnica pontuável;
- V. A Aplicação Vigorosa define a potência e a velocidade de uma técnica, assim como a vontade palpável de que esta seja bem sucedida;
- VI. O Alerta (ZANSHIN) é o critério que mais freqüentemente falta quando se avalia uma técnica. É o estado de manutenção da motivação no qual o competidor permanece totalmente concentrado, vigiando atentamente a possibilidade do oponente contra atacar. Durante a execução da técnica ele não roda a face e, depois da técnica ter sido executada, mantém-se enquadrado de frente para o oponente;
- VII. A Boa Oportunidade significa realizar uma técnica quando esta tem o maior efeito potencial.
- VIII. A Distância Correta significa também realizar uma técnica na distância precisa para assegurar o seu maior potencial. Se a técnica se realiza sobre um oponente que se afasta rapidamente, o efeito potencial do golpe é reduzido.
- IX. O Distanciamento refere-se também ao ponto em que a técnica completa toca, ou quase toca, no alvo. Um soco ou um chute executado alguns centímetros entre o toque na pele e 5 cm da face, cabeça ou pescoço está na distância correta. No entanto, as técnicas Jodan que cheguem razoavelmente perto do alvo e que o oponente não tente bloquear ou evitar são pontuáveis, desde que a técnica cumpra os outros critérios. Nas competições de Juvenis e Juniores, e no que se refere a chutes Jodan, não é permitido senão o contato ligeiro - anteriormente descrito como "contato de pele" à cabeça, face ou pescoço (ou capacete com grade). Até 5 centímetros de distancia do capacete será considerada a pontuação;
- X. Uma técnica que não seja válida é o independentemente de onde e como seja executada. Assim, qualquer técnica que tenha falta de forma, ou que não seja suficientemente poderosa, não é pontuável;

- XI. As técnicas executadas abaixo da Faixa podem ser válidas desde que aplicadas acima do osso púbico. O pescoço, assim como a garganta, são zonas válidas. No entanto, o contato à garganta não é permitido, apesar de poder ser pontuada uma técnica executada à garganta com o devido controle, desde que não toque;
- XII. Podem pontuar-se técnicas às omoplatas. A zona não pontuável dos ombros é a união do osso superior do braço com as omoplatas e clavículas;
- XIII. O sinal sonoro do final do combate indica que já não se pode marcar, mesmo se o Árbitro, inadvertidamente, não o para de imediato. No entanto, esse sinal não significa que não se possam dar penalizações. O Painel de Arbitragem pode atribuir penalizações depois do fim do combate, até ao momento de saída dos competidores da respectiva área. Depois disso podem ainda ser atribuídas penalizações, mas exclusivamente pelo Conselho de Arbitragem ou pelo Conselho Disciplinar.
- XIV. São raros os verdadeiros AI UCHI, pois não só devem às técnicas atingir o alvo simultaneamente, como também devem ser técnicas válidas, com boa forma, etc. Duas técnicas podem atingir o alvo simultaneamente, mas raramente as duas são verdadeiramente pontuáveis. O Árbitro não deve considerar AI UCHI uma situação em que apenas uma das ações simultâneas é pontuável. Isto não é AI UCHI.

Artigo VII. Critérios para Decisão

O resultado do combate é determinado pela obtenção de cinco pontos durante o tempo regulamentar, ou pela obtenção de uma decisão (HANTEI) favorável, ou ainda pela imposição de HANSOKU, SHIKKAKU, ou KIKEN a um competidor.

1. Quando o combate terminar com igual pontuação, ou com a ausência de pontuação, o Árbitro anunciará um empate (HIKIWAKE e o início de (ENCHO SEN), se aplicável;
2. Nas provas individuais, se houver um empate, as pontuações e penalizações anteriores são limpas do quadro de pontuação e inicia-se um combate extra de um minuto (ENCHO SEN). Este é um novo combate ao final do qual é declarado um vencedor. Caso no seu final não existam pontos, ou haja um empate de pontuação, a decisão é tomada por votação do Árbitro Central e dos dois Juízes (HANTEI). É obrigatório decidir a favor de um dos competidores e essa decisão é baseada nos seguintes critérios:
 - a) A atitude, espírito combativo e força demonstrada pelos competidores;
 - b) A superioridade de táticas e técnicas exibidas;
 - c) Qual dos competidores iniciou maior número de ações.
3. Nas provas por equipes, não há um combate extra (ENCHO SEN) no caso de empate exceto na situação referida no parágrafo 5;

4. A equipe que ganha é aquela com mais vitórias. Se ambas as equipes obtiverem o mesmo número de vitórias, a vencedora é a que obteve o maior número de pontos, contando quer os combates ganhos quer os perdidos. Para registro em combate a *diferença* máxima será de 02 pontos;
5. Se ambas as equipes obtiverem o mesmo número de vitórias e de pontos, realiza-se um combate suplementar. Se esse combate também empatar, realiza-se um combate de um minuto (ENCHO SEN). Caso não exista pontuação ou esta sejam iguais para ambas as Equipes, a decisão é tomada por votação do Árbitro Central e dos dois Juízes (HANTEI);
6. Na competição por equipes, quando uma equipe vencer o número suficiente de combates, ou marcar o número suficiente de pontos para ser declarada equipe vencedora, então o encontro deve ser considerado finalizado e não se farão mais combates.

EXPLICAÇÃO:

1. Ao decidir o resultado de um combate por votação (HANTEI) no fim de um (ENCHO SEN) inconclusivo, o Árbitro Central recua para a linha que marca o perímetro do tatame e anunciará "HANTEI" fazendo soar o apito duas vezes. Os Juízes indicam as suas opiniões por intermédio das bandeiras, ao mesmo tempo em que o Árbitro Central indica o seu voto levantando o seu braço para o lado da sua preferência. O Árbitro Central dá um silvo breve, retorna sua posição original e anuncia a decisão majoritária.

Artigo VIII. Comportamento Proibido

1. Técnicas com contato excessivo em função da zona atacada e técnicas com contato à garganta. (O atleta receberá 1º uma advertência, 2º a penalização)
2. Ataques aos braços ou pernas, virilha, articulações ou ao peito do pé.
3. Ataques à face com técnicas de mão aberta.
4. Técnicas de projeção proibidas ou perigosas.
5. Falsear ou exagerar uma lesão.
6. Saídas repetidas da área de competição (JOGAI).
7. Colocação da sua própria pessoa em perigo por comportamento que o expõe a lesões por ações do oponente, ou falta de utilização de medidas de auto-proteção (MUBOBI).
8. Evitar o combate como forma de impedir que o oponente possa pontuar.
9. Agarrar, lutar, empurrar, prender ou encostar peito a peito sem tentar executar uma projeção ou outra técnica.
10. Técnicas que, pela sua natureza, não podem ser controladas em função da segurança do oponente, ataques perigosos e descontrolados.

11. Ataques simulados com a cabeça, joelhos e cotovelos.
12. Falar ou provocar o oponente, não obedecer às instruções do Árbitro Central, comportamento descortês para com os técnicos de Arbitragem, outras faltas de etiqueta.

EXPLICAÇÃO:

- I. A competição em Karate é um desporto, e por esse motivo algumas das técnicas mais perigosas são proibidas e todas as técnicas devem ser controladas. Os competidores adultos treinados conseguem absorver golpes relativamente poderosos em áreas musculadas como o abdômen, mas o fato é que zonas como a cabeça, face, pescoço virilha e articulações são particularmente susceptíveis de lesão. Assim, qualquer técnica que resulte em lesão pode ser penalizada a não ser que tenha sido causada pelo próprio. Os competidores devem executar todas as técnicas com controle e boa forma. Se não o conseguem, então, deve impor um aviso ou penalização, independentemente da técnica usada. Nas competições de Juniores e Juvenis deve ser exercido um cuidado maior.

Contato à Face (Rosto) - Juvenil, Junior, Adulto e Máster

- II. No caso de competidores adultos, é permitido o contato leve, controlado, à face, cabeça e pescoço, mas não à garganta (incluindo O CAPACETE COM GRADE). Exceto se causado pelo receptor (MUBOBI). Os chutes Jodan podem terminar num contato ligeiro (contato de pele) e ser pontuáveis. Algo mais do que um contato superficial deve receber um aviso ou penalização exceto se este tiver sido causado pelo receptor (MUBOBI). Nos casos em que o Árbitro Central considere o contato como sendo demasiado forte, sem, contudo diminuir a hipótese do competidor ganhar pode atribuir-se um aviso (advertência). Um segundo contacto sob as mesmas circunstâncias será penalizado com KEIKOKU e IPPON (um ponto) para o oponente. A uma terceira infração será atribuído HANSOKU CHUI e IPPON-HAN (um ponto e meio) para o oponente lesionado. Qualquer outra infração resultará na desclassificação por HANSOKU.
- III. O Árbitro deve observar o competidor lesionado constantemente. Um pequeno atraso a anunciar uma decisão permite que os sintomas de lesão, como um sangramento do nariz, possa se desenvolver. A observação também revela quaisquer esforços da parte do competidor para agravar uma lesão ligeira a fim de obter uma vantagem tática, como por exemplo, expirar violentamente por um nariz lesionado ou esfregar a face com força.
- IV. Lesões anteriores podem provocar sintomas desproporcionais ao grau de contato usado e os Árbitros devem ter isso em mente quando considerarem penalizações por aparente contato excessivo. Por exemplo, o que parece ser um contato relativamente ligeiro pode resultar na impossibilidade de um competidor continuar o combate por acumulação dos efeitos de lesões

- sofridas em combates anteriores. Antes do início do combate, o Chefe de Tatame deve examinar os cartões médicos dos competidores e assegurar-se de que estão aptos para combater. O Árbitro deve ser informado sempre que um competidor tenha já sido tratado por uma lesão.
- V. Os competidores que exagerem a reação a um contato ligeiro, numa tentativa de levar o Árbitro a penalizar o oponente, como por exemplo, segurar a cabeça ou cambalear, ou ainda cair desnecessariamente, serão imediatamente avisados ou penalizados.
 - VI. Simular uma lesão inexistente é uma infração séria das regras. Nestas circunstâncias, ou seja, quando um competidor fingir um colapso ou rolar no chão sem que tal ação seja suportada por opinião médica neutral de lesão considerável, deve impor-se um SHIKKAKU.
 - VII. Exagerar uma lesão inexistente é menos sério, embora seja considerado comportamento inaceitável. Nesses casos, ao primeiro exemplo de exagero deve atribuir-se, no mínimo, uma penalização de KEIKOKU (e IPPON para o oponente). Exageros mais sérios, como por exemplo, cambalear pelo tatame, cair ao chão, levantar-se e deixar-se cair de novo podem merecer HANSOKU CHUI ou HANSOKU, dependendo da seriedade da ofensa.
 - VIII. Os competidores que receberam SHIKKAKU por simularem uma lesão serão retirados da área de competição e levados diretamente à Comissão Médica da CKB, que os examinará fisicamente de imediato. Esta elaborará um relatório antes do final do Campeonato/Torneio, que entregará à Comissão de Arbitragem. Os competidores que simularem uma lesão serão sujeitos as penalizações mais severas, que podem ir até a suspensão permanente da competição, no caso de ser reincidente.
 - IX. A garganta é uma área particularmente vulnerável e o mais ligeiro contato deve ser alvo de aviso ou penalização, exceto se o contato for da responsabilidade do receptor.
 - X. As técnicas de projeção dividem-se em dois tipos. As técnicas “convencionais” de varrimento de Karate tais como o ashi-barai, ko uchi gari, etc., em que o oponente é colocado em desequilíbrio ou projetado sem ser agarrado primeiro – e as projeções que exigem que o oponente seja agarrado ou seguro durante a projeção. O ponto de projeção não pode ser acima da anca e o oponente deve ser agarrado durante a queda, de modo a efetuar uma finalização do movimento segura. As projeções por cima do ombro, como seio nage, Kata garuma etc., bem como as projeções de “sacrifício” como tomoe nage, sumi gaeshi etc., são expressamente proibidas. Também é proibido agarrar o oponente abaixo da cintura, levantando-o e atirando-o ou agarrar-lhe as pernas para fazê-lo cair. Se um oponente for lesionado como resultado de uma técnica de projeção, o Painel de Arbitragem decidirá se a técnica incorre numa penalização.
 - XI. São proibidas as técnicas de mão aberta à face devido a constituírem um perigo à visão do competidor oponente.

- XII. JOGAI refere-se à situação em que o pé de um competidor, ou outra parte do corpo toca o chão fora da área de competição. Excetua-se a situação em que o competidor é empurrado ou projetado da área pelo oponente.
- XIII. Um competidor que execute uma técnica pontuável e saia do tatame antes do Árbitro dizer “Yame” pontua e não lhe é imposto Jogai. Se a tentativa para pontuar não for bem sucedida, a saída contará como Jogai.
- XIV. Se SHIRO sair logo após AKA pontuar com um ataque eficaz, o Árbitro assinala “Yame” ao momento de marcação do ponto e a saída de SHIRO não conta. Se SHIRO sair ou tiver saído no momento em que AKA marca (estando AKA na área de competição) então tanto o ponto de AKA como a penalização Jogai de SHIRO são atribuídos.
- XV. É importante compreender que a “Recusa de Combate” se refere a uma situação na qual um competidor tenta impedir, através de comportamento indicativo de desperdício de tempo, que o oponente tenha a oportunidade de marcar. O competidor que recua constantemente, sem esboçar qualquer contra ataque, que prende desnecessariamente ou que sai deliberadamente da área para não dar ao adversário a oportunidade de marcar deve ser avisado ou penalizado. Isto ocorre freqüentemente durante os segundos finais de um combate. Se a infração ocorrer a 30 ou mais segundos do fim do combate, o Árbitro avisará o infrator. Se verificar anteriormente uma ou mais infrações, impõe-se uma penalização. Se, contudo, restarem menos de 30 segundos para o final, o Árbitro penalizará o infrator com Keikoku e atribui Ippon ao oponente. Caso se tenha verificado anteriormente um Keikoku, o Árbitro penaliza o infrator com Hansoku Chui e atribui um IPPON-HAN ao oponente. Caso se tenha verificado um Hansoku Chui, o Árbitro penaliza o infrator com Hansoku e dá a vitória ao oponente. Contudo, o Árbitro deve assegurar-se de que o comportamento do competidor não é uma medida defensiva perante um ataque perigoso e descontrolado do oponente. Se esse for o caso, o atacante deve ser avisado ou penalizado.
- XVI. Um exemplo de MUBOBI é o caso em que o competidor inicia um ataque sem ter em conta a sua integridade física. Alguns competidores lançam-se em longos socos cruzados e são incapazes de bloquear um contra ataque. Estes ataques abertos constituem um Mubobi e não pontuam. Ainda como movimento tático teatral, alguns competidores viram-se imediatamente, numa demonstração de domínio e certeza de pontuação. Baixam a guarda e a concentração sobre o oponente. O objetivo é o de chamar a atenção do Árbitro para a sua técnica. Este é também claramente um Mubobi. Se o infrator sofrer contato excessivo e/ou uma lesão e a falta for considerada do receptor, o Árbitro anuncia um aviso e pode não atribuir qualquer penalização ao oponente 1.

- XVII. Qualquer comportamento descortês por parte de um membro de uma delegação oficial pode levar à desclassificação de um competidor, de toda a equipe ou delegação do torneio ou campeonato.

Artigo IX. Penalizações

1. A seguinte escala de penalidades será imposta:
 - a) Atenai-Yone: Advertência pode ser imposta para pequenas infrações ou para a primeira ocorrência de uma infração menor.
 - b) Keikoku: Esta é uma penalidade em que IPPON é somada à contagem do oponente Keikoku é imposta para infrações menores para as quais uma advertência já tenha sido previamente aplicada naquela luta, ou para infrações que não sejam suficientemente sérias para merecer Hansoku Chui.
 - c) Hansoku Chui: Esta é uma penalidade em que IPPON-HAN é somado à contagem do oponente.
 - d) Hansoku Chui é usualmente imposto para infrações em que um Keikoku já tenha sido anteriormente dado naquela luta.
 - e) Hansoku: Esta é imposta após uma infração muito séria. Resulta na elevação da contagem do oponente a Shobu Gohon.
 - f) Hansoku também é usado quando o número de Hansoku Chui e Keikoku impostos eleva a contagem do oponente a Shobu Gohon.
 - g) Shikkaku: Esta é uma desqualificação do torneio, competição ou confronto. A contagem do oponente é elevada a Shobu Gohon. Para definir o limite do Shikkaku, o Conselho de Árbitros deve ser consultado.
 - O Shikakku deve ser aplicado quando:
 - a) Um competidor comete ato que prejudique o prestígio e a honra do Karate-Do.
 - b) Outras ações são consideradas como violação das regras do torneio.

Artigo X. Lesões e Acidentes em Competição

1. KIKEN ou desistência, é a decisão anunciada quando um ou mais competidores não se apresentam quando chamados, estão incapazes de continuar, abandonam o combate ou são retirados por ordem do Árbitro. Os motivos para o abandono podem incluir lesão não derivada de ações do oponente.
2. No caso de dois competidores se lesionarem mutuamente, ou sofrerem dos efeitos de lesões anteriormente sofridas, e o Médico do torneio os declarar incapazes de continuarem o

combate, a vitória é dada àquele que tiver maior número de pontos. Em combates individuais, caso a pontuação seja igual, o resultado do combate é decidido por votação (HANTEI). Nas provas por equipes, o Árbitro anunciará um empate (HIKIWAKE). Se esta situação ocorrer num combate decisivo entre equipes (ENCHO-SEN), o resultado do combate será decidido por votação (HANTEI).

3. Um competidor lesionado que tenha sido declarado incapaz de combater pelo Médico do torneio, não pode voltar a combater nessa competição.
4. Um competidor lesionado que ganhe um combate por *desclassificação por lesão* não pode combater de novo nessa competição sem permissão do médico. Se estiver lesionado, pode ganhar um segundo combate por *desclassificação por lesão*, mas é imediatamente retirado da competição de Kumite nesse torneio ou campeonato.
5. Quando um competidor se lesionar, o Árbitro deverá de imediato interromper o combate e solicitar o atendimento médico, único responsável e autorizado a diagnosticar e tratar as lesões dentro da competição.
6. Um competidor que se lesione durante um combate e necessite de tratamento médico terá direito de 3 a 5 minutos para recebê-lo. Caso o tratamento não esteja terminado ao fim desse tempo, o Árbitro decide se o competidor deve ser declarado incapaz para combater ou se deve prolongar o tempo de tratamento.
7. Qualquer competidor que caia, seja projetado ou atirado ao chão e não se levante em 10 segundos é considerado incapaz para continuar a combater e é automaticamente retirado da competição de Kumite desse torneio ou competição. Se um competidor cair, for projetado ou atirado ao chão e não se levantar imediatamente, o Árbitro fará um sinal – com o apito - ao cronometrista para começar uma contagem de 10 segundos, ao mesmo tempo em que chama o médico. O cronometrista pára o relógio quando o Árbitro levantar o braço. Sempre que o tempo de 10 segundos seja iniciado, o Médico deve ser chamado a examinar o competidor.

EXPLICAÇÃO:

- I. Uma penalidade pode ser imposta diretamente para uma infração das regras, mas uma vez aplicadas repetições daquela infração específica devem ser acompanhadas por um agravamento na penalidade imposta. Não é possível atribuir um Keikoku por contato excessivo e depois uma advertência para uma nova ocorrência de contato excessivo.
- II. Penalidades não se acumulam se de diferentes tipos. Isto significa que uma advertência para o caso de Mubobi não será seguida por Keikoku automático para o caso de Jogai. As penalidades gerais impostas são Keikoku, Hansoku Chui, Hansoku e Shikkaku. A infração deverá ser seguida antecedendo o Hansoku Chui ou Keikoku por uma explicação como Jogai (ou Mubobi) Hansoku

- Chui/keikoku. Quando as penalidades atribuídas em luta totalizarem Shobu gohon, o infrator será declarado perdedor e o vencedor anunciado como Aka/Shiro No Kachi. Advertências são dadas em caso de infração menor das regras, mas só quando o potencial de um competidor para vencer não for diminuído (na opinião do Quadro de Árbitro) pela falta do adversário.
- III. Um Keikoku pode ser aplicado diretamente, sem advertência prévia. Keikoku é normalmente imposto quando o potencial da vitória do competidor é levemente diminuído (na opinião do Quadro de Árbitros) pela falta do adversário. Um Hansoku Chui pode ser diretamente imposto, ou segue-se a uma advertência ou Keikoku e é usado se o potencial do competidor para vencer é seriamente diminuído pela falta do adversário. Um Hansoku é atribuído para penalidades acumuladas, mas pode ser também, diretamente atribuído para sérias infrações das regras. É usado quando, na opinião do Quadro de Árbitros da luta, o potencial de um competidor é virtualmente reduzido a zero pela falta do oponente. Um Shikkaku pode ser diretamente imposto, sem advertência de qualquer tipo. Os competidores não necessitam merecê-lo. Basta que o técnico ou membros da delegação de um competidor que não estejam competindo comportem-se de modo a atingir o prestígio e honra do Karate-Do.
- IV. Se o Árbitro Central crê que um competidor agiu com malícia, independentemente de haver ou não ferimento físico real, Shikkaku e não Hansoku é a penalidade correta. Um anúncio público de Shikkaku deve ser feito.

Ferimentos e Acidentes em Competição

1. Kiken ou impossibilidade de competir é a decisão dada quando um competidor ou competidores encontram-se inaptos para competir, abandonam a luta, ou são retirados por ordem do Árbitro Central.
2. Os motivos para abandono podem incluir ferimento não imputável a ação do oponente.
3. Se dois competidores ferem um ao outro ao mesmo tempo ou estão sofrendo os efeitos de ferimento previamente ocorridos e o médico do torneio os declara incapazes de prosseguir, a luta é vencida pelo competidor que acumular maior número de pontos até aquele momento. Se a pontuação de ambos é igual (Hantei) decidirá o resultado da luta.
4. Um competidor ferido que foi declarado impossibilitado de lutar pelo médico do torneio não poderá lutar novamente naquela competição.
5. A um competidor ferido que vença uma luta por desqualificação devido ao ferimento não será permitido lutar novamente na competição sem permissão do médico. Se ele está ferido, ele pode vencer uma segunda luta por desqualificação, mas é imediatamente retirado da competição posterior de Kumite naquele torneio.
6. Quando um competidor é ferido o Árbitro Central suspenderá a luta e chamará o médico que

está autorizado a diagnosticar e tratar o ferimento somente.

7. Qualquer competidor que caia, seja projetado ou derrubado e não se coloca plenamente em pé dentro de 10 segundos, é considerado impossibilitado de continuar competindo e será automaticamente retirado do torneio.

EXPLICAÇÃO:

- I. Ferimento auto-imposto e aqueles ferimentos causados pelo atleta são facilmente tratáveis, mas quando deliberando sobre ferimento causado por técnica do oponente, o quadro de Árbitro deve considerar se a técnica foi válida. Foi ela adequadamente aplicada nas áreas pontuáveis, no tempo correto e com grau correto de controle? Considerar estes aspectos auxiliará o quadro de Árbitros a decidir se o competidor ferido deve ser declarado perdedor por Kiken ou se o oponente deveria ser penalizado por uma falta.
- II. Quando o médico declara o competidor impossibilitado de prosseguir, o registro adequado deve ser feito na ficha de monitoramento do competidor. A extensão da restrição deve tomar clara aos outros a decisão do Quadro de Árbitros. Um competidor pode ganhar por desqualificação do oponente por infrações anteriores acumuladas. Talvez o vencedor não tenha sofrido ferimentos significativos. Uma segunda vitória na mesma base deve levar à retirada do vencedor, embora ele possa estar fisicamente apto a continuar.
- III. O médico é obrigado a fazer recomendações sobre a segurança somente se relacionado com controle médico adequado daquele competidor ferido.
- IV. Na regra dos 10 segundos, o tempo será marcado por um cronometrista designado para este propósito específico. Um toque de alerta soará a 7 segundos pelo oficial há 10 segundos.
- V. O Quadro de Árbitros decidirá sobre Kiken, Hansoku ou Shikkaku, conforme o caso. Para que a credibilidade do esporte seja mantida, competidores que simulem ferimento serão submetidos às mais pesadas penalidades até, inclusive, suspensão perpétua por repetidas transgressões.
- VI. Competidores que receberam Shikkaku por simularem ferimento serão retirados da área de competição e postos diretamente nas mãos da Comissão Médica, que levará a efeito imediato exame do competidor. A Comissão Médica submeterá seu relato antes do fim do Campeonato, para apreciação do Conselho de Árbitros.

Artigo XI. Protesto

1. Ninguém poderá protestar quanto a um julgamento dos membros do Quadro de Árbitros.
2. Se o procedimento de um árbitro aparentemente contraria estas regras, o representante oficial é o único o quem é permitido fazer um protesto.
3. O protesto terá forma de um relatório escrito submetido imediatamente após a luta que gerou

o protesto. A única exceção em relação a isto é quando o protesto se refere a problema administrativo.

4. O controlador da área deverá ser imediatamente notificado tão logo se constate o erro.
5. O protesto deve ser submetido a um representante do Conselho de Árbitros. No andamento devido, o Conselho revisará as circunstâncias que levaram à decisão pelo protesto. Tendo considerado todos os fatores disponíveis, será elaborado um relato e se fundamentará para agir conforme solicitado.
6. Qualquer protesto referente à aplicação de regras deve ser submetido por escrito sob forma aprovada e assinada pelo representante oficial da equipe ou competidor (es).
7. O reclamante deve depositar uma soma em dinheiro conforme acordado pelo Comitê Dirigente da CKB com a tesouraria e um recibo será emitido. O protesto mais uma cópia do recibo devem ser guardados com o Presidente do Conselho de Árbitros.

EXPLICAÇÃO:

- I. O protesto deve conter o nome dos competidores, o Quadro de Juízes que atuaram e os detalhes precisos do que gerou o protesto. Reclamações gerais não serão aceitas como um protesto legítimo.
- II. O ônus de provar a validade do protesto está com o reclamante. No caso de um problema administrativo durante a disputa em curso, o técnico pode aproximar-se do controlador da área de disputa de modo respeitoso e apontar o problema administrativo. Por sua vez, o Controlador da área notificará o Árbitro Central. O protesto será revisto pelo Conselho de Árbitros como parte desta revisão, o Conselho estudará a evidência apresentada como base do protesto. O conselho também estudará vídeos oficiais e indagará os controladores de área de disputa num esforço de examinar objetivamente a validade do protesto. Se o protesto é considerado válido pelo Conselho de Árbitros, a ação adequada será tomada. Em adição, tais medidas serão tomadas para evitar reincidência em competições futuras. O depósito pago será devolvido pela tesouraria.
- III. Se o protesto é considerado inválido pelo Conselho de Árbitros, ele será rejeitado e o depósito confiscado pela CKB.

Artigo XII. Poder e Deveres do Conselho de Arbitragem.

1. O poder e deveres do Conselho de Árbitros será como segue:
 - a) Assegurar a correta preparação para cada torneio em consulta permanente com o comitê Organizador do torneio, com respeito à preparação da área de competição, a provisão e adequação de todo equipamento e facilidades necessárias, operação de disputa e supervisão,

precaução quanto à segurança etc.

- b) Decidir a distribuição de Árbitros Auxiliares, Central e Fiscal (Kansa) e providenciar Controladores de Área (chefes de árbitros) para supervisionar a performance dos Oficiais de Arbitragem, e tomar decisões que sejam necessárias segundo a informação dos controladores de área.
2. Os poderes dos controladores de áreas (chefe de árbitros) são os seguintes:
- a) Delegar, nomear e supervisionar os Árbitros; Central, Auxiliares e o Fiscal (Kansa) para todos os encontros nas áreas que estejam sob seu controle.
 - b) Supervisionar o desempenho dos Árbitros e assegurar que os Oficiais nomeados que esteja sob seu controle, junto com recomendações porventura existentes, para o Conselho de Árbitros.
 - c) Designar oficiais substitutos onde for requisitada, a composição de um quadro de Árbitros não poderá ser mudado pelo Árbitro.
 - d) Supervisionar e coordenar o desempenho global dos árbitros.
 - e) Decidir sobre assuntos de natureza técnica que possam surgir durante um dado confronto e para os quais não houver estipulações nas regras.
 - f) Investigar e emitir parecer em assuntos de protestos oficiais. Os poderes do Árbitro Central serão como segue:
3. O Árbitro Central (Sushin) terá o poder de conduzir confrontos (incluindo anúncio de início, suspensão e término do confronto).

Ele tem o poder de:

- Conferir Nihon, Ippon-Han e Ippon.
- Explicar se necessário, a base para dar um julgamento.
- Impor e distribuir advertências (antes, durante e após uma luta).
- Obter a opinião dos Juízes Auxiliares (por bandeiras e gestos).
- Anunciar prorrogações.

A autoridade do Árbitro Central não está confirmada somente a área da competição, mas também a todo o perímetro imediato.

O Árbitro Central dará todos os comandos e fará todos os anúncios.

Quando o auxiliar sinaliza, o Árbitro Central deve considerar o sinal do Auxiliar e emitir um julgamento.

4. Os poderes do Árbitro Auxiliar serão como segue:

- Auxiliar o Árbitro Central.
- Exercer o direito de voto em decisão a ser tomada.

O auxiliar deverá observar cuidadosamente as ações dos competidores e sinalizar para o Árbitro

Central sua opinião nos casos seguintes:

- Quando um Nihon, Ippon-Han e Ippon são observados.
- Quando um competidor está para cometer ou cometeu técnicas proibidas
- Quando um ferimento ou mal-estar de um competidor é notado.
- Quando ambos ou um dos competidores moveu-se para fora a área de competição.
- Em outros casos quando supuser ser necessário chamar a atenção do Árbitro Central.

O Árbitro Auxiliar deve usar bandeiras, é estritamente proibido que fale ou deixe a cadeira.

5. O Árbitro Fiscal supervisionará o cronometrador e os anotadores. Os registros do encontro serão os oficiais sujeitos a aprovação de Árbitro Fiscal (Kansas).

EXPLICAÇÃO:

- I. Quando explicando as bases de um julgamento, o Árbitro Central poderá falar com o Conselho de Árbitros após a luta. O Árbitro Central não se explicará para mais ninguém.
- II. O bom Árbitro Central não suspenderá o fluxo normal da luta a menos que seja necessário fazê-lo. Todas as suspensões sem resultado, como Yame, Torimasen devem ser evitadas.
- III. O Central não necessita suspender uma luta quando o Árbitro Auxiliar sinalizar, se convencido que os sinais são incorretos. O julgamento do Árbitro Central neste caso é feito em movimento, antes de desconsiderar o sinal do Árbitro Auxiliar, o Central deve considerar se os Árbitros Auxiliares estavam mais bem colocados. Somente o Árbitro Central pode usar um apito para pedir Hantei.
- IV. Quando, contudo, o confronto foi suspenso e os Árbitros Auxiliares têm uma opinião diferente à do central, então a decisão por maioria prevalecerá. Os Árbitros Auxiliares devem somente registrar o que realmente vêem. Se um Árbitro Auxiliar ou Árbitro Central contraria o Artigo XII sua licença de Árbitro Auxiliar ou Árbitro Central pode ser cassada.

Artigo XIII. Suspensão e Término de Lutas

1. Os termos e gestos à serem usados pelo Árbitro Central e Árbitro Auxiliar na condição de uma luta serão como explicitados no Anexo XI e XII.
2. O Árbitro Central e Árbitros Auxiliares assumirão suas posições prescritas e, seguido à troca de cumprimento entre os competidores, o Árbitro Central anunciará Shobu Gohon Hajime e a luta começará.
3. O Árbitro Central suspenderá a luta anunciando Yame quando uma técnica que pontue for vista. O Árbitro Central ordenará aos competidores para retomar suas posições iniciais.
4. O Árbitro Central retoma a posição e os Árbitros Auxiliares indicam sua opinião por meio de sinal. O Árbitro Central identifica o ponto relevante, confere NIHON, IPPON-HAN ou IPPON e

suplementa o anúncio com o gesto prescrito. O Árbitro Central então reinicia a luta comandando Tsuzukete Hajime.

5. Quando um competidor atingiu a contagem de Gohon durante a luta, o Central anunciará Yame e ordenará aos competidores que voltem às suas linhas de posicionamento enquanto ele volta para a sua. O vencedor é então declarado e indicado pelo central elevando uma mão para o lado do vencedor declarando Shiro (Aka) No Kachi a luta se encerra neste ponto.
6. Quando o tempo termina e a contagem está empatada, o Árbitro Central clamará Yame; e retomará à sua posição. O Árbitro Central clamará Hantei e após seu sinal (por apito) os auxiliares indicarão suas opiniões.
7. A decisão por maioria será tomada. Os Árbitros Auxiliares e Árbitro Central têm um voto cada no Hantei.
8. O Árbitro Central conferirá a decisão e anunciará o vencedor, ou dará empate (Hikiuaki).
9. Ocorrendo um empate em luta individual, o Árbitro Central anunciará Ensho Sen e iniciará a prorrogação com o comando Shobu-Hajime.
10. Quando frente às seguintes situações, o Árbitro Central anunciará Yame e suspenderá a luta temporariamente. A luta será em seguida reiniciada.
 - a) Quando ambos ou um dos competidores estão fora da área (ou quando o auxiliar sinalizar Jogai. O Árbitro Central ordenará aos competidores para retomarem às suas posições iniciais.
 - b) Quando o Árbitro Central ordena ao competidor para ajustar seu Karate-Gi.
 - c) Quando o Árbitro Central nota que um competidor parece pronto a infringir uma regra ou quando um sinal do Árbitro Auxiliar referente ao assunto percebido.
 - d) Quando o Árbitro Central nota que um ou ambos os competidores não podem continuar a luta devido a ferimentos, mal-estar ou outras causas. Considerando a opinião do médico do torneio, o Árbitro Central decidirá se a luta terá continuidade.
 - e) Quando o Árbitro Central nota que um competidor infringiu as regras ou quando o Árbitro Central nota um sinal do Árbitro Auxiliar relativo a isto.
 - f) Quando um competidor agarra seu oponente e não desfere uma técnica imediata, o Árbitro Central os separará.
 - g) Quando um ou ambos os competidores caem ou são projetados e nenhuma técnica efetiva é aplicada.

EXPLICAÇÃO:

- I. Quando inicia uma competição, o Árbitro Central primeiramente chama os competidores às suas linhas de posicionamento. Se um competidor adentra a área prematuramente, ele/ela deve se

mover para fora. Os competidores devem cumprimentar um ao outro adequadamente um rápido sinal de cabeça é tanto descortês quanto insuficiente. O Árbitro Central pode conclamar para uma reverência quando ninguém o quis, movendo seus antebraços conforme mostrado no Anexo XI das regras.

- II. Quando da suspensão de uma luta, o Árbitro Central não clama meramente Yame; ele/ela executa o sinal adequado. O Árbitro Central deve primeiramente identificar o lutador que pontuou (Aka ou Shiro), depois a área atacada (Chudan, Jodan). Isto é seguida pela classificação geral da técnica usada (Tsukite, Uchi, Geri) e finalmente a pontuação conferida (NIHON, IPPON-HAN ou IPPON. Quando reiniciada a luta, o Árbitro Central deverá verificar se ambos os oponentes estão em suas linhas e adequadamente compostos. Competidores saltitando ou inquietos, excitados devem ser serenados antes do combate recomeçar. O Árbitro Central deve recomeçar a luta com o mínimo de retardo.

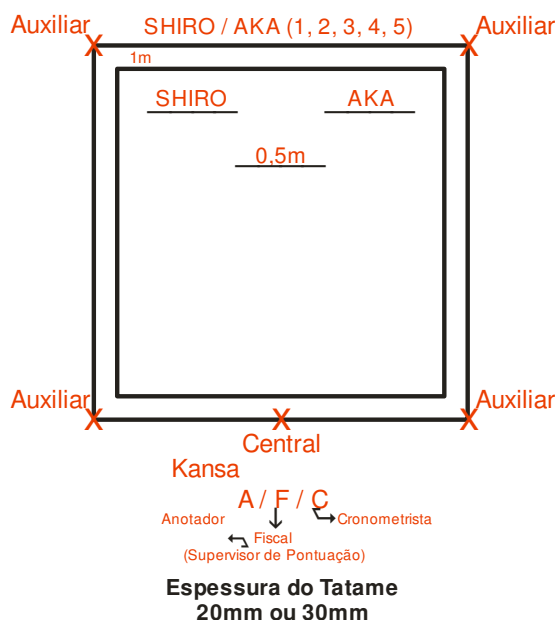
Artigo XIV. Modificações

Somente o Conselho de árbitros da CKB e o Conselho Técnico podem, alterar ou modificar este regulamento com aprovação do Comitê Diretivo.

“REGRAS DE KATA”

Artigo I. Competição

Koto de Kata (8x8m / 6x6m)



1. A área de competição de Kata deve ser plana e desprovida de perigo.
2. A área de competição deve ser de um tamanho mínimo (8x8m ou 6x6m – de acordo com o Artigo I das Regras de Kumi-tê) que permita a execução ininterrupta do Kata.

EXPLICAÇÃO:

Para o desempenho adequado em Kata, uma superfície lisa é necessária.

Artigo II. Uniformes Oficiais da CKB

1. Competidores, Árbitros e Juízes devem usar o uniforme oficial definido no artigo das regras de Kumite.
2. Aquele que não cumprir este regulamento será desqualificado.

EXPLICAÇÃO:

- I. A jaqueta não poderá ser removida durante a execução do Kata porque gasta tempo e provavelmente prejudicará na nota.
- II. Competidores que se apresentam trajados incorretamente terão 01 minuto para reparar a situação.

- III. Mulheres podem usar discretas presilhas de cabelo para a execução de Kata se não houver perigo de se soltarem.

Artigo III. Organização da Competição

1. A competição de Kata tem as modalidades de equipe e individual. Competição por equipe consiste em disputa entre equipes de 03 pessoas. Cada equipe é exclusivamente feminina ou masculina. A competição de Kata individual consiste de performance individual em divisões separada feminina e masculina.
2. Os competidores deverão executar tanto Kata obrigatórios (Shitei) e (Sentei) quanto livres (Tokui) durante a competição, de acordo com as escolas reconhecidas, baseados nos sistemas: Goju Ryu, Shito Ryu, Shotokan, Wado Ryu, Shorin Ryu e outros estilos que venham a fazer parte da CKB. Não serão permitidas variações. Uma lista dos Katas (Shitei, Sentei e Tokui) encontra-se ao final em anexo a este regulamento.
3. Cada koto contará com cinco árbitros para avaliar o atleta executando o Kata, sendo quatro auxiliares e um central mais um kansa e três mesários, sendo um anotador, um fiscal e um cronometrador.
4. Os Árbitros que atuarão no koto têm que ser de Estados diferentes (não poder ter mais de um representante), caso seja um dos seus atletas que estiver competindo só poderá atuar como árbitro auxiliar, o central tem que ser de outro Estado.
5. Não haverá rodadas por bandeiras e sim por notas mesmo que haja empate, o empate será decidido também por notas com um novo Kata. A Orientação de Notas se encontra no Art. VIII.
6. Cada koto contará com um técnico de cada entidade por estado representando o seu atleta durante a execução do Kata perante o koto sentado em uma cadeira ao lado do kansa.

EXPLICAÇÃO:

Durante a execução de Kata por equipe, os membros da equipe devem permanecer em pé voltados para a mesma direção. É necessário que comecem a execução do Kata todos voltados para o Chefe de Árbitros.

Artigo IV. Quadro de Árbitros

1. O quadro de 05 ou 07 árbitros para cada confronto será designado pelo Conselho de Árbitros antes do mesmo.
2. Adicionalmente, para o propósito de facilitar a condução da competição de Kata anotadores e anunciadores serão designados.

EXPLICAÇÃO:

Árbitros de Kata sentam-se nos cantos da área de execução, pois isto proporciona melhor visão. O quadro deverá, tanto quando possível, conter diversidade de Estado, entidades e estilos.

Artigo V. Pontuação

1. A competição de Kata é organizada em três rodadas. A primeira rodada seleciona 16 competidores, a segunda seleciona 08 e a terceira seleciona o vencedor e as colocações finais.
2. Cada Árbitro de Kata mostra a pontuação por notas. Os cartões ou (placar eletrônico) com as notas são seguros na mão direita.
3. Quando o anotador soma os pontos para cada competidor em uma rodada, a máxima e a mínima notas são eliminadas. Em caso de empate, em qualquer rodada, a mínima nota das três que restaram será somada e incorporada ao total para aquela rodada. Se o empate persistir, então a nota maior das três que restaram é adicionada no total para aquela rodada. Permanecendo o empate, os competidores deverão executar outro Kata que não foi executado pelo competidor em uma rodada anterior.

EXPLICAÇÃO:

- I. Para minimizar empates em geral, uma variação mais ampla de pontuação deverá ser encorajada de modo que na primeira rodada, elas variam de 05 a 07, na segunda rodada entre 06 a 08 e na terceira rodada entre 07 a 09 de acordo com o Artigo VIII. Se há menos de 16 participantes na primeira rodada, então esta pode ser omitida, de modo que a competição se torne um evento de duas rodadas. O Conselho de Árbitros decidirá que sistema será usado em cada competição, após consulta com os organizadores do evento. Empates são superados por um Kata adicional.
- II. Um empate que persista após a execução do Kata adicional será superado por decisão majoritária do Quadro de Árbitros.

Artigo VI. Critérios de Decisão

1. Para deliberar sobre a performance de um competidor ou equipe, os seguintes critérios devem ser adotados:
 - a) O Kata deve ser executado com competência e deve-se demonstrar um claro entendimento dos princípios que contém.
 - b) A execução do Kata deve apresentar foco correto de atenção, uso de potência, bom equilíbrio e respiração adequada.

- c) A execução do Kata também deve ser avaliada tendo em vista a análise de outros pontos.
2. Um competidor é desqualificado se a execução for interrompida, se o Kata for modificado, se esquecer de anunciar o nome do Kata ou se executar um Kata diferente do anunciado.
3. Em competição por equipe os competidores devem executar seu Kata com todos os seus três membros voltados na mesma direção para o Árbitro Central na área de competição.

EXPLICAÇÃO:

Quando deliberando sobre quanto deve ser retirado na nota por uma falha, o seguinte critério é recomendado:

- I. Para hesitação momentânea na execução fluente do Kata, rapidamente, corrigida 0,1 deverá ser retirado da pontuação final. Para uma pausa perceptível momentânea 0,2 pontos deverão ser retirados.
- II. Uma interrupção marcante resulta em desclassificação.
- III. Desequilíbrio momentâneo, com oscilação leve prontamente corrigida resultará em perda de 0,1 a 0,3 desequilíbrios notáveis onde há marcante perda de equilíbrio, com posterior recuperação do mesmo merecerá uma perda de 0,2 a 0,4. Se o competidor perder completamente o equilíbrio ou cai, seguir-se á a desclassificação.

Outros Critérios Abrangidos:

1. Respiração correta, boa apresentação quando à potência, velocidade, ritmo, equilíbrio e Kime.
2. Solidez e correção das posturas:
 - a) Correta distribuição de peso de acordo com o Kihon em apresentação;
 - b) Mudança fluente e nivelada (Hara permanecendo puxado pelo peso) entre posturas;
 - c) Tensão correta na postura;
 - d) Bordas do pé firmemente aderidas ao solo.
3. Técnica que demonstra:
 - a) Exatidão;
 - b) Kihon correto e consistente em relação ao estilo apresentado;
 - c) Tensão correta, foco, Kime;
 - d) Mostrar compreensão adequada do Bunkai do Kata.
4. Kata uniforme apresenta:
 - a) Concentração inabalável;
 - b) Contraste na tensão, respiração e movimentação;
 - c) Compreensão das técnicas apresentadas;

- d) Uma apresentação realista, em vez de teatral, do significado do Kata.

Kata por Equipe

1. Todos os fatores aos critérios para Kata individual valem.
2. O Kata, apenas por estar sendo feito em conjunto, não pode por este motivo ser modificado em ritmo ou cadência para favorecer a sincronização. Deve apresentar a dinâmica correta do Kata tal qual executada por um único competidor.
3. Um erro de sincronização no Kata por equipe requer a diminuição numérica que o erro técnico no Kata individual. Isto significa, por exemplo, que os movimentos devem ser iniciados em conjunto e terminados em conjunto.

Artigo VII. Condução de Confrontos

1. O competidor da equipe responderá ao chamamento de seu nome dirigindo-se diretamente para a área de competição. Ele anunciará claramente o nome do Kata a ser executado.
Completada a execução do Kata, o competidor retomará a linha designada e aguardará a avaliação do Quadro de Árbitros.
2. O Árbitro Central chamará pela decisão de Hantei e produzirá um silvo brusco através de apito. Os Árbitros elevarão em conjunto suas plaquetas de modo a serem claramente visíveis pelo anotador.
3. O anunciador proclamará as notas aferidas e quando estas houverem sido registradas, o Árbitro Central silvará novamente de forma brusca o apito, após o que as plaquetas são baixadas.
4. Na primeira rodada, o competidor deve executar um Shitei Kata da lista oficial. A escolha deve ser anunciada antecipadamente de forma a ser incluída na súmula daquela rodada. Na segunda rodada o competidor deverá executar um Sentei Kata da lista oficial. Na terceira rodada, o competidor poderá executar um Tokui Kata da lista oficial.
5. Na categoria até Faixa Verde o competidor deverá executar um Kata Tokui e poderá repetir o Kata em todas as rodadas e no desempate se houver
6. Para critério de classificação serão somadas as notas da segunda e terceira rodada.

EXPLICAÇÃO:

- I. A linha de entrada do Kata é a linha perimetral da arena de execução. Dali o competidor pode assumir qualquer posição na área para começar.
- II. O Árbitro Central deve se assegurar que todos os Árbitros estão prontos antes de chamar pelas notas, a serem exibidas. O Árbitro Central deve se assegurar que a nota exibida é prontamente

visível para o Anotador.

- III. Luzes focalizadas sobre as plaquetas podem dificultar a leitura. O Árbitro Central deve se assegurar que o Anotador registre as notas antes de baixar as plaquetas. O competidor deve apresentar um Kata diferente a cada rodada. O Kata de desempate não pode ser repetido seja de rodada anterior ou na mesma. Pode, porém, ser escolhido dentre os da lista de Shitei, Sentei ou Tokui Kata. Na rodada final, a escolha do Kata de desempate é livre (dentro dos limites firmados neste parágrafo).
- IV. As pontuações finais da 2ª e 3ª rodadas se somarão para o resultado final, se for 8 ou menos atletas se realizará a final.

Artigo VIII. Orientação de Notas

Para melhor orientação às observações dos árbitros, usando como referência a qualidade do Kata apresentado, o mesmo deve dar as seguintes notas, tomando-as como base de acordo com as rodadas que estão na tabela:

	Rodadas	Notas	Fraco	Regular	Bom	Ótimo
1	Shitei	5,0 a 7,0	5,0 a 5,5	5,6 a 6,0	6,1 a 6,5	6,6 a 7,0
2	Sentei	6,0 a 8,0	6,0 a 6,5	6,6 a 7,0	7,1 a 7,5	7,6 a 8,0
3	Tokui	7,0 a 9,0	7,0 a 7,5	7,6 a 8,0	8,1 a 8,5	8,6 a 9,0

Obs: Em cada koto que esteja sendo executado o Kata individual, Equipe, Karate de Origem ou EMBU Karate show será avaliado por esse quadro de notas.

“REGRAS DAS NOVAS MODALIDADES”

Artigo I. Shiai Kumite Inter-Categorias

1. Cada Equipe Inter-Categorias (masculino e feminino) será composta por 5 atletas, sem reserva, que se enfrentarão reciprocamente em ordem de idade crescente.
2. O tempo de combate será de 02 minutos para cada atleta.
3. A vitória dará na somatória dos pontos geral dos cinco atletas que obter maior número de pontos.

SHIAI KUMITE INTER-CATEGORIAS (Todas as Faixas)				
Mirim 09 e 10 anos	Infantil 11 e 12 anos	Infanto-Juvenil 13 e 14 anos	Juvenil 15 a 17 anos	Adulto 18 anos acima

Artigo II. Embu – Karate Show

CATEGORIA	IDADE	GRADUAÇÃO	MODALIDADE	TEMPO
ADULTO	18 ANOS A CIMA	TODAS AS FAIXAS	LUTA TEATRAL	1 MINUTO

1. Tipos de Apresentação do Embu – Karate Show
 - a) Luta teatral: Formas dos fundamentos na defesa pessoal.
2. Penalidades:
 - a) Ultrapassar o tempo de 1 minuto;
 - b) Terminar antes de 50 segundos;
 - c) Não completar a apresentação ou falhar na execução;
 - d) Ferir, cortar ou machucar gravemente os atletas que estão se apresentando.

Artigo III. Karate de Origem

Kata de Origem	Kumite de Origem
Qualquer kata (Sentei) de cada estilo Ex: Bassai-Dai; Kanku-Dai; Jion	Shobu Gohon (Tempo 2 minutos – Masculino e Feminino)

1. O atleta competirá com os atletas do seu próprio estilo, cada entidade só poderá colocar dois atletas nesta categoria.
 2. Só poderá participar os atletas Faixas Preta de 18 anos acima (Masculino e Feminino).
 3. Os atletas competirão em Kata e Kumite de Origem.
- Obs.: Só poderão participar do Kumite os atletas que passarem na eliminatória de Kata.
Nessa modalidade de Karate de Origem só terá um vencedor de cada estilo.

ANEXOS

Anexo I. Comunicado Sobre o Evento

1. A nível nacional a CKB comunicará a realização dos seus próximos campeonatos brasileiros, ao final de cada evento realizado, quando por ocasião dos Congressos Técnicos se decidirá em qual Estado será realizado o próximo brasileiro.
2. Em outros níveis – estaduais, interestaduais, regionais, etc. – a entidade promotora comunicará a realização dos seus eventos com antecedência de no mínimo 90 dias, para que os convidados tenham tempo de prepararem as suas equipes. Na comunicação deve constar:
 - a) Convocação com o título, data, local e objetivo do evento.
 - b) Programação, constando prazo para inscrição, taxa de inscrição, horários diversos, premiação, cerimônia de abertura e encerramento.
 - c) Mapa e informações sobre hotéis, alojamentos, restaurantes, etc..
 - d) Materiais necessários para competição e congresso técnico.
 - e) Formulário para inscrição com as categorias.

Anexo II. Inscrições

1. Preencher corretamente a ficha de inscrição.
2. Inscrever-se dentro do prazo estabelecido pela organização.
3. Efetuar o devido pagamento apresentando o recibo correspondente.

Anexo III. Termo de Responsabilidade

Em todas as competições os atletas deverão apresentar um Termo de Responsabilidade Oficial assinado pelo seu responsável.

Anexo IV. Pesagem e Medição

1. A pesagem e a medição dos atletas podem ser realizadas da seguinte forma:
 - a) A função de pesagem e/ou medição fica a cargo do Diretor de Arbitragem.
 - b) A nível estadual até 1 hora antes do início dos combates.
 - c) A nível nacional 1 dia antes ou no dia da competição, até duas horas antes do início dos combates.
 - d) Na pesagem, se for necessário, os atletas poderão ficar apenas em trajes sumários.
 - e) Caso fiquem de kimono deverá haver um desconto de 1 kg., que é uma média do peso dos mesmos.
 - f) Dentro do horário estabelecido, o atleta tem direito a duas tentativas.

- g) A organização do evento deve colocar uma balança para ficar a disposição dos atletas para controlar o seu peso.
 - h) O horário oficial para pesagem poderá sofrer alteração se assim entender a organização como melhor opção.
 - i) Fica desclassificado o atleta que não passar ou faltar à pesagem.
 - j) Caso os atletas sejam pesados uniformizados com o “Karate-Gi” haverá uma tolerância de 1kg para mais (+).
2. Para não se perder tempo, os organizadores dos eventos poderão suspender a pesagem e /ou a medição dos atletas. Porém, quando isso acontecer os técnicos e/ou delegados poderão momentos antes da realização dos combates solicitar ao árbitro central que pese ou meça um determinado atleta, para que não haja dúvidas quanto à categoria que ora estiver para se iniciar.

Anexo V. Juramento dos Atletas

“Nós, os atletas participantes do (dizer o nome do evento), juramos:

Competir com lealdade e bravura,
Respeitar nossos adversários,
Respeitar os árbitros e os superiores,
Respeitar as regras da competição,
Respeitar o público e as autoridades presentes,
Respeitar o código de honra do Karate-Do,

E honrar a Confederação de Karate Brasileira, Juramos.”

Anexo VI. Juramento dos Árbitros

“Nós, os árbitros participantes do (dizer o nome do evento), juramos:

Arbitrar com lealdade e imparcialidade,
Respeitar as regras da competição,
Respeitar o público e as autoridades presentes,
Respeitar o código de honra do Karate-Do,
Honrar a Confederação de Karate Brasileira,

Em “nome da segurança dos atletas, Juramos.”

Anexo VII. Formas de Competições, Classes, Idades e Categorias

1. As competições poderão se desenvolver através de torneio ou campeonato.
 - a) Torneio – são competições de caráter eliminatório realizado num tempo relativamente curto.
 - b) Campeonato – são competições realizadas num tempo mais longo em que todas as equipem se enfrentam no mínimo uma vez; dentre os sistemas mais utilizados podemos utilizar o rodízio simples ou duplo.
2. As competições serão realizadas da seguinte maneira:
 - a) Shiai Kumite Individual Absoluto;
 - b) Shiai Kumite Individual por Peso;
 - c) Shiai Kumite Equipe Inter-Categorias Absoluto;
 - d) Shiai Kumite Equipe + 18 Anos Absoluto;
 - e) Shiai Kumite de Origem;
 - f) Shiai Kata Individual
 - g) Shiai Kata Equipe;
 - h) Shiai Kata de Origem;
 - i) Embu Karate-Show

Obs.: Todas as modalidades masculinas e femininas.

3. Cada equipe inter-categoria masculino e feminino será composta por 5 atletas titulares, não haverá reservas.
4. Nos campeonatos brasileiros as equipes serão formadas da seguinte maneira:
 - a) Adulto masculino: 3 atletas titulares e 1 reserva;
 - b) Adulto feminino: 3 atletas titulares e 1 reserva;
5. A organização das disputas será efetuada da seguinte maneira:
 - a) Antes de cada confronto entre duas equipes os técnicos ou delegados deverão entregar à mesa central a ordem de entrada dos competidores.
 - b) A desobediência a esta ordem no momento da entrada de qualquer atleta implicará a imediata desclassificação da equipe.
 - c) As equipes, para poder em participar de uma rodada, deverão apresentar pelo menos 2/3 de seus membros em condições de lutar.
 - d) Nas competições individuais não haverá reserva.
 - e) Haverá desclassificação tanto para as equipes como para os individuais nos seguintes casos:
 - I. Não atendimento para participação na prova após três chamadas, com intervalo de 10 segundos em cada;
 - II. Abandono do local do evento sem motivo justificado, previamente, ao Diretor de Arbitragem.

- III. Caso uma equipe obtenha placar que lhe garanta vitória antecipada, as lutas restantes não deverão ser realizadas, mesmo que atletas e técnicos desejem.
 - IV. Se por erros administrativos ou enganos de chamada forem realizados combates, os mesmos serão desconsiderados, independente de seus resultados.
 - V. Após cada confronto o vencedor deverá comparecer à mesa de controle para confirmar a sua vitória.
 - VI. Poderá haver disputas de terceiros lugares nas competições de Kumite individual, porém, não haverá disputa nas competições por equipes, as terceiras colocadas serão aquelas que perderem para o campeão na semifinal.
6. Nas competições por equipes inter-categorias caso ocorram empates, tanto pelo número de vitórias, ou pelo total de pontos, ou ainda pelo número de “Ippon’s”, nova luta será realizada começando pela classe adulta.
- a) Caso necessite, a segunda luta será com o atleta da classe cadete e assim sucessivamente na ordem decrescente das classes.
 - b) Não havendo decisão, haverá sorteio.
 - c) O Médico do evento constatando que um dos atletas titulares esta incapacitado de continuar a lutar, o atleta reserva poderá substituí-lo.

Anexo VIII. Observações Sobre Comportamento

1. Todo atleta que estiver no koto fazendo Kata e Kumite será primeiro advertido, segundo penalizado e terceiro desclassificado se os professores, alunos, familiares e grupos da entidade que estiver articulando a bazarros, palavra de baixo calão e incentivando desordem.
2. Não serão permitidos amigos, atletas, professores e familiares na quadra local dos koto. Só poderá ficar na arquibancada local de torcida.
3. Na quadra local dos kotos só serão permitidos, com suas identificações, os técnicos, os árbitros, Kansas, diretor de árbitros, presidentes, fotógrafos e autoridades convidadas.
4. Todos os atletas das categorias chamadas ficarão sentados ao lado dos koto, não poderá ficar em pé ou gesticulando técnicas de Karate ou torcendo pelo atleta que está competindo.

Anexo IX. Terminologia


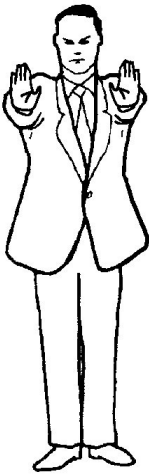
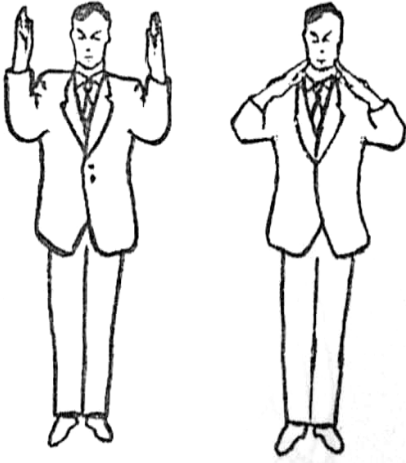
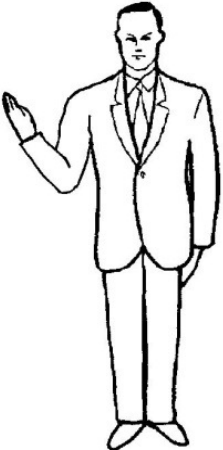
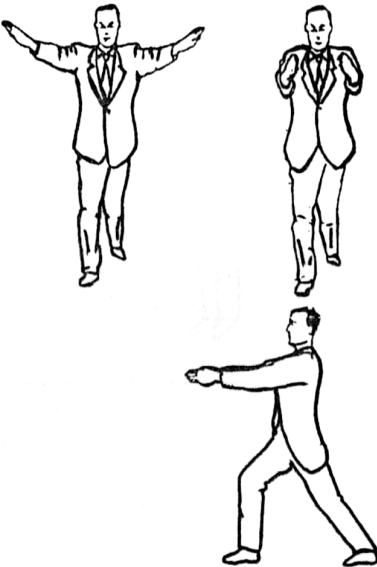
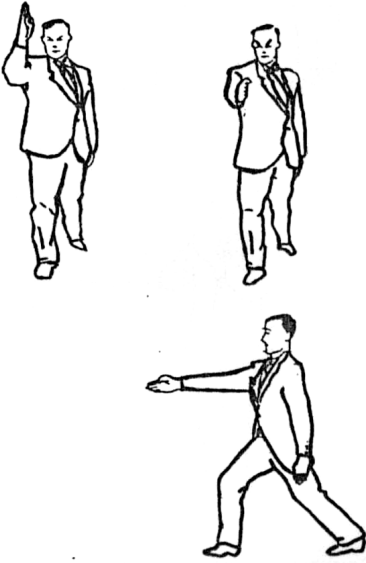
TERMO	SIGNIFICADO	AÇÃO
SHOBU GOHON HAJIME	Começar a luta.	Árbitro Principal na sua linha.
SHOBU HAJIME	Começar a prorrogação da luta.	Árbitro Principal fica sobre sua linha.
ATO SHIBARAKU	Faltam 30 segundos.	Um sinal audível será dado pelo cronometrista 30 segundo antes do final da luta.
YAME	Pare.	Interrupção ao fim da luta. O Árbitro Principal moverá a mão para baixo. O cronometrista pára o relógio
MOTO NO ICHI	Posição Original.	Os competidores, os Árbitros Principal e Auxiliares voltam à suas linhas.
TSUZUKETE	Continuar lutando.	Ordem para continuar a luta, quando uma interrupção não autorizada acontece.
TSUZUKETE HAJIME	Reassumir a luta. Recomeçar	O Árbitro Central na posição sobre a linha dá um passo atrás, para ZENKUTSU DACHI, com os braços abertos e as mãos apontando para os competidores, a seguir traz as mãos uma em direção às outras, na altura do peito.
SHUGO	Árbitro Auxiliar é chamado.	O Árbitro Principal acena com o braço para o Árbitro Auxiliar.
HANTEI	Decisão, julgamento	O Árbitro Central consulta os Auxiliares para chegar a uma decisão.
HIKIWAKE	Empate	O Árbitro Central cruza os braços; então descruza e os traz para frente e para os lados do corpo, com as palmas das mãos voltadas para cima.
TORIMASEN	Não aceitável como técnica de pontos; não considerado.	Como no anterior, mas culminando com as palmas das mãos para baixo.
ECHO SEM	Prorrogação.	O Árbitro Central inicia a prorrogação da luta com a ordem SHOBU HAJIME
AIUCHI	Técnicas de pontos simultâneos.	Nenhum ponto obtido por nenhum competidor. O Árbitro Central traz os punhos juntos defronte do peito
AKA (SHIRO) NO KACHI	Vitória do vermelho (branco)	O Árbitro Central ergue os braços obliquamente e para cima do lado do vencedor.
AKA (SHIRO) NIHON	Vermelho (branco) marca NIHON (DOIS PONTOS)	Idem anterior
AKA (SHIRO) IPPON - HAN	Vermelho (branco) marca IPPON-HAN. (UM PONTO E MEIO)	O Árbitro Principal estende seu braço ao nível do ombro ao lado do competidor que marcou o ponto
AKA (SHIRO) IPPON	Vermelho (branco) marca IPPON (UM PONTO)	O Árbitro Central estende seu braço para baixo do lado do atleta que pontuou.
ATENAIYONI	Advertência sem penalidade	O Árbitro Central eleva o punho cerrado, com a outra mão cobrindo-a na altura do tórax e o mostra ao infrator.
KEIKOKU	Aviso com um IPPON de penalidade	O Árbitro Central aponta com seu dedo indicador, para os pés do infrator.


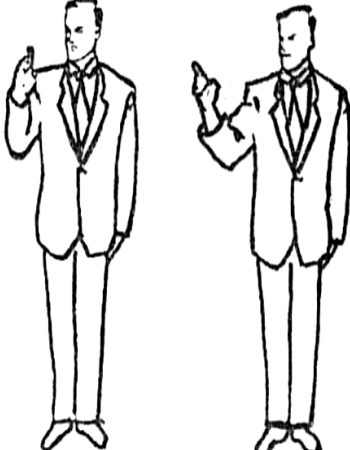

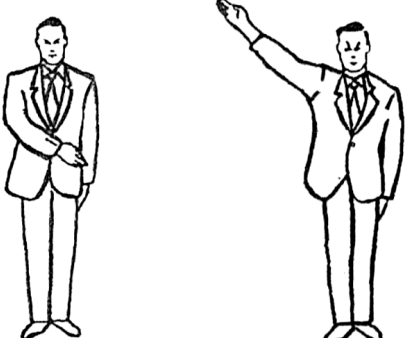
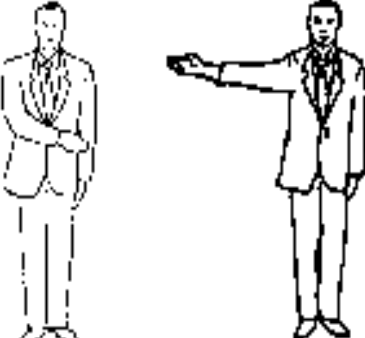
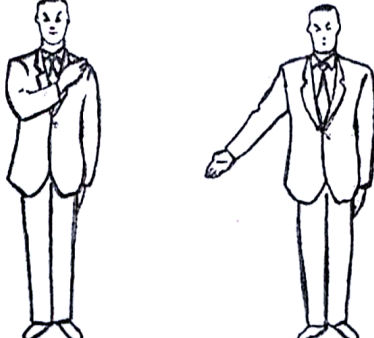
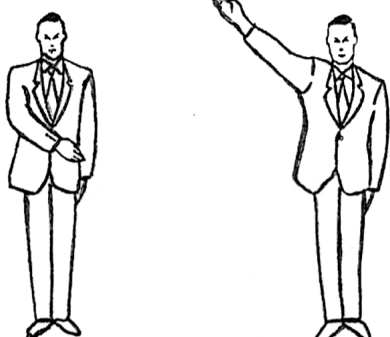
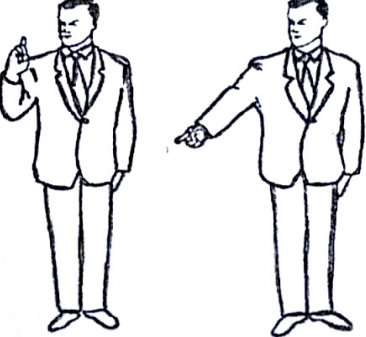
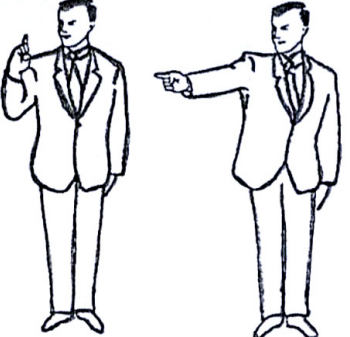
HANSOKU CHUI	Aviso com um IPPON-HAN de penalidade	O Árbitro Central aponta com seu dedo indicador para o abdômen do infrator.
HANSOKU	Falta grave. Aviso de desclassificação do atleta faltoso.	O Árbitro Central aponta com seu dedo indicador para o rosto do infrator e anuncia a vitória do adversário.
JOGAI	Saída de área de competição.	O Árbitro Central aponta com seu dedo indicador para o limite da área de luta ao lado do infrator.
JOGAI KEIKOKU	Segunda saída da área de luta	Penalidade de IPPON é atribuída ao oponente. (UM PONTO)
JOGAI HANSOKU CHUI	Terceira saída da área de luta. Aviso com um IPPON-HAN de penalidade	O Árbitro Central usa dois sinais de mão anunciando AKA (SHIRO) JOGAI HANSOKU CHUI . Primeiramente aponta com o indicador para a linha limite ao lado do infrator e depois para o seu abdômen.
JOGAI HANSOKU	Quarta e última saída da área de luta. Aviso de desclassificação do atleta.	O Árbitro Central anuncia a vitória do oponente.
SHIKKAKU	Desclassificação, Abandonar a Área.	O Árbitro Central usa dois sinais de mão com o anúncio: AKA (SHIRO) SHIKKAKU ; antes aponta seu dedo indicador para o rosto do infrator, a seguir, obliquamente, para cima e para trás de si. O Árbitro então anunciará SHIRO (AKA) NO KATI .
AKA (SHIRO) KIKEN	Renúncia.	O Árbitro Central aponta seu dedo indicador para a linha de posição do competidor desistente e anuncia a vitória do adversário AKA (SHIRO) NO KACHI .

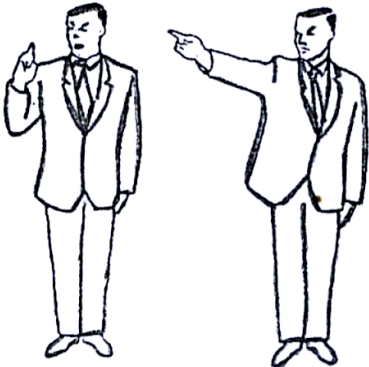
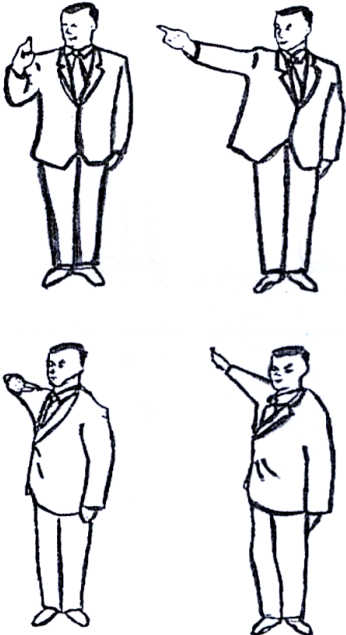
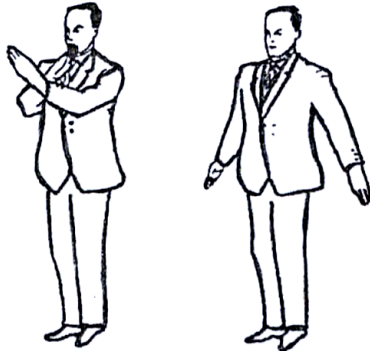
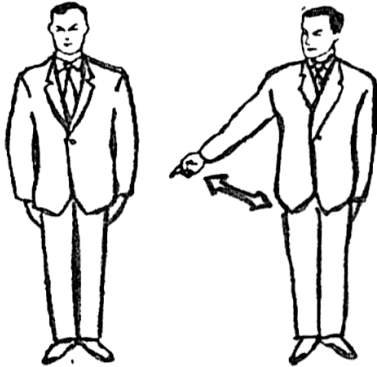
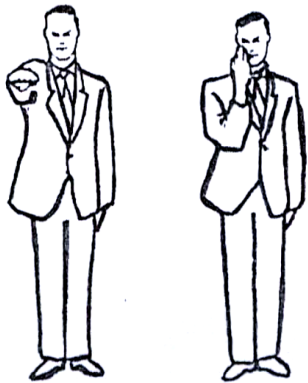
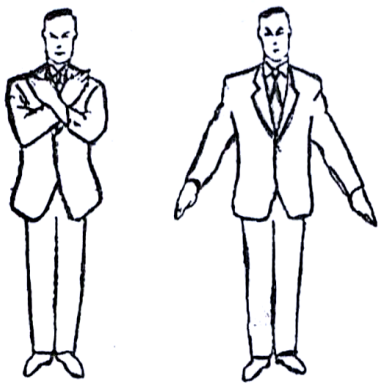
Anexo X. Simbologia

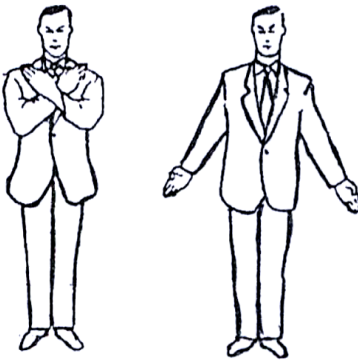
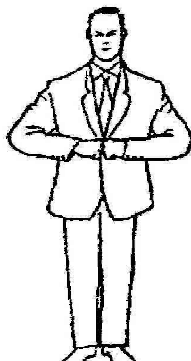

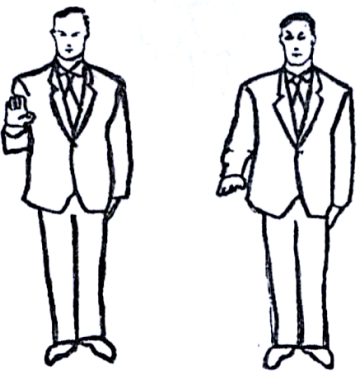
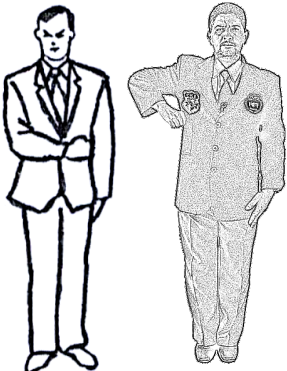
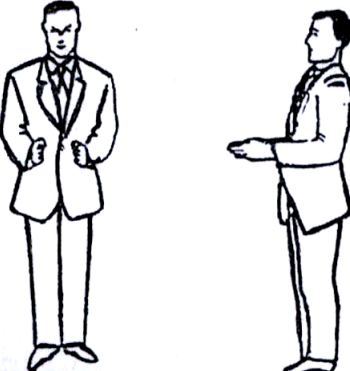



	NIHON	DOIS PONTOS
	IPPON-HAN	UM PONTO E MEIO
	IPPON	UM PONTO
	Kachi	Vencedor
X	Make	Vencido
	Hikiwake	Empate
1W	Infração 1 - Aviso	Aviso sem penalização
1K	Infração - Keikoku	Um ponto para o oponente
1HC	Infração-Hansoku Chui	Um ponto e meio para o oponente
1H	Infração - Hansoku	Desclassificação
KK	Kiken	Desistência
S	Shikkaku	Desclassificação da competição


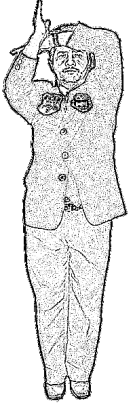
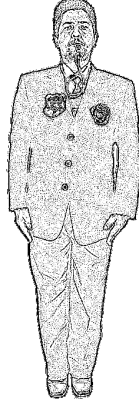



Anexo XI. Gestos de Árbitro Central

		
<p>SHOBU GOHON HAJIME <i>"Comece a luta."</i> Depois do anúncio, o árbitro dá um passo para trás.</p>	<p>SHOMEN-NI-REI O Árbitro estende os seus braços e com as palmas das mãos viradas para frente.</p>	<p>OTAGAI-NI-REI O árbitro indica aos competidores que se saúdem um ao outro.</p>
		
<p>OPINIÃO DO ÁRBITRO Depois de dizer "Yame" e usando o sinal regulamentar, o Árbitro indica a sua preferência mantendo o braço fletido com a palma da mão virada para cima do lado do competidor que pontua.</p>	<p>TSUZUKETE HAJIME <i>"Continuar o combate; começar".</i> Ao dizer o árbitro "Tsuzukete", e em posição avançada. O árbitro estende seus braços para fora com as palmas viradas para os competidores. Ao dizer "Hajime" volta às palmas e as leva rapidamente uma para outra ao mesmo tempo em que dá um passo atrás.</p>	<p>YAME <i>"Parar"</i> Interrupção ou final do combate. Ao fazer o anúncio. O árbitro faz um movimento de corte para baixo com sua mão.</p>

		
<p>SINAL DE ADVERTÊNCIA <i>"Técnica Proibida"</i> O Árbitro Central cruza suas mãos abertas com a borda do pulso sobre a borda do outro à altura do peito, e se volta para o infrator.</p>	<p>MUBOBI <i>"Advertência por falta de respeito pela segurança na contenda."</i> O Árbitro Central aponta o indicador no ar a 60° do lado infrator.</p>	<p>ATENAI-YONI <i>"Advertência para violação do não contato."</i> O Árbitro Central eleva um punho cerrado com a outra mão cobrindo-o à altura do peito e o mostra ao infrator.</p>
		
<p>NIHON <i>"Dois Pontos"</i> O Árbitro Central estende seu braço para cima a 45°</p>	<p>IPPON-HAN <i>"Um Ponto e Meio"</i> O Árbitro estende o braço ao nível do ombro do lado do competidor que pontua.</p>	<p>IPPON <i>"Um Ponto"</i> O Árbitro Central estende seu braço para baixo do lado do atleta que pontuou.</p>
		
<p>NO KACHI Ao final do combate ou encontro, o árbitro estende seu braço para cima a 45° para o lado do vencedor.</p>	<p>KEIKOKU <i>"Advertência com penalidade de IPPON"</i> Central aponta o indicador para os pés do infrator.</p>	<p>HANSOKU CHUI <i>"Advertência com penalidade de IPPON-HAN"</i> O Árbitro Central aponta o indicador para o abdômen do infrator.</p>


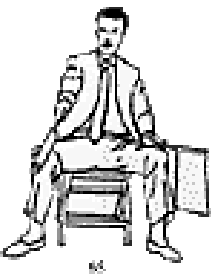



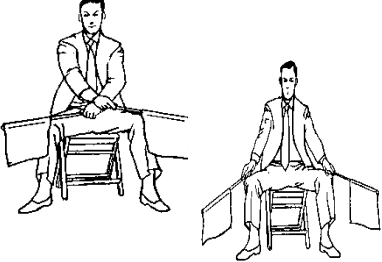
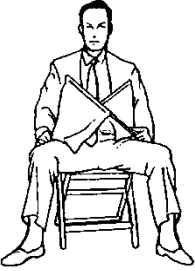


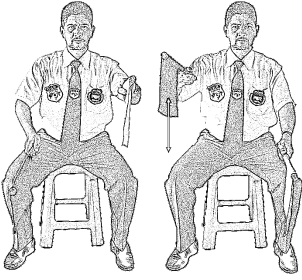

		
<p>HANSOKU <i>"Falta"</i></p> <p>O Árbitro Central aponta o indicador para o rosto do infrator e anuncia a vitória do oponente.</p>	<p>SHIKKAKU <i>"Desclassificação"</i></p> <p>Árbitro Central usa dois sinais de mão com o anúncio AKA (SHIRO) SHIKKAKU.</p> <p>Primeiramente aponta seu indicador para o rosto do infrator e depois obliquamente para trás. O Central anunciará com o gesto adequado. Como visto anteriormente, SHIRO (AKA) NO KACHI.</p>	<p>ANULAR A ÚLTIMA DECISÃO</p> <p>O árbitro se volta para o competidor, anuncia: "Aka" ou "Shiro", cruza seus braços, depois faz um movimento de corte com as palmas para baixo, para indicar que sua última decisão foi anulada.</p>
		
<p>JOGAI <i>"Saída da área de competição"</i></p> <p>O árbitro aponta com seu dedo indicador ao infrator para indicar aos juízes que ele saiu da área de competição.</p>	<p>SHUGO <i>"Chamada aos juízes"</i></p> <p>O árbitro chama aos juízes ao final do combate ou encontro, ou para recomendar Shikkaku.</p>	<p>TORIMASEN</p> <p>Inaceitável como técnica de pontuação. O Árbitro Central cruza os braços sobre o peito, descruza-os em seguida e mantém os braços afastados do corpo com as palmas baixa.</p>

		
<p>HIKIWAKE <i>"Empate"</i></p> <p>O Árbitro Central cruza os braços sobre o peito, descruza-os em seguida e mantém os braços afastados do corpo com as palmas para cima.</p>	<p>AIUCHI <i>"Técnicas simultâneas"</i></p> <p>Não se concede ponto a nenhum dos dois competidores. O árbitro junta os punhos à frente do peito</p>	<p>TÉCNICA BLOQUEADA OU FORA DO OBJETIVO</p> <p>O árbitro coloca uma mão aberta sobre o outro braço para indicar aos juízes que a técnica foi bloqueada ou atingiu uma zona não pontuável.</p>
		
<p>TÉCNICA FRACA DEMAIS</p> <p>O árbitro move a mão aberta para cima e para baixo para indicar aos juízes que a técnica não tem potência suficiente.</p>	<p>TÉCNICA PERDIDA <i>"Fora do Alvo"</i></p> <p>O árbitro move o punho cerrado através do corpo para indicar aos juízes que a técnica tenha falhado ou tenha chegado fora da área pontuável.</p>	<p>DISTÂNCIA INCORRETA <i>"Longe do Alvo"</i></p> <p>O árbitro mantém ambas as mãos com as palmas frente a frente a uma distância de 30 centímetros para indicar aos juízes que a distância da técnica foi incorreta</p>
		
<p>DISTÂNCIA INCORRETA <i>"Próxima Demais"</i></p> <p>O árbitro cruza os braços com o dorso para frente e os dedos virados para frente para indicar que a distância da técnica foi incorreta.</p>	<p>RECONSIDERAÇÃO</p> <p>Depois de indicar as razões, o árbitro pede aos juízes que reconsiderem suas opiniões.</p>	<p>KIKEN <i>"Renúncia"</i></p> <p>O árbitro aponta com o dedo indicador a posição inicial do competidor que renuncia e depois anuncia a vitória do oponente.</p>

		
<p>TEMPO <i>“Solicitação de Parada Temporária”</i> O árbitro coloca uma mão com a palma aberta na vertical e a outra horizontal em forma de um T.</p>	<p>MÉDICO <i>“Solicitação de um Médico”</i> O árbitro coloca uma mão flexionada com a palma da mão aberta levantada para cima e a outra em direção do cotovelo com a palma virada para baixo.</p>	<p>HANTEI <i>“Julgamento”</i> O árbitro dá um longo apito seguido por um único e agudo apito para requerer julgamentos. Em seguida um curto apito para abaixarem as bandeiras.</p>
		 <p>Observação:</p> <p>Todo Árbitro Central e Kansa é obrigatório possuir um apito para usar nos campeonatos da CKB.</p>
<p>ATO SHIBARAKU <i>“Informação aos competidores que a luta vai terminar em 30 segundos”</i> O árbitro não faz nenhum tipo de sinal.</p>	<p>ECHO SEM, HAJIME <i>“Prorrogação”</i> O árbitro não faz nenhum tipo de sinal.</p>	

Anexo XII. Gestos de Árbitros Auxiliares

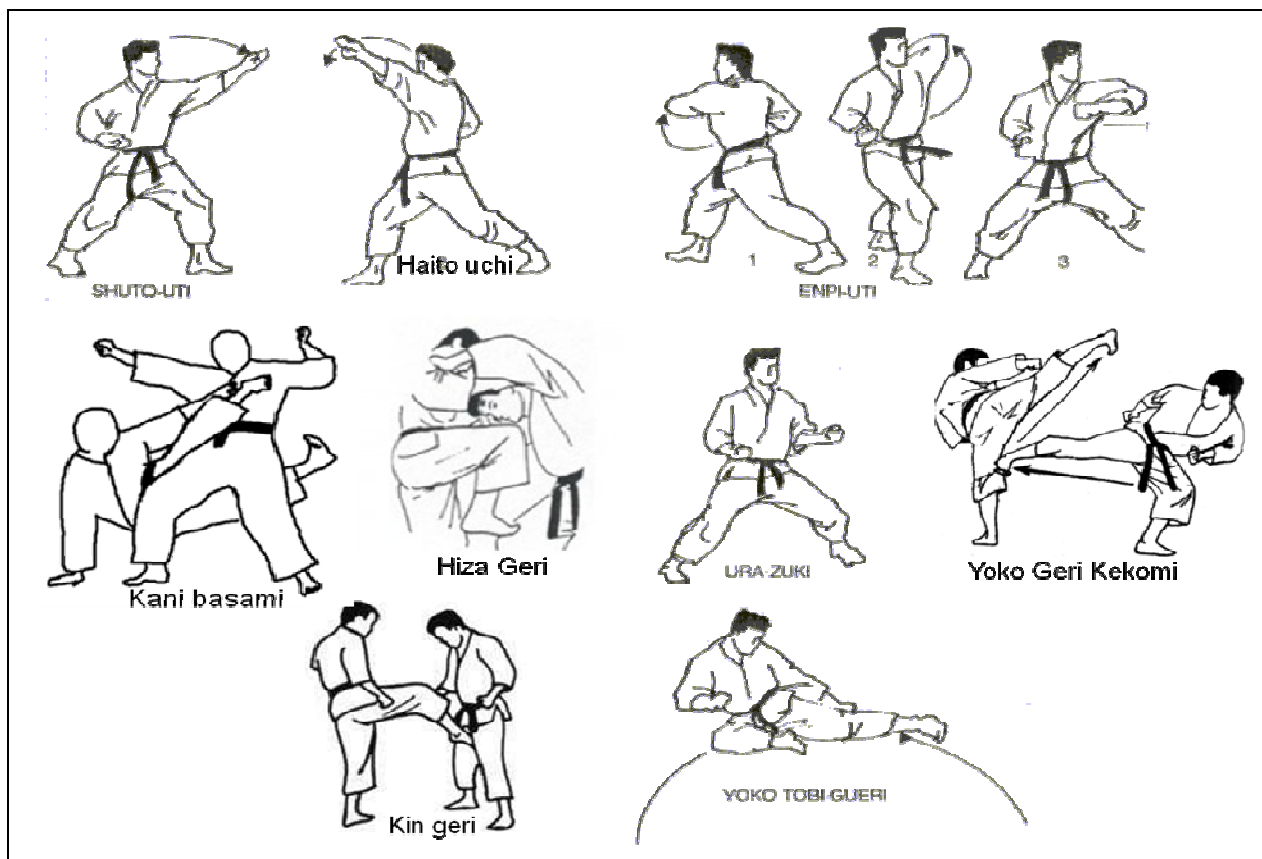
SINAIS DE PONTUAÇÃO		
		
<p>IPPON Um ponto</p>	<p>IPPON-HAN Um ponto e meio</p>	<p>NIHON Dois pontos</p>

SINAIS DE INFRAÇÃO		
		
JOGAI Advertência	KEIKOKU Um ponto	HANSOKU CHUI Um ponto e meio
		
HANSOKU Desclassificado	AIUCHI Pontos simultâneos	TORIMASEN Não considerado
		
COMPORTAMENTO PROIBIDO	MIENAI Não vi a técnica	HIKI-WAKE Empate
		
YOWAI Técnica débil / fraca	NO KACHI Declaração de Vitória	

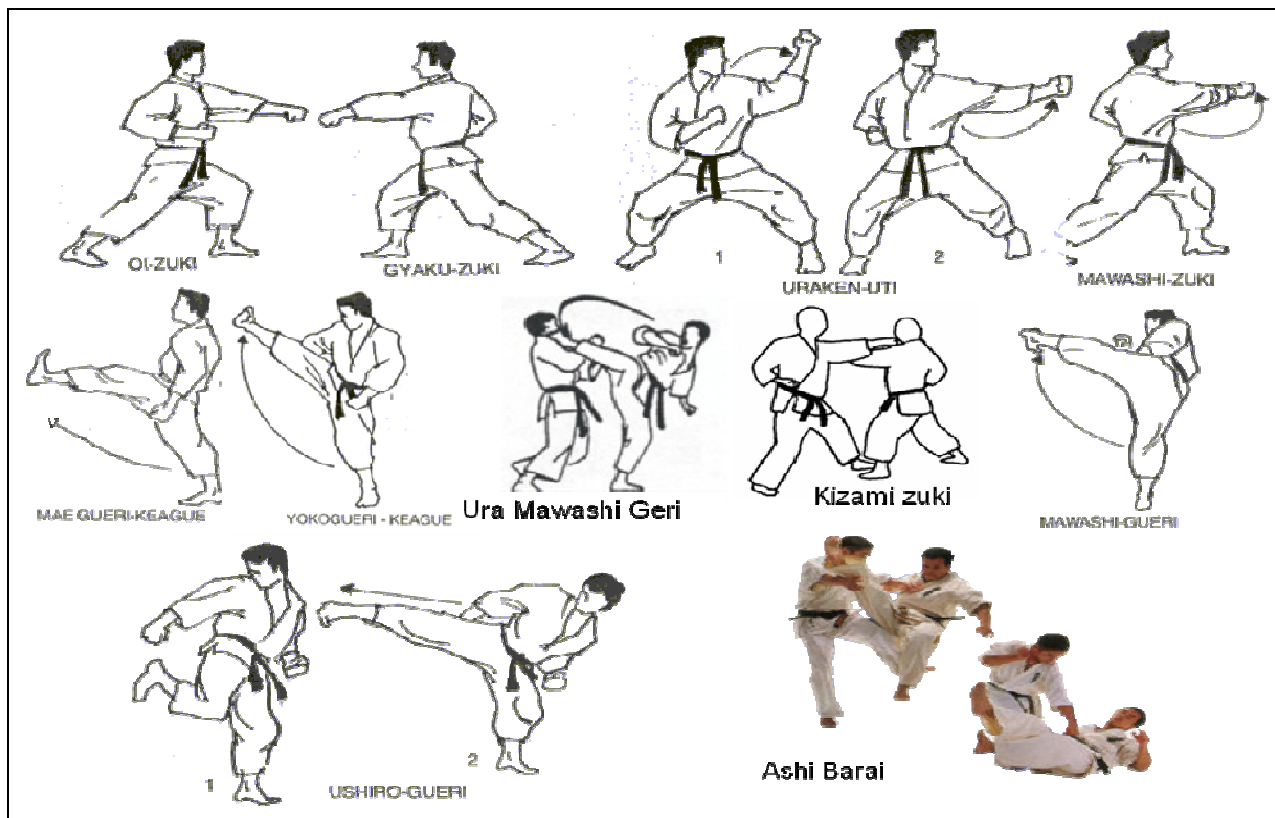
Indicação de Infração de Regras

Para infrações os Juízes devem, em primeiro lugar, fazer círculos com a bandeira de cor correspondente e de seguida, estender as bandeiras cruzadas à sua esquerda para AKA, colocando a bandeira vermelha à frente, e à direita para SHIRO, colocando a bandeira BRANCA à frente. Isto permite que o Árbitro veja claramente qual competidor é considerado infrator.

Anexo XIII. Técnicas Proibidas



Anexo XIV. Técnicas Pontuáveis



Anexo XV. Lista de Kata

SHOTOKAN	SHITO RYU	GOJU RYU	WADO RYU
Shitei	Shitei	Shitei	Shitei
Heian 1, 2, 3, 4, 5	Pinan 1, 2, 3, 4, 5, Te no Kata e Thino Kata	Gekisai Dai Ichi	Pinan 1, 2, 3, 4, 5
Tekki Shodan	Chinto	Gekisai Dai Ni	
	Saifa	Saifa	
	Aoyagi		
	Myojo		
Sentei	Sentei	Sentei	Sentei
Bassai Dai	Bassai Daí	Seisan	Kushanku
Empi	Matsumura No Rohai	Seipai	Niseishi
Kanku Daí	Kosokun Daí	Seiunchin	Jion
Jion	Jion	Shisochin	Passai
Tokui	Tokui	Tokui	Tokui
Tekki Nidan	Wanshu	Sanseru	Jitte
Tekki Sandan	Jiuroku	Suparimpei	Chinto
Hangetsu	Annanko	Kururunfa	Naihanchi
Jitte	Tomari No Wanshu	Anan (*)	Rohai
Bassai Sho	Jiin		Wanshu
Kanku Sho	Seienchin		Seishan
Sochin	Kosokun Sho		Anan (*)
Nijushiho	Ciatanyara No Kushanku		
Chinte	Sochin (Aragaki ha)		
Jiin	Matsumura No Bassai		
Meikyo	Tomari Bassai		
Wankan	Niseichi		
Gojushiho Sho	Sanseiru		
Gojushiho Dai	Shisochin		
Gankaku	Nipaipo		
Unsu	Kururunfa		
Anan (*)	Seipai		
	Seisan		
	Gojushiho		
	Unshu		
	Suparimpei		
	Anan (*)		

SHORIN RYU		KYOKUSHINKAI		SHOTOKAN		UECHI RYU	
Shitei		Shitei		Shitei		Shitei	
Naihanchi 1, 2, 3		Pinan 1, 2, 3, 4, 5		Heian 1, 2, 3, 4, 5		Kanshiva	
Fukyu Kata Dai Ichi				Tekki Shodan		Kanshu	
Fukyu Kata Dai Ni						Seichin	
Pinan 1, 2, 3, 4, 5						Seryu	
Sentei		Sentei		Sentei		Sentei	
Itosu No Passai		Geksai Daí		Bassai Dai		Sesan	
(Passai Sho)		Tsuki No Kata		Empi		Kanchin	
Matsumura No Passai		Yantsu		Kanku Daí		Sanseryu	
(Passai Dai)		Tensho		Jion			
Kussanku Sho		Sanchin No Kata					
Jion		Saifa					
Tokui		Tokui		Tokui		Tokui	
Kussanku Dai		Seienchin		Heangetsu Dashi		Kanshiva	
Chinto		Kanku Daí		Jutte		Kanshu	
Gojushiho		Geksai Sho		Bassai Sho		Seichin	
Teesho		Sushi Ho		Kanku Sho		Seryu	
Koryu Passai		Garyu		Gankaku		Sesan	
Unshu		Seipai		Tekki Nidan		Kanchin	
Ryuko		Anan (*)		Tekki Sandan		Sanseryu	
Anan (*)				Nijushiho		Anan (*)	
				Meikyo			
				Chinte			
				Hangetsu Den			
				Jun			
				Matsu Mara No Bassai			
				Anan (*)			

SANKUKAI		BUDOKAN							
Shitei		Sentei		Shitei		Sentei			
Taikyoku 1, 2, 3		Hiji No Kata		Heian 1, 2, 3, 4, 5		Bassai Daí			
Heiwa 1, 2, 3, 4, 5		Shinsei		Tekki Shodan		Empi			
		Matsukase				Kanku Daí			
		Bassai Daí				Jion			
Tokui		Tokui							
Jiin		Kosokundai		Hangetsu		Nijushiho		Unsu	
Annanko		Tajima		Jitte		Chinte		Anan (*)	
Seienchin		Saifa		Tekki Nidan		Meikyo			
Tensho		Hyakuhachi		Tekki Sandan		Wankan			
Sanchin		(Kururunfa)		Bassai Sho		Gojushiho Sho			
Seipa		Anan (*)		Kanku Sho		Gojushiho Daí			
Gojo Yon				Sochin		Gankaku			