



WORLD KARATE FEDERATION

REGRAS DE COMPETIÇÃO DE KUMITE



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE KARATE

Válido a partir de 1.1.2023

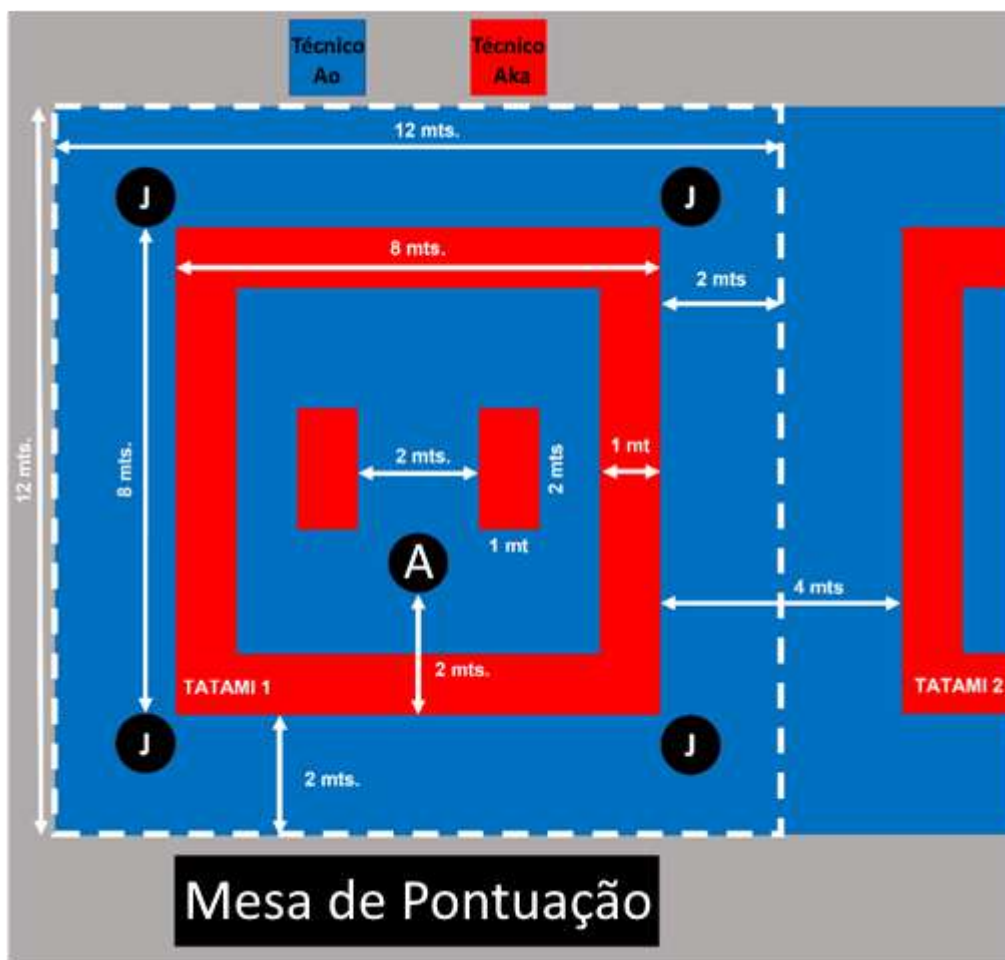
**CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA
DE KARATE**

CONTEÚDO

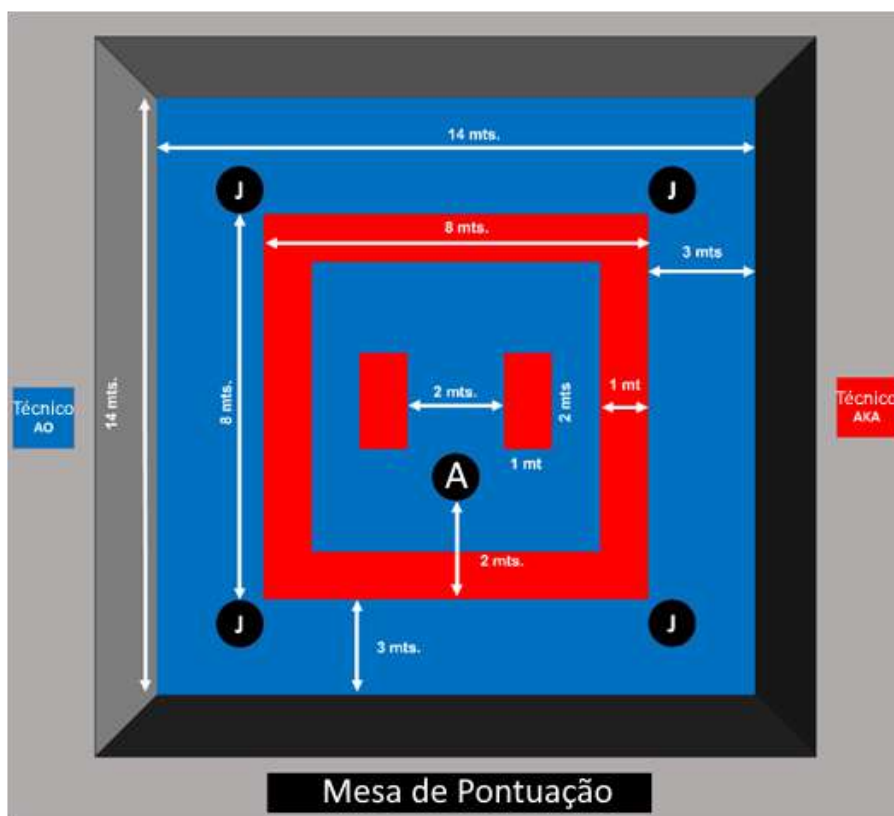
ARTIGO 1:	ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE	3
ARTIGO 2:	VESTUÁRIO E EQUIPAMENTO DE PROTEÇÃO	5
ARTIGO 3:	ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÕES DE KUMITE	9
ARTIGO 4:	O PAINEL DE ARBITRAGEM.....	15
ARTIGO 5:	DURAÇÃO DA DISPUTA	17
ARTIGO 6:	KIKEN – FALTA DE COMPARECIMENTO NO TATAMI	18
ARTIGO 7:	INÍCIO, SUSPENSÃO E ENCERRAMENTO DOS ENCONTROS	19
ARTIGO 8:	PONTUAÇÃO.....	21
ARTIGO 9:	COMPORTAMENTO PROIBIDO.....	23
ARTIGO 10:	ADVERTÊNCIAS E PENALIDADES.....	24
ARTIGO 11:	LESÕES E ACIDENTES EM COMPETIÇÃO	28
ARTIGO 12:	CRITÉRIOS DE DECISÃO	30
ARTIGO 13:	PROTESTO OFICIAL.....	33
ARTIGO 14:	SOLICITAÇÃO DE <i>VIDEO REVIEW</i> (REVISÃO DE VÍDEO)	36
ARTIGO 15:	PODERES E DEVERES DOS OFICIAIS	38
ARTIGO 16:	ADOÇÃO DESTAS REGRAS PARA EVENTOS FORA DO PROGRAMA DE EVENTOS OFICIAIS DA WKF	41
APÊNDICE 1:	TERMINOLOGIA	42
APÊNDICE 2:	GESTOS E SINAIS DE BANDEIRA	43
APÊNDICE 3:	CATEGORIAS, DIVISÕES DE IDADE E PESO	48
APÊNDICE 4:	FORMULÁRIO DE PROTESTO OFICIAL	49
APÊNDICE 5:	SISTEMA DE DOIS JUÍZES (APLICÁVEL APENAS À LIGA JUVENTUDE)	50

ARTIGO 1: ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE

- 1.1 A área de competição será um quadrado de Tatami aprovado pela WKF, com lados de oito metros (medidos de fora) e com os Tatami na área externa de um metro em vermelho, marcando o limite.



- 1.2 Além disso, haverá mais 2 metros de área de segurança em todos os lados da área de competição. Isso pode ser reduzido para 1,5 metros para acomodar o número de Tatami onde o pavilhão esportivo não tiver espaço suficiente para 2 metros.
- 1.3 Não devem existir anúncios, sinais, paredes, pilares, etc., no raio de um metro do perímetro exterior da área de segurança.
- 1.4 Quando os monitores ou expositores forem colocados entre as áreas de competição, eles devem ser colocados longe o suficiente das áreas de competição para permitir uma área de segurança de 1,5 metros entre as áreas de competição em todos os lados. (Os monitores devem ser colocados a uma distância de no mínimo 1,5 metros do lado de fora das áreas de alerta vermelhas).
- 1.5 Se a área de competição for elevada, é necessário outro metro para um total de 3 metros em todos os lados.



- 1.6 Dois Tatami são invertidos com o lado vermelho (ou de outra cor) virado para cima a um metro de distância do centro do Tatami para formar um limite entre os competidores. Ao iniciar ou retomar o combate, os Competidores ficarão de frente e no centro do Tatami, um de frente para o outro.
- 1.7 O Árbitro (SHUSHIN) estará centrado entre os dois Tatami de frente para os Competidores a uma distância de dois metros do limite da área de competição.
- 1.8 Cada Juiz (FUKUSHIN) está sentado num canto do Tatami dentro da área de segurança. O Árbitro pode deslocar-se por todo o Tatami, incluindo a área de segurança onde os Juizes estão sentados. Cada Juiz será equipado com uma bandeira vermelha e uma bandeira azul ou dispositivo de sinal eletrônico.
- 1.9 O Supervisor de Encontro (KANSA) estará sentado fora da área de segurança, atrás e à esquerda ou direita do Árbitro. Ele / ela será equipado com um apito.
- 1.10 O Supervisor de Pontuação estará sentado na mesa de pontuação oficial ao lado do placar/cronometrista, e onde o vídeo for implantado, o mesmo acontecerá com os Supervisores de Revisão de Vídeo.
- 1.11 Os Técnicos estarão sentados fora da área de segurança, em seus respectivos lados do Tatami, em direção à mesa oficial. Nos casos em que a configuração do Tatami torne impraticável colocar os Técnicos de frente para a mesa oficial, eles podem ser colocados em cada lado da mesa oficial. Se, nesses casos, a revisão de vídeo for usada, os Supervisores de Técnicos devem ser implantados.
- 1.12 Onde a área do Tatami for elevada, os Técnicos serão colocados fora da área elevada atrás de seus respectivos Competidores.

ARTIGO 2: VESTUÁRIO E EQUIPAMENTO DE PROTEÇÃO

2.1 Árbitros e Juízes

2.1.1 O uniforme oficial será o seguinte:

- a) Um blazer azul marinho não transpassado (código de cor 19-4023 TPX);
- b) Calças lisas cinza-claras sem dobras (código de cor 18-0201 TPX);
- c) Uma camisa branca com mangas curtas;
- d) Meias azuis escuras ou pretas simples e sapatos/sapatilhas sem cadarço para utilização na área de competição;
- e) Uma gravata oficial, usada sem clipe;
- f) Um apito preto com cordão branco discreto para o apito.

2.1.2 As seguintes adições ao traje são permitidas:

- a) Uma aliança de casamento comum;
- b) Touca de teor religioso aprovada pela WKF;
- c) Presilha de cabelo e brincos discretos;
- d) O cabelo deve ser usado nos ombros e a maquiagem deve ser discreta;
- e) Saltos maiores que 4 cm não podem ser usados com o uniforme.

2.1.3 Árbitros e Juízes devem usar o uniforme oficial em todos os torneios, briefings e cursos.

2.1.4 Para eventos multiesportivos em que seja fornecido aos Árbitros, a expensas do Comitê Organizador Local, um uniforme com as cores do evento específico, o uniforme oficial dos mesmos pode ser substituído por esse uniforme comum, desde que tal seja solicitado por escrito à WKF pelo organizador do evento e por este formalmente aprovado.

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

2.1.6 A Comissão de Arbitragem ou o Árbitro Chefe podem recusar a participação de qualquer oficial que não cumpra este regulamento.

2.2 Competidores

2.2.1 Os Competidores devem usar um Karategi branco aprovado pela WKF, sem listras, adornos ou bordados pessoais que não sejam especificamente permitidos pelo Comitê Executivo da WKF e descritos no boletim da competição:

- a) Para todos os eventos oficiais da WKF (Campeonatos Mundiais e Karate 1 - Premier League, Série A e Liga da Juventude), o Karategi deverá ter marcas bordadas nos ombros respectivamente em vermelho ou azul conforme desenho. As exceções são os atuais Campeões Mundiais Sênior e Vencedores da Premier League, que devem, em vez do vermelho ou azul, ter marcas bordadas em dourado;
- b) O emblema nacional ou bandeira do país será usado no peito esquerdo da jaqueta e não poderá exceder um tamanho total de 12 cm por 8 cm;
- c) Apenas as etiquetas originais do fabricante podem ser exibidas no Karategi;
- d) Além disso, a identificação emitida pela Comissão Organizadora será usada nas costas;
- e) Os competidores ou equipes devem usar uma faixa vermelha (AKA) ou faixa azul (AO) aprovada pela WKF, conforme alocado pelo sorteio, sem nenhum bordado pessoal, propaganda ou marcações além da etiqueta habitual do fabricante. Faixas de graduação não podem ser usados durante a disputa;

- f) A faixa vermelha e a azul devem ter cerca de cinco centímetros de largura e comprimento suficiente para deixar quinze centímetros livres de cada lado do nó, mas não mais do que três quartos do comprimento da coxa;
- g) A jaqueta, quando apertada na cintura com o cinto, deve ter um comprimento mínimo que cubra os quadris, mas não deve ultrapassar três quartos do comprimento da coxa;
- h) Competidoras mulheres podem usar uma camiseta branca lisa por baixo da jaqueta;
- i) Jaquetas sem tiras não podem ser usadas. As tiras da jaqueta que prendem a prendem devem ser amarradas no início da disputa. Se elas forem arrancadas durante a disputa, o Competidor não é obrigado a trocar a jaqueta;
- j) O comprimento máximo das mangas da jaqueta não deve ultrapassar a dobra do pulso e não deve ser menor do que a metade do antebraço;
- k) As mangas da jaqueta não podem ser enroladas;
- l) As calças devem ser compridas o suficiente para cobrir pelo menos dois terços da canela e não devem ultrapassar o tornozelo. As pernas das calças não podem ser enroladas.



ESPAÇO PUBLICITÁRIO PARA A WKF DE 20 x 10 CM



ESPAÇO PUBLICITÁRIO PARA A FEDERÇÃO NACIONAL DE 15 x 10 CM



ESPAÇO PUBLICITÁRIO PARA O ATLETA DE 5 x 10 CM



COSTAS RESERVADAS À FEDERAÇÃO ORGANIZADORA DE 30 x 30 CM EXIBINDO CÓDIGO DE TRÊS LETRAS DO PAÍS



EMBLEMA DA FEDERAÇÃO NACIONAL DE 12 x 8 CM



ESPAÇOS PARA MARCA DO FABRICANTE DE 5 x 4 CM

- 2.2.2 Os membros da equipe de Kumite devem usar todos o mesmo tipo de Karategi. Onde forem usadas listras, elas devem ser as mesmas para todos os membros da equipe.
- 2.2.3 O Comitê Executivo da WKF pode autorizar a exibição de rótulos especiais ou marcas comerciais de patrocinadores aprovados.
- 2.2.4 Os Competidores devem manter seus cabelos limpos e cortados em um comprimento que não impeça o bom andamento da disputa. Hachimaki (faixa de cabeça) não será permitido.
- 2.2.5 Grampos de cabelo são proibidas, assim como prendedores de cabelo de metal. Fitas, miçangas e outros enfeites também são proibidos. É permitido um ou dois elásticos discretos em um único rabo de cavalo.
- 2.2.6 Os Competidores podem usar toucas religiosas voluntárias aprovadas pela WKF: Um lenço de cabeça de tecido liso preto cobrindo o cabelo, mas não o pescoço ou a área da garganta.
- 2.2.7 Os Competidores devem ter unhas curtas e não devem usar objetos metálicos ou outros, que possam ferir seus adversários. O uso de aparelho dentário metálico deve ser aprovado pelo Árbitro e pelo Médico do Torneio. O Competidor tem total responsabilidade por qualquer lesão.
- 2.2.8 É obrigatório o seguinte equipamento de proteção:
- a) Luvas aprovadas pela WKF, um Competidor usando vermelho e o outro azul;
 - b) Protetor bucal;
 - c) Protetor de corpo aprovado pela WKF (design masculino e feminino, respectivamente, conforme aplicável);
 - d) Protetor de canela aprovado pela WKF, com um Competidor usando vermelho e o outro azul;
 - e) Protetor de pé aprovado pela WKF, um Competidor usando vermelho e o outro vestindo azul;
 - f) Protetores genital masculinos aprovado pela WKF.
- 2.2.9 Além disso, para os Competidores com menos de 14 anos de idade, é obrigatório o uso de máscara facial aprovada pela WKF ou capacete protetor e protetor de peito da WKF. Para a mesma faixa etária, a partir de 1.1.2024, o Capacete WKF de proteção será obrigatório, proporcionando um período de transição de todo o ano de 2023, onde qualquer proteção (máscara facial aprovada pela WKF ou capacete WKF) poderá ser usada.
- 2.2.10 Óculos são proibidos. Lentes de contato gelatinosas podem ser usadas por conta e risco do Competidor.
- 2.2.11 O uso de qualquer vestuário, roupa ou equipamento não autorizado é proibido.
- 2.2.12 É dever do Supervisor de Encontro garantir, antes de cada disputa ou encontro, que os Competidores estejam usando o equipamento aprovado. Todos os equipamentos de proteção devem ser aprovados pela WKF.
- 2.2.13 No caso das Federações Continentais, limitar-se-ão aos fornecedores e marcas já homologadas para WKF. A Federação Nacional também deve aceitar todos os equipamentos aprovados pela WKF para todas as competições locais, regionais ou nacionais.

- 2.2.14 O uso de bandagens, acolchoamentos ou suportes devido a lesões deve ser aprovado pelo Árbitro sob recomendação do Médico do Torneio.
- 2.2.15 No caso de deformidades ou amputações que não permitam o encaixe seguro do equipamento de proteção ou possam representar um risco para o Competidor ou seus adversários, o Kumite não será permitido. Em caso de dúvida, os Árbitros devem solicitar a decisão ao médico.
- 2.2.16 Os Competidores que comparecerem à área de competição com equipamentos não autorizados ou Karategi irregular terão **DOIS** minutos para corrigir o traje, e o Técnico perderá automaticamente o direito de atuar naquela disputa.

2.3 Técnicos

- 2.3.1 Os Técnicos devem, em todos os momentos durante o torneio, usar o agasalho oficial de sua Federação Nacional e exibir sua identificação oficial, com exceção das disputas por medalhas de eventos oficiais da WKF, onde os Técnicos do sexo masculino são obrigados a usar terno escuro, camisa e gravata, enquanto as Técnicas femininas podem optar por usar vestido, terninho ou uma combinação de jaqueta e saia em cores escuras.
- 2.3.3 Além disso, as seguintes adições ao traje são permitidas:
- a) Uma aliança de casamento comum;
 - b) Toucas religiosas voluntárias que sejam aprovadas pela WKF.
- 2.3.4 O Supervisor de Competição da WKF, ou a Comissão Organizadora, pode permitir que os Técnicos, em vez do agasalho, usem a camiseta oficial da equipe da federação ou uma camiseta de cor lisa sem escrita ou logotipos.

3.1.1 Definições

- 3.1.2 Uma “disputa” refere-se a uma disputa individual entre dois competidores.
- 3.1.3 Uma “permuta” é o período que precede quando a disputa é interrompida e o relógio parado.
- 3.1.4 Um “encontro” é o total de todas as disputas entre os membros de duas equipes.
- 3.1.5 Uma “rodada” é uma etapa discreta em uma competição que leva à eventual identificação dos finalistas. Em uma competição eliminatória de Kumite, uma rodada elimina cinquenta por cento dos Competidores dentro dela, contando *byes* como Competidores. Nesse contexto, a rodada pode se aplicar igualmente a uma fase de eliminação primária ou repescagem. Em uma competição de matriz, ou “Round-robin”, uma rodada permite a todos os Competidores em um grupo uma performance contra cada um dos outros Competidores.
- 3.1.6 O termo “grupo” é usado aqui para até quatro Competidores participantes de um dos oito grupos na eliminação da fase Round-robin para competição individual da Premier League.
- 3.1.7 O termo “chave” é usado para cada metade dos Competidores agrupados para a fase eliminatória.

3.2 Procedimento de Pesagem**3.2.1 Pesagem Não Oficiais**

Os Competidores poderão verificar seu peso nas balanças de pesagem oficiais (que serão usadas para a pesagem oficial) uma hora antes do início da pesagem oficial. Não há limite para o número de vezes que cada Competidor pode verificar seu peso durante o tempo da pesagem não oficial.

3.2.2 Pesagem Oficial**a) Lugar:**

O controle de peso ocorrerá sempre em um único local. As possibilidades de sediar este controle são o local da competição, o hotel oficial ou a vila (a ser anunciado em cada evento). Os organizadores devem fornecer salas separadas para homens e mulheres.

b) Balanças:

Caso a balança oficial apresente um peso superior ao da balança fornecida para a pesagem de teste, o Competidor poderá exigir uma nova pesagem aplicando o peso indicado na balança de teste como resultado oficial da pesagem. A Federação Nacional anfitriã deve fornecer balanças eletrônicas calibradas suficientes (pelo menos 4 unidades) mostrando apenas uma casa decimal, por exemplo: 51,9 kg, 104,6 kg, etc. A balança deve ser colocada em um piso sólido que não seja carpetado.

c) Tempo:

A pesagem deve ocorrer o mais tardar no dia anterior ao dia da competição para a categoria, a menos que especificado de outra forma para uma competição específica. O horário oficial da pesagem dos eventos da WKF será devidamente divulgado no boletim. Para quaisquer outros eventos, essas informações serão divulgadas antecipadamente pelos canais de comunicação do Comitê de Organização. É de responsabilidade do Competidor estar ciente dessas informações. Será desclassificado (KIKEN) o Competidor que não comparecer ao período de pesagem ou que não se pesar dentro dos limites prescritos para a categoria em que está inscrito.

d) Tolerância:

As tolerâncias admitidas são de 0,2 kg para todas as categorias masculinas e de 0,5 kg para todas as categorias femininas. A mesma tolerância se aplica ao limite superior e inferior de uma categoria de peso.

e) Procedimento:

Um mínimo de dois oficiais da WKF é necessário na pesagem para cada gênero. Um para conferir o credenciamento/passaporte do Competidor e outro para anotar o peso exato na lista oficial de pesagem. Um adicional de seis membros da equipe (oficiais/voluntários) fornecidos pela Federação Nacional anfitriã também deve estar disponível para controlar o fluxo de Competidores. Deverão ser fornecidas doze cadeiras. Para proteger a privacidade dos Competidores, os oficiais, bem como os membros da equipe que supervisionam a pesagem, devem ser do mesmo sexo que os Competidores.

1. A pesagem oficial será feita categoria por categoria e Competidor por Competidor.
2. Todos os Técnicos e outros delegados da equipe devem deixar a sala de pesagem antes do início da pesagem oficial.
3. O Competidor pode subir na balança apenas uma vez durante o período de pesagem oficial.
4. Cada Competidor deverá trazer para a pesagem seu cartão de credenciamento emitido para o evento e apresentá-lo ao oficial, que verificará a identidade do Competidor.
5. O oficial então convida o Competidor a subir na balança.
6. O Competidor deverá pesar vestindo apenas roupas íntimas (homens/meninos – cueca, mulheres/meninas – calcinha e sutiã). Quaisquer meias ou complementos adicionais devem ser removidos.
7. O oficial que supervisiona a pesagem deve anotar e registrar o peso do Competidor em quilogramas (com precisão de um ponto decimal de um quilograma).
8. O Competidor então desce da balança.

NOTA: Não é permitido tirar fotos ou filmar na área de pesagem. Isso inclui o uso de celulares e todos os outros dispositivos.

3.3 Formatos de Competição

- 3.3.1 A competição de Kumite de Karate assume as formas de competição individual dividida por gênero, faixas etárias e categorias de peso e/ou competição por equipe dividida por gênero sem categorias de peso.
- 3.3.2 O sistema de eliminação com repescagem será aplicado, a menos que seja pré-determinado de outra forma para uma competição específica ou série de torneios.
- 3.3.3 Para competição individual na Premier League, o sistema Round-robin seguido por quartas de final, semifinais e final é aplicado. O máximo de 32 Competidores por categoria são divididos em 8 grupos de 4 Competidores e os vencedores de cada grupo competem nas quartas de final, seguidas de semifinais e final.
- 3.3.4 Para jogos de múltiplos esportes, como jogos continentais, Jogos Olímpicos ou outros eventos multiesportivos, o formato da competição será determinado para cada evento dependendo das modalidades incluídas e restrição de participação. O formato utilizado é normalmente um sistema de duas chaves onde os vencedores das chaves vão para a final, enquanto o número 2 de uma chave enfrentará o número 3 da outra chave e vice-versa para disputar as duas medalhas de bronze.

3.4 Chaveamento

3.4.1 Para os Campeonatos Mundiais e Continentais da WKF, e Karate 1 - Premier League, os oito Competidores mais bem classificados presentes na competição são classificados por sua respectiva classificação no Ranking Mundial da WKF conforme o dia anterior à competição.

3.5 Não comparecimento na área de competição

3.5.1 Os Competidores individuais ou equipas que não se apresentarem quando chamados serão desclassificados (KIKEN) dessa categoria. Em encontros de equipe, o placar para a disputa que não ocorrer será definido como 8-0 a favor do outro time. A desclassificação por KIKEN significa que os Competidores ficam desclassificados dessa categoria, embora não afete a participação em outra categoria.

3.5.2 Ao anunciar a desclassificação por KIKEN, o Árbitro sinalizará apontando o dedo para o lado do Competidor ou equipe ausente, anunciando “AKA/AO KIKEN” e, em seguida, “AKA/AO no KACHI” dando o sinal para KACHI (vitória) para o adversário.

3.6 Número de Competidores por equipe

3.6.1 As equipes masculinas são compostas de cinco a sete membros, com cinco competindo em uma rodada. Uma equipe masculina deve apresentar um mínimo de cinco competidores para a rodada inicial e um mínimo de três competidores para poder participar de qualquer rodada seguinte.

3.6.2 As equipes femininas são compostas de três a quatro membros, com três competindo em uma rodada. Uma equipe feminina deve apresentar um mínimo de três competidoras para a rodada inicial e um mínimo de duas competidoras para poder participar de qualquer rodada seguinte.

3.6.3 Na competição de Kumite por equipes não há reservas fixas.

3.7 Ordem de disputa para as equipes

3.7.1 Antes de cada encontro, um representante da equipe deve entregar à mesa oficial, um formulário oficial com os nomes e ordem de disputa dos membros da equipe competidora.

3.7.2 O formulário de ordem de disputa pode ser apresentado pelo Técnico ou por um Competidor nomeado pela equipe. Caso o Técnico entregue o formulário, ele/ela deve ser claramente identificado como tal; caso contrário, pode ser rejeitado. A lista deve incluir o nome do país, a cor da faixa atribuída à equipe para aquela partida e a ordem de disputa dos membros da equipe. Os nomes dos competidores e seus números de torneio devem ser incluídos, e o formulário deve ser assinado pelo Técnico ou por uma pessoa indicada.

3.7.3 Os Técnicos devem apresentar seu credenciamento junto com o de seu Competidor ou equipe ao Supervisor de Técnico ou Assistente de Kansa. O Técnico deve sentar-se na cadeira fornecida e não deve interferir com o bom andamento da disputa com palavras ou ações.

3.7.4 Ao alinhar antes de uma partida, uma equipe apresentará os Competidores que participarão daquela rodada. O(s) Competidor(es) não utilizado(s) e o(s) Técnico(s) não serão incluídos e deverão sentar-se em uma área destinada a eles.

- 3.7.5 Os participantes podem ser selecionados de toda a equipe para cada rodada. Sua ordem de disputa pode ser alterada para cada rodada, desde que a nova ordem seja notificada antes da rodada, mas uma vez notificada não pode ser alterado até que a rodada seja concluída.
- 3.7.6 A equipe será desclassificada (SHIKKAKU) se algum de seus membros ou seu técnico alterar a composição da equipe ou a ordem de disputa sem notificação por escrito antes da rodada.
- 3.7.7 Se, devido a um erro no gráfico, os Competidores errados competirem, independentemente do resultado, aquela disputa/encontro será declarada nula e sem efeito. Para reduzir tais erros, o Supervisor de Pontuação deve confirmar o Competidor/Equipe vencedor com o Técnico de software imediatamente após a disputa/encontro.
- 3.7.8 Em disputas por equipe em que um indivíduo perde por receber KIKEN, HANSOKU ou SHIKKAKU, qualquer pontuação para o Competidor desclassificado será zerada e uma pontuação de 8-0 será registrada para essa disputa em favor da outra equipe.

3.8 Sistema de eliminação Round Robin

- 3.8.1 Na competição da Premier League os 32 participantes são divididos em 8 grupos de 4 competidores. O vencedor de cada um dos oito grupos avança para as quartas de final, semifinais e final. Dos perdedores aos finalistas, todos nas quartas e semifinais competem pelas medalhas de bronze.
- 3.8.2 De acordo com o número de Competidores (32 ou menos) a atribuição aos grupos será conforme a seguinte tabela:

Número de Competidores/Grupos	Competidores por grupo								Notas
8 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participação: 24-32 Competidores
Chave ▶	6	3	7	2	5	4	8	1	
32	4	4	4	4	4	4	4	4	O primeiro de cada Grupo se qualifica.
31	4	4	4	4	4	4	4	3	
30	4	4	4	3	4	4	4	3	
29	4	3	4	3	4	4	4	3	
28	4	3	4	3	4	3	4	3	
27	4	3	4	3	3	3	4	3	
26	3	3	4	3	3	3	4	3	
25	3	3	3	3	3	3	4	3	
24	3	3	3	3	3	3	3	3	
6 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participação: 23-28 Competidores
Chave ▶	6	3		2	5	4		1	
23	4	4		4	4	4		3	O primeiro de cada Grupo e os dois melhores segundos se classificam.
22	4	4		3	4	4		3	
21	4	3		3	4	4		3	
20	4	3		3	4	3		3	
19	4	3		3	3	3		3	
18	3	3		3	3	3		3	
17		3		3	4	4		3	
5 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participação: 17 Competidores
Chave ▶		3		2	5	4		1	
17		3		3	4	4		3	O primeiro de cada Grupo e os três melhores segundos se classificam.
4 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participação: 12-16 Competidores
Chave ▶		3		2		4		1	
16		4		4		4		4	O primeiro e o segundo de cada Grupo.
15		4		4		4		3	
14		4		3		4		3	
13		3		3		4		3	
12		3		3		3		3	
11		4		4				3	
3 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participação: 9-11 Competidores
Chave ▶		3		2				1	
11		4		4				3	Qualificam-se o primeiro e o segundo de cada Grupo, assim como os dois melhores terceiros lugar.
10		4		3				3	
9		3		3				3	

2 Grupos		1	2	3	4	5	6	7	8	Participação: 6-8 Competidores
Chave ▶					2				1	
8					4				4	
7					4				3	O primeiro e o segundo de cada Grupo disputarão diretamente as semifinais.
6					3				3	
1 Grupo		1	2	3	4	5	6	7	8	Participação: 3-5 Competidores
Chave ▶									1	
5									5	Final entre primeiro e segundo do Grupo, e apenas uma disputa pela medalha de bronze.
4									4	
3									3	

3.8.4 Caso haja número ímpar de participantes (por desistência ou lesão) essa vaga será considerada como *bye* para os Competidores para as disputas que não ocorrerem. Caso isso aconteça durante a competição - qualquer disputa já travada contra o Competidor que não tenha completado o Round-robin deve ser considerada um *bye* para os adversários anteriores.

3.8.5 Se um Competidor for desclassificado ou, por outro motivo, não completar todas as disputas no Round-robin, a pontuação das disputas concluídas ou atuais será declarada nula (resultados anulados) e seus pontos perdidos, a menos que seja a última disputa da eliminação por Round-robin, caso em que todos os resultados e pontos anteriores permanecem inalterados.

3.8.6 O vencedor e o vice-campeão de cada grupo são determinados pela maior quantidade de pontos, contando as vitórias como três pontos cada, um empate em que os pontos são marcados como 1 ponto - e um empate sem pontos marcados, ou uma derrota, como zero.

3.8.7 Os vencedores das semifinais irão para a final, onde disputarão o ouro e a prata.

3.8.8 Aqueles que perderam para os finalistas nas quartas de final e semifinais vão disputar as medalhas de bronze (uma para o grupo 1-4 e outra para o grupo 5-8).

3.8.9 Nos casos em que houver empate entre dois ou mais Competidores em um grupo, com o mesmo número total de pontos, os critérios abaixo serão aplicados na ordem especificada. Isso significa que, se um vencedor for encontrado após um dos critérios, os critérios seguintes não precisarão ser aplicados.

- 1) Vencedor(es) da(s) disputa(s) entre os dois ou mais Competidores relevantes.
- 2) Maior número de pontos totais obtidos a favor em todas as disputas.
- 3) Menor número de pontos totais contra obtidos em todas as disputas.
- 4) Maior número de IPPONs a favor em todas as disputas.
- 5) Menor número de IPPONs contra durante todas as disputas.
- 6) Maior número de WAZA-ARIs a favor em todas as disputas.
- 7) Menor número de WAZA-ARIs contra durante todas as disputas.
- 8) O Ranking Mundial mais alto na data da competição.

Para cada par comparado, os critérios devem ser considerados desde o início da lista.

3.8.10 É possível que um Competidor seja desclassificado de uma disputa (HANSOKU) e continue a competição. Nesse caso, seu oponente vence essa disputa por 4-0 ou por qualquer pontuação obtida superior a 4 pontos (ou seja, 5-0, 6-0 etc.) e os outros resultados permanecem.

- 3.8.11 Se um Competidor já classificado for desclassificado por má conduta (SHIKKAKU) no final da rodada Round-robin, o seguinte será aplicado:
- O adversário da semifinal terá acesso à final por *bye* ("walkover").
 - Os outros dois Competidores irão competir na outra Semifinal.
 - Apenas uma medalha de bronze será concedida.
- 3.8.12 Para competições com número limitado de Competidores é utilizado um sistema de duas chaves onde os vencedores das duas chaves se encontrarão na final. Enquanto isso, o nº 2 na primeira chave vai encontrar nº 3 na segunda chave e vice-versa para disputar as duas medalhas de bronze.

3.9 Variações para formatos de competição

- 3.9.1 Se uma variação do formato da competição diferente da descrita nestas regras for aplicada para um torneio em particular, isso deve ser claramente anunciado no boletim do torneio.

ARTIGO 4: O PAINEL DE ARBITRAGEM

4.1 Composição

- 4.1.1 O Painel de Arbitragem para cada disputa será composto por um Árbitro (SHUSHIN), quatro Juízes (FUKUSHIN) e um Supervisor de Encontro (KANSA), um Supervisor de Pontuação, e onde a revisão de vídeo (*video review*) for usada, e um Supervisor de Revisão de Vídeo.
- 4.1.2 O Árbitro, Juízes, Supervisor de Encontro, Supervisor de Pontuação e Supervisor de Revisão de Vídeo de uma disputa de Kumite não devem ter a nacionalidade ou ser da mesma Federação Nacional de nenhum dos participantes ou ter qualquer outro conflito de interesses. Permanece o dever de qualquer oficial de relatar qualquer possível conflito de interesse antes do início da disputa ou encontro.

4.2 Distribuição de Árbitros e Juízes e alocação de painel

- 4.2.1 Para as eliminatórias a Secretaria da Comissão de Arbitragem entregará uma lista contendo os Árbitros e Juízes disponíveis por TATAMI ao técnico do sistema de software que manuseia o sistema de sorteio eletrônico. Esta lista é feita pelo Secretário da Comissão de Arbitragem após o sorteio dos Competidores e no final do Briefing dos Árbitros. Esta lista deverá conter apenas os Árbitros presentes no Briefing e deverá obedecer aos critérios acima mencionados. Em seguida, para o sorteio dos Árbitros, o técnico de software inserirá a lista no sistema e 4 Juízes, 1 Árbitro, 1 Supervisor de Encontro (KANSA) e 1 Supervisor de Pontuação de cada TATAMI serão alocados aleatoriamente como Painel de Árbitros para cada disputa.
- 4.2.2 Onde a revisão de vídeo (*video review*) é usada, um Supervisor de Revisão de Vídeo é alocado da mesma maneira.
- 4.2.3 Para as disputas por medalhas, os Chefes de Tatami fornecerão ao Presidente e Secretário da Comissão de Arbitragem uma lista contendo 8 oficiais de seu próprio TATAMI após o término da última disputa das rodadas eliminatórias. Uma vez aprovada a lista pelo Presidente da Comissão de Arbitragem, esta será entregue ao técnico de software para ser inserida no sistema. O sistema então alocará aleatoriamente o quadro de Árbitros, que conterá apenas 5 dos 8 oficiais de cada TATAMI.

4.3 Oficiais de apoio

- 4.3.1 Além disso, para facilitar a operação das disputas/encontros, serão nomeados 1 Chefe de Tatami, 3 Assistentes do Chefe de Tatami e 1 Operador de Placar/Cronometrista mais 2 Supervisores de Técnicos nos casos em que a configuração do TATAMIS torne necessário ver os pedidos dos Técnicos por *video review*.

4.4 Formalidades e troca de Juízes

- 4.4.1 No início de um encontro de Kumite, o Árbitro fica na borda externa da área de competição. À esquerda do Árbitro ficam os Juízes números 1 e 2, e à direita os Juízes números 3 e 4.
- 4.4.2 Após a troca formal de saudações entre os Competidores e o Painel de Arbitragem, o Árbitro dá um passo para trás, os Juízes se voltam para o Árbitro e todos se cumprimentam juntos. Todos então assumem suas posições.

- 4.4.3 Ao trocar os Juízes, os Oficiais que estão saindo, exceto o Supervisor de Encontro, se alinham, cumprimentam juntos (REI) e então deixam a área.
- 4.4.4 Quando há troca de Juízes individuais, o Juiz que entra vai até o Juiz que está saindo, eles se curvam juntos e trocam de posição.
- 4.4.5 Em disputas por equipes, desde que todo o painel possua a qualificação necessária, as posições de Árbitro e Juízes devem ser rotacionadas entre cada disputa. Se um ou mais oficiais não possuírem a qualificação exigida como Árbitro, eles permanecerão como Juízes em exercício e serão omitidos da rotação.
- 4.5 Procedimento para arbitragem de Kumite com apenas dois Juízes de canto**
- 4.5.1 Para as competições da Liga da Juventude, é permitido o uso de apenas dois Juízes de canto. Este procedimento é descrito no APÊNDICE 5.

ARTIGO 5: DURAÇÃO DA DISPUTA

5.1 A duração da disputa de Kumite é:

- Categorias Sênior Masculino e Feminino: Tempo efetivo de 3 minutos
- Categorias Sub 21 Masculino e Feminino: Tempo efetivo de 3 minutos
- Categorias Cadete e Júnior Masculino e Feminino: Tempo efetivo de 2 minutos
- 14 anos ou menos: Tempo efetivo de 1,5 minutos

5.2 Para torneios sem limitação de participação, a duração das disputas de eliminação pode ser reduzida de 3 minutos para 2 minutos e de 2 minutos para 1,5 minutos, desde que isso seja anunciado antes do início do torneio em uma reunião para Técnicos e Oficiais.

5.3 O tempo da disputa começa quando o Árbitro dá o sinal para começar e para cada vez que o Árbitro diz “YAME” ou ao sinal de tempo integral.

5.4 O cronometrista deve dar um sinal, indicando “faltam 15 segundos” com um toque curto do apito e “tempo esgotado” com dois toques curtos do apito. O sinal de “tempo esgotado” marca o fim da disputa.

5.5 Os Competidores têm direito a um período de descanso entre as disputas, igual ao tempo de duração padrão da disputa. A exceção é no caso de mudança de cor do equipamento, onde este tempo é estendido para cinco minutos.

ARTIGO 6: KIKEN – FALTA DE COMPARECIMENTO NO TATAMI

- 6.1 KIKEN é a decisão dada, quando um Competidor ou Competidores não se apresentam quando chamados, são incapazes de continuar, abandonam a disputa ou são retirados por ordem do Árbitro. Os motivos para abandono podem incluir lesão não atribuível às ações do oponente.
- 6.2 A perda por KIKEN implica na desclassificação dos Competidores daquela categoria, embora não afete a participação noutra categoria.

ARTIGO 7: INÍCIO, SUSPENSÃO E ENCERRAMENTO DOS ENCONTROS

- 7.1 Os termos e gestos a serem usados pelo Árbitro e Juízes na operação de uma disputa/encontro devem ser como o especificado no APÊNDICE 2.
- 7.2 Para cada rodada haverá uma cerimônia de reverência começando com o Árbitro, primeiro tendo os Competidores e Oficiais de frente para o público e cumprimentando SHOMEN NI REI seguido de uma reverência um ao outro, OTAGAI NI REI. Ao final da(s) disputa(s) a cerimônia de reverência é feita na sequência oposta.
- 7.3 O Árbitro e os Juízes devem assumir suas posições prescritas e após uma troca de cumprimentos entre os Competidores que estão posicionados na frente em seus tatami designados mais próximos de seu adversário; o Árbitro anunciará “SHOBU HAJIME!” e a disputa vai começar.
- 7.4 Os Competidores devem se cumprimentar adequadamente no início e no final da disputa - um rápido aceno de cabeça é descortês e insuficiente.
- 7.5 O Árbitro interromperá a disputa anunciando “YAME”. Se necessário, o Árbitro ordenará aos Competidores que retomem suas posições originais: “MOTO NO ICHI” e retornem à sua posição.
- 7.6 No caso de pontuação a atribuir, o Árbitro identifica o Competidor (AKA ou AO), a área atacada (JODAN ou CHUDAN) e então atribui a pontuação correspondente (YUKO, WAZA-ARI ou IPPON) usando o gesto prescrito. O Árbitro então reinicia a disputa chamando “TSUZUKETE HAJIME”.
- 7.7 Quando um Competidor estabelecer uma vantagem clara de oito pontos durante uma disputa, o Árbitro enunciará “YAME” e ordenará aos Competidores que voltem aos seus pontos de partida e atribuirá a pontuação aplicável. O vencedor é então declarado e indicado pelo Árbitro levantando a mão do lado do vencedor e declarando “AO (AKA) NO KACHI”. A disputa é encerrada neste ponto.
- 7.8 Terminado o tempo, o Competidor que tiver mais pontos é declarado vencedor, indicado pelo Árbitro levantando a mão do lado do vencedor e declarando “AO (AKA) NO KACHI”. A disputa é encerrada neste ponto.
- 7.9 No caso de empate no final de uma disputa inconclusiva, o Painel de Arbitragem (o Árbitro e os quatro Juízes) decidirá a disputa por HANTEI. Os quatro juízes darão o sinal imediatamente após o Árbitro chamar “HANTEI” ao apitar. O Árbitro irá então levantar o braço e declarar o vencedor; “AO (AKA) NO KACHI”, e se necessário, por esta ação, desempate.
- 7.10 Diante das seguintes situações, o Árbitro dirá “YAME!” e interromperá a disputa temporariamente:
- a) Quando um ou ambos os Competidores estiverem fora da área de competição, mas com exceção de permitir que um Competidor marque pontos imediatamente em um adversário que saiu da área de competição.
 - b) Quando o Árbitro ordenar ao Competidor que ajuste o KARATEGI ou equipamento de proteção.

- c) Quando um Competidor infringir as regras.
- d) Quando o Árbitro considerar que um ou ambos os Competidores não podem continuar a disputa devido a lesões, doenças ou outras causas. De acordo com a opinião do Médico do Torneio, o Árbitro decidirá se a disputa deve continuar.
- e) Quando um Competidor agarrar o adversário e não realizar uma técnica ou arremesso imediato.
- f) Quando um ou ambos os Competidores caem ou são arremessados e nenhum dos Competidores consegue seguir imediatamente com uma técnica de pontuação.
- g) Quando ambos os Competidores agarram ou agarram um ao outro sem sucesso imediato na execução de um arremesso ou uma técnica de pontuação, ou respondem ao WAKARETE.
- h) Quando ambos os competidores ficam peito a peito sem tentar imediatamente um arremesso ou outra técnica e não respondem ao WAKARETE.
- i) Quando ambos os competidores estão no chão após uma queda ou tentativa de arremesso e começam a engalfinharem-se.
- j) Quando uma pontuação é indicada por dois ou mais Juízes para o mesmo Competidor.
- k) Quando, na opinião do Árbitro, tenha sido cometida uma falta – ou a situação obrigue a interromper a disputa por razões de segurança.
- l) Quando solicitado pelo KANSA ou pelo Chefe de Tatami.
- m) Por qualquer outro motivo que o Árbitro julgue necessário.

ARTIGO 8: PONTUAÇÃO

- 8.1 Uma pontuação é concedida a um Competidor quando dois ou mais juízes indicam uma pontuação ou quando os Supervisores de Revisão de Vídeo concordam com uma pontuação após um Técnico ter levantado uma Solicitação de Vídeo.
- 8.2 Os pontos são marcados por uma técnica tradicional de karate com a mão ou o pé executada com controle na área de pontuação.
- 8.3 Apenas a primeira técnica executada corretamente de uma troca será pontuada, com exceção de uma combinação efetiva de técnicas, caso em que a técnica de pontuação mais alta contará, independentemente da sequência de técnicas na combinação.
- 8.4 As áreas de pontuação são o corpo acima da pélvis, até e incluindo a clavícula (CHUDAN), excluindo os ombros propriamente ditos, e a área acima da clavícula (JODAN).
- 8.5 Para ser considerada uma pontuação, a técnica deve ter potencial para ser eficaz se não tivesse sido controlada e também deve preencher os critérios de:
- 1) Boa Forma (Executado Corretamente);
 - 2) Atitude esportiva (Executado sem intenção de causar lesão);
 - 3) Aplicação vigorosa (Executado com velocidade e potência);
 - 4) Manter a consciência do adversário durante e após a execução da técnica (não se virar ou cair depois de completar uma técnica - a menos que a queda seja causada por uma falta do adversário);
 - 5) Bom timing (Aplicação da técnica no tempo apropriado);
 - 6) Distância correta (Executado a uma distância onde a técnica seria eficaz).
- 8.6 A seguinte escala é usada para atribuição de pontos:
- **YUKO** (1 ponto) é atribuído para Tsuki ou Uchi em uma área de pontuação.
 - **WAZA-ARI** (2 pontos) é concedido para chutes CHUDAN.
 - **IPPON** (3 pontos) é atribuído para chutes JODAN ou quaisquer técnicas contra um adversário cuja parte do corpo, exceto os pés, esteja em contato com o Tatami.
- 8.7 Técnicas para a área CHUDAN podem ser aplicadas com impacto controlado sem causar lesões ao adversário. A falta de ar de quem recebe um golpe não indica, por si só, falta de controle.
- 8.8 As técnicas para JODAN podem pontuar quando parado a 5 cm do alvo para chutes e 2 cm para técnicas de mão, mas podem ser aplicadas com toque leve (toque na pele), sem causar impacto - com exceção da área da garganta onde nenhum contato físico é permitido.
- 8.9 Para Cadetes menores de 14 anos e crianças, as técnicas para JODAN podem pontuar quando paradas a 10 cm do alvo para chutes e 5 cm para técnicas de mão.
- 8.10 "Toque de pele" é permitido nas categorias para Competidores de 16 anos ou mais (Juniors). Para categorias de 14 a 16 anos de idade, o toque de pele é permitido apenas para chutes. Toque de pele é definido como tocar o alvo sem transferir energia para a cabeça ou corpo.

- 8.11 Técnicas executadas corretamente e entregues no momento em que o tempo acabar são válidas.
- 8.12 Uma técnica não é válida se:
- a) executado após o sinal de fim de tempo ou o Árbitro chamando “YAME”.
 - b) executado depois de “WAKARETE” antes de “TSUZUKETE” ser chamado.
 - c) executado quando o executante se encontra fora da área de competição (JOGAI).
 - d) seguido de falta – com exceção de JOGAI.
 - e) alguém vira as costas para o adversário após uma técnica (falta de consciência).
 - f) ela em si é, ou segue, uma violação das regras (como contato excessivo, segurar, agarrar etc.).
- 8.13 Um ponto pode ser sinalizado mesmo que o Juiz não consiga ver o ponto de impacto real se a técnica em si for executada corretamente e puder ser observado que obviamente não foi obstruído em atingir seu alvo.

9.1 Tipos de comportamentos proibidos**9.1.1 São proibidos os seguintes comportamentos:**

- 1) Técnicas que fazem contato excessivo, considerando a área de pontuação atacada, e técnicas que fazem contato com a garganta.
- 2) Ataques aos braços ou pernas, virilha, articulações ou dorso do pé.
- 3) Ataques no rosto com técnicas de mão aberta.
- 4) Técnicas executadas depois de “WAKARETE” e antes de “TSUZUKETE HAJIME”.
- 5) Técnicas de arremesso perigosas ou proibidas.
- 6) Simular ou exagerar a lesão.
- 7) Saída da área de competição (JOGAI) não causada pelo adversário ou na sequência de uma pontuação.
- 8) Ameaçar-se a si mesmo ao se entregar a um comportamento que exponha o Competidor a lesões por parte do adversário, ou deixar de tomar as medidas adequadas de autoproteção (MUBOBI).
- 9) Evitar combate a fim de evitar que o adversário tenha a oportunidade de pontuar.
- 10) Passividade - não tentar entrar em combate (não pode ser dado depois que faltarem menos de 15 segundos para o final da disputa ou para alguém que tenha vantagem por ponto ou SENSU).
- 11) Agarrar, empurrar ou ficar peito a peito sem tentar uma técnica de pontuação ou queda.
- 12) Agarrar o adversário com ambas as mãos por qualquer outro motivo que não seja executar uma queda ao pegar a perna do oponente durante um chute.
- 13) Agarrar o braço ou Karategi do adversário com uma mão sem tentar imediatamente uma técnica de pontuação ou queda.
- 14) Técnicas que, pela sua natureza, não podem ser controladas para a segurança do adversário e ataques perigosos e descontrolados.
- 15) Ataques simulados ou reais com a cabeça, joelhos ou cotovelos.
- 16) Falar ou provocar o adversário, deixar de obedecer às ordens do Árbitro, comportamento descortês para com os Árbitros ou outras violações de etiqueta.

9.1.2 Além disso, um Árbitro pode, com base apenas em seu próprio julgamento, banir da área de competição qualquer Técnico que não esteja em conformidade com a conduta adequada ou que, na opinião do Árbitro, interfira na condução ordenada da disputa, e adiar a continuação de uma disputa até que o Técnico colabore. A mesma autoridade do Árbitro estende-se ao cumprimento de outros membros da comitiva do Competidor presentes na área de competição.

9.1.3 Somente o Técnico designado para aquela disputa específica está autorizado a orientar o Competidor desde o local dado ao Técnico próximo à área de competição. Todos os outros Técnicos registrados e credenciados participando dos Campeonatos, ou outro membro registrado da delegação, não estão autorizados a interferir e/ou orientar o Competidor durante a mesma disputa, sob o risco de ter seu credenciamento retirado.

9.1.4 Instruções e comentários dos Técnicos não devem interferir nos procedimentos. O Técnico pode falar livremente com o Competidor quando a disputa for interrompida, mas deve sempre abster-se de comentar sobre julgamentos.

9.1.5 O Competidor poderá sinalizar discretamente ao Técnico o desejo de que ele solicite uma revisão de vídeo.

ARTIGO 10: ADVERTÊNCIAS E PENALIDADES

10.1 Advertências Informais

10.1.1 Advertências informais são usadas para facilitar a continuidade da ação sem interromper a disputa. Eles não se destinam a substituir advertências formais quando forem apropriadas, e o Árbitro deve proceder com advertências formais ou penalidades conforme apropriado se a advertência informal não for respondida pelos Competidores.

10.1.2 Existem dois tipos de Advertências Informais:

TSUZUKETE
Para incentivar a atividade

Incentivar os Competidores a iniciarem a atividade gesticulando da mesma forma que é habitual para fazer os Competidores entrarem no TATAMI, combinado com a instrução “TSUZUKETE”.

WAKARETE
Para separar

Para interromper um clinche, usando o mesmo gesto de costume para fazer os Competidores recuarem no TATAMI combinado com a ordem “WAKARETE” para interromper temporariamente a ação sem parar o relógio. Os Competidores devem se separar – após o que é dada a ordem “TSUZUKETE” para recomeço da ação.

10.1.3 Uma vez que WAKARETE é enunciado pelo Árbitro, os Técnicos não têm a oportunidade de fazer uma solicitação de vídeo.

10.1.4 Quando WAKARETE é enunciado quando um Competidor é encurralado, o Árbitro deve garantir que o outro Competidor se afaste o suficiente para se libertar antes que TSUZUKETE seja chamado.

10.1.5 TSUZUKETE, a menos que precedido por WAKARETE, não é usado se faltarem menos de 15 segundos para o final da disputa.

10.1.6 Uma técnica executada corretamente não será pontuada se for executada ao mesmo tempo em que WAKARETE foi chamada – mas não será penalizada. Uma técnica descontrolada estará sujeita a advertência ou penalidade da maneira normal.

10.2 Advertências Oficiais

10.2.1 Existem dois graus de advertências oficiais; CHUI e HANSOKU CHUI:

CHUI
Advertência

é dado, até três vezes, por infrações menores que não diminuem as chances de vitória do outro Competidor.

HANSOKU CHUI
Advertência de desclassificação em caso de infrações

é dada por infrações mais graves que reduzam as chances de vitória do outro Competidor, ou a um Competidor por qualquer outra infração se já tiverem sido atribuídos três CHUI.

10.3 Penalidades

10.3.1 Existem dois tipos de penalidades, que são dois níveis diferentes de desclassificação:

HANSOKU
Desclassificação da disputa. Esta é a penalidade de desclassificação após uma infração gravíssima ou quando HANSOKU CHUI já foi dado.

SHIKKAKU
Desclassificação do torneio. Esta é uma desclassificação de todo o torneio, incluindo qualquer categoria subsequente para a qual o infrator possa ter sido inscrito. SHIKKAKU pode ser enunciado quando um Competidor não obedece às ordens do Árbitro, age maliciosamente ou comete um ato que prejudique o prestígio e a honra do Karate.

10.3.2 Nos casos em que ambos AKA e AO são desclassificados na mesma disputa por HANSOKU ou SHIKKAKU, os oponentes escalados para a próxima rodada vencerão por *bye* (e nenhum resultado é anunciado).

10.3.3 Violação grave de conduta, disciplina ou comportamento malicioso dentro ou fora da área de competição pelo Competidor ou sua comitiva pode resultar em ação disciplinar adicional da Comissão Disciplinar ou Comitê Executivo da WKF.

10.3.4 Quando uma situação parece possivelmente justificar uma desclassificação, o Árbitro pode chamar um ou mais Juízes para uma breve consulta (SHUGO) antes de anunciar qualquer decisão.

10.4 Aplicação de advertência e penalidade

10.4.1 Contato excessivo: Quando o contato for considerado pelo Árbitro muito forte, mas não diminuir as chances de vitória do Competidor, uma advertência (CHUI) pode ser dada.

10.4.2 Contato causando lesão: Qualquer técnica que resulte em lesão pode, a menos que seja causada pelo recebedor, causar uma advertência ou penalidade. Os Competidores devem executar todas as técnicas com controle e boa forma. Se não puderem, independentemente da técnica mal utilizada, uma advertência ou penalidade deve ser aplicada.

10.4.3 Observação após contato: O Árbitro deve continuar a observar o Competidor lesionado até que a disputa seja retomada e permitir tempo adequado para observação. Um pequeno atraso em dar um julgamento permite que sintomas de lesão, como uma hemorragia nasal, se desenvolvam ou revelem quaisquer esforços do Competidor para agravar uma lesão leve a fim de obter vantagem tática.

10.4.4 Reação exagerada ao contato: Uma leve reação exagerada receberá um CHUI. Uma exibição óbvia de exagero receberá um HANSOKU CHUI. Um exagero mais sério, como cambalear, cair no chão, levantar-se e cair de novo, e assim por diante, pode receber HANSOKU diretamente.

10.4.5 Fingindo uma lesão: Qualquer instância de simulação de lesão, seja leve, receberá uma advertência mínima de CHUI, enquanto uma exibição óbvia de exagero receberá um HANSOKU CHUI. Um exagero mais sério, como cambalear, cair no chão, levantar-se e cair de novo, e assim por diante, receberá SHIKKAKU diretamente. Qualquer simulação de lesão de uma técnica que de fato tenha sido determinada pelos Juízes como um ponto resultará, no mínimo, em HANSOKU CHUI.

- 10.4.6 Contato na garganta: Qualquer contato na garganta, a menos que seja recebido por culpa do próprio oponente, deve resultar em advertência ou penalidade.
- 10.4.7 Técnicas de arremesso são divididas em dois tipos. As técnicas “convencionais” de varredura de perna do Karate estabelecidas, como DE ASHI BARAI, KO UCHI GARI, etc., onde o adversário é desequilibrado ou arremessado sem ser agarrado primeiro - e aquelas projeções que exigem que o oponente seja agarrado por uma mão ou segurado enquanto o arremesso é executado. Ambas são permitidas.
- 10.4.8 O ponto central do arremesso não deve estar acima do nível do quadril do arremessador e o adversário deve ser segurado o tempo todo, para que uma aterrissagem segura possa ser feita. Os arremessos por cima do ombro são expressamente proibidos, assim como os chamados arremessos de “sacrifício”.
- 10.4.9 Apanhar um chute: A única instância em que uma projeção pode ser executado enquanto se segura o adversário com as duas mãos é ao prender a perna do adversário que chuta. Segurar com as duas mãos só é permitido ao agarrar a perna de chute do adversário com o objetivo de executar uma queda e, em seguida, segurar a perna do adversário enquanto a outra agarra o Karategi ou o corpo do adversário para amortecer a queda.
- 10.4.10 Agarrar as pernas: É proibido agarrar o adversário abaixo da cintura, levantá-lo e arremessá-lo ou abaixar-se para puxar as pernas dele. Se um Competidor se machucar como resultado de uma técnica de arremesso, o Árbitro decidirá se uma advertência ou penalidade será aplicada.
- 10.4.11 Agarrando com apenas uma mão: O Competidor pode agarrar o braço do adversário ou o Karategi com uma mão para executar um arremesso ou uma técnica de pontuação direta – mas não pode continuar segurando para técnicas contínuas.
- 10.4.12 Segurando para amortecer a queda: Segurar o Karategi do adversário com uma mão é permitido para amortecer uma queda.
- 10.4.13 Saindo da área de competição: JOGAI refere-se a uma situação onde o pé de um Competidor, ou qualquer outra parte do corpo, toca o chão fora da área de competição. Uma exceção é quando o Competidor é fisicamente empurrado ou arremessado para fora da área pelo adversário ou está saindo após ter marcado ponto.
- 10.4.14 Auto perigo: Uma advertência ou penalidade por MUBOBI é aplicada quando um Competidor é ferido ou lesionado por sua própria culpa ou negligência. Isso pode ser causado por virar as costas para o adversário, atacar sem levar em consideração o contra ataque do adversário, parar de lutar antes que o Árbitro diga “YAME”, baixar a guarda ou se recusar a bloquear os ataques do adversário.
- 10.4.15 Passividade refere-se a situações em que nenhum dos Competidores tenta pontuar, ou um único Competidor não tenta pontuar apesar de estar perdendo em pontos ou o adversário tem vantagem por causa de SENSHU.
- A passividade não pode ser dada a um Competidor que tenha vantagem em pontos ou SENSHU.
 - A passividade não pode ser dada durante os primeiros 15 segundos de uma disputa.

10.4.16 Evitar o combate refere-se a uma situação em que um Competidor tenta evitar que o adversário tenha a oportunidade de pontuar adotando um comportamento de perda de tempo, como recuar constantemente sem um contra-ataque eficaz, segurar, agarrar ou sair da área de competição em vez de permitir que o adversário tenha a oportunidade de pontuar. Evitar o combate nos últimos 15 segundos da disputa (ATO SHIBARAKU) resultará, no mínimo, em HANSOKU CHUI e perda de SENSHU.

10.4.17 Não seguir as instruções: Um Competidor que se recusar a seguir as instruções do Árbitro ou exibir uma perda de paciência receberá automaticamente SHIKKAKU. Esta penalidade pode ser aplicada antes, durante ou após a disputa.

10.5 **Comemoração excessiva, manifestação política ou religiosa:** espera-se que os Competidores respeitem a cerimônia de saudação antes e depois da disputa ou encontro. Qualquer comemoração excessiva, como cair de joelhos etc., expressões políticas ou religiosas, durante ou imediatamente após a disputa ou encontro, são proibidas e sujeitas a multa de valor igual ao determinado pela Comissão Executiva para a taxa de protesto.

10.6 Desclassificação de Competidores individuais em Encontros de Equipes

10.6.1 HANSOKU ou SHIKKAKU: Em encontros de equipes, a pontuação do Competidor ofendido será fixada em oito pontos e a pontuação do infrator será zerada.

10.7 Desclassificação em competição Round-robin

10.7.1 Se um Competidor receber KIKEN, ou SHIKKAKU, em uma competição Round-robin, todas as disputas anteriores serão anuladas do resultado, a menos que seja a última disputa programada para o Competidor desclassificado, caso em que o resultado do encontro é registrado da maneira usual sem consequências para os resultados das disputas anteriores.

ARTIGO 11: LESÕES E ACIDENTES EM COMPETIÇÃO

11.1 Competidores declarados inaptos para lutar

11.1.1 Um Competidor lesionado que vence uma disputa por desqualificação devido a uma lesão não pode lutar novamente na competição sem a permissão do Médico do Torneio. Essa permissão não pode ser dada a um Competidor que tenha sofrido perda de consciência ou tenha quaisquer sintomas de concussão.

11.2 Procedimento para lidar com lesões

11.2.1 Quando um competidor se machuca, o Árbitro deve imediatamente interromper a disputa e chamar o médico levantando a mão e chamando verbalmente “médico”.

11.2.2 Se fisicamente capaz de fazê-lo, o Competidor lesionado deve ser direcionado para fora do Tatami para exame e tratamento pelo médico.

11.2.3 Um Competidor que se machuque durante uma disputa em andamento e precise de tratamento médico terá três minutos para recebê-lo. O Chefe de Tatami é responsável por instruir o Cronometrista a iniciar a contagem de 3 minutos. Se o tratamento não for concluído dentro do prazo permitido, o Árbitro decidirá se o Competidor será declarado inapto para lutar ou se será concedida uma extensão do tempo de tratamento.

11.2.4 Regra dos 10 segundos: Qualquer Competidor que caia, seja arremessado ou derrubado e não se levante e retome o equilíbrio totalmente em dez segundos, é considerado inapto para continuar lutando e será automaticamente retirado de todos os eventos de Kumite naquele Torneio. No caso de um Competidor cair, ser arremessado ou derrubado e não se levantar imediatamente, o Árbitro interromperá a disputa, chamará o médico e, ao mesmo tempo, iniciará uma contagem verbal até dez no idioma inglês, indicando sua contagem mostrando um dedo para cada segundo. Em todos os casos em que a contagem de 10 segundos foi iniciada, o médico será solicitado a examinar o Competidor antes que a disputa possa ser retomada. Para incidentes que se enquadrem nesta regra de 10 segundos, o Competidor pode ser examinado no Tatami. O Chefe de Tatami deve notificar a mesa central quando um Competidor for impedido de participar de uma competição posterior com base na regra dos 10 segundos.

11.2.5 O Médico do Torneio está autorizado a opinar sobre a condição física do Competidor lesionado apenas para a continuação. O Árbitro decidirá o vencedor com base em HANSOKU, KIKEN ou SHIKKAKU, conforme o caso.

11.2.6 O Árbitro deve estar ciente das lesões pré-existentes ao avaliar até que ponto o estado atual da lesão pode ser atribuído às ações do adversário. O adversário não deve ser penalizado por qualquer condição pré-existente.

11.2.7 Se um Competidor em uma competição Round-robin tiver que desistir devido a lesão, todas as disputas anteriores serão anuladas do resultado, a menos que seja a última disputa programada para o Competidor lesionado, caso em que o resultado da disputa é registrado da maneira usual, sem consequências para os resultados das disputas anteriores.

11.3 Lesão de ambos os Competidores

- 11.3.1 Se dois Competidores se machucarem ou estiverem sofrendo os efeitos de uma lesão sofrida anteriormente e forem declarados incapazes de continuar pelo Médico do Torneio, a disputa será concedida ao Competidor que tiver marcado mais pontos ou tiver uma vantagem de SENSHU.
- 11.3.2 Em Disputas Individuais, se a pontuação for igual, uma votação (HANTEI) decidirá o resultado da disputa, a menos que um dos Competidores tenha SENSHU. Nas disputas por equipes, o Árbitro anunciará o empate (HIKIWAKE), a menos que um dos Competidores tenha SENSHU. Caso a situação ocorra em uma disputa extra para decidir um Encontro de Equipes, então uma votação (HANTEI) determinará o resultado, a menos que um dos Competidores tenha SENSHU.

ARTIGO 12: CRITÉRIOS DE DECISÃO

12.1 Geral

- 12.1.1 Quando dois ou mais Juízes marcarem pontos para o mesmo Competidor, o Árbitro interromperá a disputa e tomará a decisão de acordo. Caso o Árbitro não consiga interromper a disputa, o Supervisor de Encontro apitará. Quando o Árbitro decidir interromper a disputa por qualquer motivo, ele enunciará “YAME” ao mesmo tempo usando o sinal de mão necessário.
- 12.1.2 Caso ambos os Competidores tenham uma pontuação sinalizada por dois Juízes, ambos os Competidores receberão seus respectivos pontos.
- 12.1.3 Caso um Competidor tenha pontuação indicada por mais de um Juiz e a pontuação seja diferente entre os Juízes, será atribuída a mais alta. O mesmo se aplica se houver dois Juízes para cada Competidor com pontuações diferentes.
- 12.1.4 Se houver maioria, mas discordância, entre os Juízes para um nível de pontuação, a opinião da maioria sempre prevalecerá sobre o princípio de aplicar a pontuação mais alta.
- 12.1.5 Ao explicar a base para uma decisão após a disputa ou encontro, o Painel de Arbitragem pode falar com o Chefe de Tatami, o Árbitro Chefe ou o Júri de Apelação. Eles não vão se explicar para mais ninguém.

12.2 Critérios para decidir o vencedor de uma disputa

- 12.2.1 O resultado de uma disputa é determinado pelo Competidor que obtiver uma clara vantagem de oito pontos, no final do tempo, tendo o maior número de pontos; em pontuação igual tendo a vantagem do primeiro ponto sem oposição (SENSHU); obter uma decisão por HANTEI ou; por um HANSOKU, SHIKKAKU ou KIKEN imposto contra um Competidor.
- 12.2.2 Por vantagem de primeiro ponto sem oposição (SENSHU) entende-se que um Competidor conseguiu a primeira instância de pontuação no adversário sem que o adversário também marcasse ponto antes do sinal. Nos casos em que ambos os Competidores pontuam antes do sinal, e há indicação de pontuação por dois Juízes para cada um dos dois Competidores, nenhuma “vantagem de primeiro placar sem oposição” é concedida e ambos os Competidores mantêm a possibilidade de SENSHU mais tarde na disputa.
- 12.2.3 As disputas individuais não podem ser declaradas empatadas, com exceção da competição por equipes, ou competição Round-robin, quando uma disputa termina com pontuação igual, ou nenhuma pontuação, e nenhum dos Competidores obteve SENSHU, caso em que o Árbitro anunciará um empate (HIKIWAKE).
- 12.2.4 Em qualquer disputa, se após o tempo integral as pontuações forem iguais, mas um Competidor tiver obtido a “vantagem do primeiro ponto sem oposição” (SENSHU), esse Competidor será declarado vencedor.
- 12.2.5 Em qualquer disputa individual, onde nenhuma pontuação foi obtida por nenhum dos Competidores, ou a pontuação é igual sem nenhum Competidor ter uma “vantagem de primeiro ponto sem oposição”, a decisão será tomada com base nos seguintes critérios em ordem de aplicação:
- a) O maior número de IPPON marcados na disputa.
 - b) O maior número de WAZA ARI marcados na disputa.

- 12.2.6 Se também o número de Ippon e Waza Ari for igual, a decisão será por HANTEI, uma votação final por maioria dos quatro Juízes e do Árbitro, cada um dando seu voto com base em seu julgamento individual de qual Competidor demonstrou superioridade de táticas e técnicas.
- 12.2.7 Ao decidir o resultado de uma disputa por votação (HANTEI) no final de uma disputa inconclusiva, o Árbitro se moverá para o perímetro da área de competição e anunciará “HANTEI”, seguido de um apito de dois tons. Os Juízes irão sinalizar suas opiniões e o Árbitro irá declarar o vencedor. O Árbitro indicará então o vencedor por sinal manual e a ordem (AKA/AO NO KACHI), e por esta ação também resolverá qualquer empate.
- 12.2.8 Se um Competidor que recebeu SENSHU receber uma advertência por evitar o combate pelos seguintes incidentes: JOGAI, fugir, clinchar, agarrar, empurrar ou ficar peito a peito quando faltarem menos de 15 segundos para o final da disputa - o Competidor automaticamente perderá essa vantagem. O Árbitro mostrará primeiro o tipo de infração e o tipo de advertência ou penalidade que o Competidor cometeu, depois mostrará o sinal para SENSHU seguido do sinal para anulação (TORIMASEN) e ao mesmo tempo anunciando “AKA/AO SENSHU TORIMASEN”.
- 12.2.9 Se o SENSHU for retirado quando faltarem menos de 15 segundos para o final da disputa, nenhum outro SENSHU poderá ser concedido a nenhum dos Competidores.
- 12.2.10 Nos casos em que o SENSHU foi concedido, mas uma solicitação de vídeo bem-sucedida determina que o outro adversário também marcou e que uma pontuação de fato não é sem oposição, o mesmo procedimento é usado para anulação do SENSHU.
- 12.2.11 Nos casos em que AKA e AO são desclassificados na mesma disputa por HANSOKU, os adversários escalados para a próxima rodada vencerão por *bye* (e nenhum resultado será anunciado), a menos que a desclassificação dupla se aplique a uma disputa de medalhas, caso em que o vencedor será declarado por HANTEI, a menos que um dos Competidores tenha SENSHU.

12.3 Critérios para decidir o vencedor de um encontro de equipes

- 12.3.1 A equipe vencedora é aquela com mais vitórias em disputas, incluindo as conquistadas pelo SENSHU. Caso as duas equipes tenham o mesmo número de vitórias em disputas, a equipe vencedora será a que tiver mais pontos, levando em consideração as vitórias e derrotas.
- 12.3.2 Se as duas equipes tiverem o mesmo número de vitórias e pontos, então uma disputa decisiva será realizada. Cada equipe pode indicar qualquer Competidor de sua equipe para a disputa extra, independentemente de essa pessoa já ter lutado em uma disputa anterior entre as duas equipes.
- 12.3.3 Se a disputa extra não produzir um vencedor com base na superioridade de pontos, nem nenhum dos Competidores receber SENSHU, a disputa extra será decidida com base no HANTEI baseado na disputa extra de acordo com o mesmo procedimento das disputas individuais. O resultado do HANTEI para a disputa extra também determinará o resultado da encontro de equipes.
- 12.3.4 Em encontros de equipes, quando uma equipe conquistou vitórias suficientes ou marcou pontos suficientes para ser o vencedor estabelecido, o encontro é declarada encerrada e nenhuma outra disputa ocorrerá.
- 12.3.5 Em encontros de equipes, caso um membro da equipe seja desclassificado (HANSOKU ou SHIKKAKU), sua pontuação para aquela disputa, se houver, será zerada e a pontuação do adversário será fixada em oito pontos.

12.4 Marcação de pontos

12.4.1 O Supervisor de Pontuação utilizará os seguintes símbolos para registro de pontos:

3	IPPON	Três Pontos
2	WAZA ARI	Dois Pontos
1	YUKO	Um Ponto

✓	SENSHU	Vantagem de Primeiro Ponto sem Oposição
□	KACHI	Vencedor
✕	MAKE	Perdedor
▲	HIKIWAKE	Empate

1C	CHUI (Primeira Instância)	Primeira Advertência
2C	CHUI (Segunda Instância)	Segunda Advertência
3C	CHUI (Terceira Instância)	Terceira Advertência
HC	HANSOKU CHUI	Aviso de Desclassificação
H	HANSOKU	Desclassificação da Disputa
S	SHIKKAKU	Desclassificação do Torneio

ARTIGO 13: PROTESTO OFICIAL

13.1 Disposições gerais

- 13.1.1 Ninguém pode protestar sobre um Julgamento para os membros do Painel de Arbitragem.
- 13.1.2 Se um procedimento de Arbitragem parece contrariar as regras, o Técnico do Competidor ou seu representante oficial são os únicos autorizados a fazer um protesto.
- 13.1.3 O protesto terá a forma de um relatório escrito apresentado imediatamente após a disputa em que o protesto foi gerado. A única exceção é quando o protesto diz respeito a uma falha administrativa.
- 13.1.4 Qualquer protesto sobre a aplicação das regras não deve necessariamente impedir o andamento da competição e a intenção de protestar deve ser anunciada pelo Técnico ou representante da Federação Nacional imediatamente após o término da disputa.
- 13.1.5 Se o protesto envolver Competidores em uma categoria em andamento, a próxima rodada que poderia envolver o Competidores deverá ser adiada até que o recurso seja decidido.
- 13.1.6 O representante do Técnico / Federação Nacional solicitará o protesto oficial ao Chefe de Tatami e deverá preenchê-lo, assiná-lo e entregá-lo ao Chefe de Tatami com a taxa correspondente sem demora.
- 13.1.7 A falha de um Técnico / Representante da Federação Nacional em entregar um protesto em tempo hábil pode levar à sua rejeição se tal atraso, na opinião do Júri de Apelações, for sem justificativa razoável e impedir o andamento da competição.
- 13.1.8 O Chefe de Tatami preencherá todas as informações sobre os oficiais envolvidos e entregará imediatamente o formulário de protesto preenchido a um representante do Júri de Apelações. O Júri de Apelações revisará, sem demora, as circunstâncias que levaram à decisão contestada. Tendo considerado todos os fatos disponíveis, eles produzirão um relatório e serão autorizados a tomar as medidas que forem necessárias. O protesto será analisado pelo Júri de Apelações e, como parte dessa revisão, o Júri estudará as evidências disponíveis para apoiar o protesto.
- 13.1.9 O protesto também pode ser decidido diretamente e anunciado ao Júri de Apelações pelo Presidente da Comissão de Árbitros ou pelo Árbitro Chefe do evento, caso em que não será aplicável o pagamento de taxa de protesto.
- 13.1.10 Em caso de mau funcionamento administrativo durante uma disputa em andamento, o técnico pode notificar diretamente o Chefe de Tatami. Por sua vez, o Chefe de Tatami notificará o Juiz Chefe.
- 13.1.11 O protesto deve conter o nome e o país dos Competidores e os detalhes precisos do que está sendo protestado. A informação dos oficiais envolvidos é completada pelo Chefe de Tatami. Nenhuma reclamação geral sobre os padrões gerais será aceita como um protesto legítimo. O ônus de provar a validade do protesto cabe ao reclamante. O protesto deve ser apresentado a um representante do Júri de Apelações pelo Chefe de Tatami. Oportunamente, o Júri analisará as circunstâncias que levaram à decisão contestada.

- 13.1.12 O protestante deve depositar uma Taxa de Protesto conforme acordado pelo Comitê Executivo da WKF, e esta, juntamente com o protesto, deve ser apresentada ao Chefe de Tatami, que o entregará a um representante do Júri de Apelações.
- 13.1.13 O protesto por escrito deve ser preenchido, e a taxa de protesto enviada, dentro de 5 minutos após anunciar a intenção de protestar.
- 13.1.14 A decisão do Júri de Apelações é final e só pode ser anulada por uma decisão do Comitê Executivo a pedido do Presidente da WKF.
- 13.1.15 O Júri de Apelações não pode impor sanções ou penalidades. Sua função é julgar o mérito do protesto para iniciar as ações necessárias do Comitê de Arbitragem e Comitê Organizador para tomar medidas corretivas para retificar qualquer procedimento de arbitragem que infrinja as regras.

13.2 Composição do Júri de Apelações

- 13.2.1 O Júri de Apelações é composto por três representantes do Árbitro Chefe nomeados pela Comissão de Arbitragem (CA) ou pelo Árbitro Chefe. Não podem ser nomeados dois membros da mesma Federação Nacional. Eles serão numerados de 1 a 3.
- 13.2.2 A Comissão de Arbitragem também nomeará três membros adicionais com numeração designada de 4 a 6 que substituirá automaticamente qualquer um dos membros do Júri de Apelações originalmente nomeados em uma situação de conflito de interesses. Ou seja, quando o membro do júri é da mesma nacionalidade, tem uma relação de parentesco consanguíneo ou por afinidade com qualquer uma das partes envolvidas ou qualquer outro conflito razoável ou potencial conflito de interesses no incidente protestado, incluindo todos os membros do Painel de Arbitragem envolvido no incidente protestado.

13.3 Processo de Avaliação de Apelações

- 13.3.1 É responsabilidade do Chefe de Tatami que recebe o protesto reunir o Júri de Apelações e depositar a quantia do protesto na WKF por qualquer protesto recusado.
- 13.3.2 O Júri de Apelações fará imediatamente as diligências e investigações que julgar necessárias para validar o mérito do protesto.
- 13.3.3 Quando o *video review* for usada, o Júri de Apelações pode solicitar o exame da gravação de vídeo do incidente antes de proferir um veredicto.
- 13.3.4 Cada um dos três membros é obrigado a dar o seu veredicto sobre a validade do protesto. Abstenções não são aceitáveis.

13.4 Protestos recusados e aceitos

- 13.4.1 Se um protesto for considerado inválido, o Júri de Apelação nomeará um de seus membros para notificar verbalmente o protestante que o protesto foi recusado, marcar o documento original com a palavra "REJEITADO", fazer com que seja assinado por cada um dos membros do Júri de Apelações, e informar o manifestante da decisão.
- 13.4.2 Se um protesto for aceito, o Júri de Apelações entrará em contato com a Comissão Organizadora (CO) e o Árbitro Chefe para tomar as medidas que possam ser praticadas para remediar a situação, incluindo as possibilidades de:

- Reversão de julgamentos anteriores que infrinjam as regras.
- Anular os resultados das rodadas afetadas a partir do ponto antes do incidente.
- Refazer as disputas que foram afetadas pelo incidente.
- Emitir uma recomendação à Comissão de Arbitragem para quaisquer Juízes envolvidos avaliados para sanção.

13.4.3 A responsabilidade recai sobre o Júri de Apelações de exercer moderação e bom julgamento ao tomar ações que perturbem o programa do evento de qualquer maneira significativa. Reverter o processo das eliminações é uma última opção para garantir um resultado justo.

13.4.4 Se o protesto for aceito, o Júri de Apelações indicará um de seus membros que notificará verbalmente o protestante que o protesto foi aceito, marcará o documento original com a palavra “ACEITO” e fará com que seja assinado por cada um dos membros do Júri de Apelações, antes de depositar o protesto junto ao Árbitro Chefe, e devolver a taxa de protesto ao protestante.

13.5 Relatório de incidente

13.5.1 Depois de lidar com o incidente da maneira prescrita acima, o Júri de Apelações se reunirá novamente e elaborará um relatório simples do incidente de protesto, descrevendo suas conclusões e declarando seu(s) motivo(s) para aceitar ou rejeitar o protesto.

13.5.2 O relatório deve ser assinado por todos os três membros do Júri de Apelações e submetido ao Árbitro Chefe e à Comissão Organizadora.

ARTIGO 14: SOLICITAÇÃO DE VIDEO REVIEW (REVISÃO DE VÍDEO)

- 14.1 Nos Campeonatos Mundiais da WKF, Premier League, Jogos Olímpicos, Jogos Olímpicos da Juventude, Jogos Continentais, Jogos Mundiais e jogos multiesportivos desta natureza, é obrigatório o uso de *video review* das disputas. O uso de *video review* também é recomendado para outras competições, sempre que possível.
- 14.2 Para o sistema de eliminação convencional com repescagem, o Técnico terá direito a um cartão de *video review* para as eliminações, um para as semifinais e um para as finais, bem como um cartão para as repescagens.
- 14.3 Para Round-robin em grupos de quatro, o Técnico terá direito a um cartão *video review* para cada participante na fase de Round-robin e um para cada uma das quartas de final, semifinal e qualquer disputa de medalha.
- 14.4 A revisão de vídeo é iniciada quando um Técnico levanta seu cartão de *video review* (manualmente ou por dispositivo eletrônico, conforme aplicável) para sinalizar que uma pontuação de seu Competidor foi perdida pelos Juízes. A solicitação de *video review* deve ser levantada quando houver, na opinião do Técnico, uma pontuação. Se um Técnico apertar o botão do joystick e se arrepender imediatamente, o procedimento não será interrompido e a revisão do vídeo ocorrerá de acordo.
- 14.5 Se o Competidor desejar que o Técnico solicite uma revisão de vídeo, isso deve ser sinalizado discretamente sem atrapalhar o andamento da disputa.
- 14.6 A revisão do vídeo pode ser solicitada pelo Técnico nos casos em que os Juízes atribuíram uma pontuação mais baixa do que, na opinião do Técnico, deveria ser para uma técnica de pontuação mais alta.
- 14.7 O Supervisor de *Video Review* só pode atribuir pontos se concordar que o Competidor para quem o pedido foi feito teve uma pontuação válida, ou seja, pontuação antes ou simultaneamente com o outro Competidor.
- 14.8 Uma exceção do item 14.7 acima é quando nenhum dos Competidores recebeu um ponto pelos Juízes de canto, apenas um dos Técnicos solicita uma revisão de vídeo, o outro Técnico não tem cartão ou não deseja uma solicitação de vídeo - nesse caso, apenas as técnicas do Competidor para o qual a revisão do vídeo é solicitada serão consideradas para pontuação.
- 14.9 Os últimos 6 segundos antes da interrupção da disputa para a solicitação sempre serão avaliados, mas o tempo adicional pode ser adicionado conforme necessário para tomar a melhor decisão possível. A sequência deve ser revisada na velocidade normal, mas também pode ser visualizada em câmera lenta ou zoom.
- 14.10 Se a revisão do vídeo revelar que o Competidor pontuou mais de uma vez durante a troca revisada, a pontuação mais alta deve ser dada.
- 14.11 Se ambos os Técnicos solicitarem *video review* ao mesmo tempo, o Supervisor de Vídeo só poderá atribuir o ponto a quem for considerado o primeiro a pontuar. A única exceção são as técnicas de pontuação simultânea em que os pontos podem ser concedidos a ambos os Competidores.
- 14.12 Se um Técnico mostrar o cartão de *video review* e o outro Técnico quiser uma revisão da mesma instância, o segundo Técnico deve levantar seu cartão antes do início da revisão para não perder o direito de solicitar *video review* para essa instância. A revisão de vídeo é considerada iniciada quando o Árbitro faz o gesto.

- 14.13 Se a solicitação for considerada válida, um cartão vermelho ou azul, com o número 3 para IPPON, 2 para WAZA ARI ou 1 para YUKO é levantado. O Árbitro então atribuirá a pontuação da maneira usual. Se a solicitação for considerada inválida, o Técnico perderá o direito de fazer outra solicitação de vídeo até o final da disputa.



- 14.14 O Supervisor de *Video Review* não pode anular nenhuma decisão dos Juízes de canto, com exceção de SENSHU.
- 14.15 Se o Supervisor de Video Review for incapaz de observar a(s) técnica(s) devido ao ângulo da câmera, ele/ela sinalizará fazendo o gesto para o MINAI e o Técnico manterá o cartão. No caso de problemas técnicos (electricidade, avarias da câmera ou do computador, etc.) que não possibilitem analisar o vídeo e tomar uma decisão, aplicar-se-á o mesmo procedimento e o Técnico reterá o cartão.
- 14.16 Se um Técnico solicitar uma Revisão de Vídeo, mas na opinião do Árbitro a técnica foi descontrolada ou muito forte, uma advertência ou penalidade deve ser aplicada, e o Técnico manterá o cartão.

15.1 Comissão de arbitragem

15.1.1 Os poderes e deveres da Comissão de Arbitragem serão os seguintes:

- 1) Assegurar a preparação correta para cada torneio em consulta com a Comissão Organizadora, no que diz respeito à disposição da área de competição, o fornecimento e implantação de todos os equipamentos e instalações necessárias, operação e supervisão da disputa/encontro, precauções de segurança, etc.
- 2) Nomear e implantar os Chefes de Tatami e os Assistentes do Chefe de Tatami em suas respectivas áreas e agir e tomar as medidas que possam ser exigidas pelos relatórios dos Chefes de Tatami.
- 3) Supervisionar e coordenar o desempenho geral dos oficiais de arbitragem.
- 4) Nomear oficiais substitutos quando for necessário.
- 5) Dar o julgamento final sobre questões de natureza técnica que possam surgir durante uma determinada disputa ou encontro e para as quais não haja estipulações nas regras.
- 6) Nomear o Júri de Apelações para a competição.

15.2 Chefes de Tatami e Assistentes de Chefe de Tatami

15.2.1 Os poderes e deveres dos Chefes de Tatami serão os seguintes:

- 1) Delegar, nomear e supervisionar os Árbitros e Juízes, para todas as disputas e encontros nas áreas sob seu controle.
- 2) Supervisionar o desempenho dos Árbitros e Juízes em suas áreas, e garantir que os Oficiais nomeados sejam capazes de desempenhar as tarefas que lhes forem atribuídas.
- 3) Supervisionar que KANSA interrompa a disputa para instruir o Árbitro sobre uma infração das Regras da Competição.
- 4) Preparar um relatório diário por escrito sobre o desempenho de cada oficial sob sua supervisão, juntamente com suas recomendações, se houver, à Comissão de Arbitragem.
- 5) Nomear um Árbitro com a Qualificação de Árbitro A da WKF para atuar como Supervisor de *Video Review*. (SVR).

15.3 Árbitros

15.3.1 Os poderes do Árbitro devem ser os seguintes:

- 1) O Árbitro (“SHUSHIN”) terá o poder de conduzir disputas/encontro, incluindo anunciar o início, a suspensão e o fim da disputa ou encontro.
- 2) O Árbitro deve dar todos os comandos e fazer todos os anúncios.
- 3) Para atribuir pontos com base na decisão dos Juízes.
- 4) Interromper a disputa quando uma lesão, doença ou incapacidade de um Competidor continuar é notada.
- 5) Interromper a disputa quando na opinião do Árbitro foi cometida uma falta, ou para garantir a segurança dos Competidores.
- 6) Chamar FUKUSHIN SHUGO (convocando os Juízes) quando, na opinião do Árbitro, for necessário para aplicar SHIKKAKU, aplicando a regra dos 10 segundos, quando o médico quiser interromper a disputa, ou quando aplicar HANSOKU diretamente.
- 7) Indicar as faltas observadas e aplicar advertências e penalidades conforme exigido pelas regras.

- 8) Explicar ao Chefe de Tatami, Comissão de Arbitragem ou Júri de Apelações, se necessário, a base para dar um julgamento.
- 9) Para anunciar e iniciar uma disputa extra quando necessário em encontros de equipes.
- 10) Realizar a votação dos Juízes, em caso de empate, e se necessário, incluindo seu próprio voto (HANTEI) para desempatar.
- 11) Anunciar o vencedor.
- 12) A autoridade do Árbitro não se limita apenas à área de competição, mas também a todo o seu perímetro imediato, incluindo o controle da conduta dos Técnicos, outros Competidores ou qualquer parte da comitiva dos Competidores, presente no piso da competição.

15.4 Juízes

15.4.1 Os poderes dos Juízes (FUKUSHIN) devem ser os seguintes:

- 1) Sinalizar os pontos marcados por iniciativa própria.
- 2) Exercer o seu direito de voto em qualquer decisão a tomar.
- 3) Aconselhar o Árbitro sobre possíveis desclassificações se convocado por FUKUSHIN SHUGO.

15.4.2 Os Juízes devem observar cuidadosamente as ações dos Competidores e sinalizar ao Árbitro uma opinião quando uma pontuação for observada.

15.5 Supervisor de Encontro (KANSA)

15.5.1 O Supervisor de Encontro (KANSA) auxiliará o Chefe de Tatami supervisionando o encontro ou disputa em andamento. Se as decisões do Árbitro e/ou Juízes não estiverem de acordo com as Regras da Competição, o Supervisor de Encontro sinalizará imediatamente com seu apito.

15.5.2 Os registros mantidos da partida devem se tornar registros oficiais sujeitos à aprovação do Supervisor de Encontro.

15.5.3 Antes do início de cada encontro ou disputa, o Supervisor de Encontro garantirá que tanto o equipamento quanto o Karategi dos Competidores estejam de acordo com as regras de competição da WKF. Mesmo que o organizador faça um check-up do equipamento antes do alinhamento, ainda é responsabilidade da KANSA garantir que o equipamento esteja de acordo com as regras antes de cada disputa. O Supervisor de Encontro não fará rodízio durante as partidas de Equipe.

15.5.4 O Supervisor de Encontro sinalizará apitando nas seguintes situações:

- 1) O Árbitro esquece de indicar SENSHU.
- 2) O Árbitro esquece de remover o SENSHU.
- 3) O Árbitro dá uma pontuação para o Competidor errado.
- 4) O Árbitro dá advertência/penalidade ao Competidor errado.
- 5) O Árbitro dá uma pontuação a um Competidor e adverte o outro por exagero.
- 6) O Árbitro dá uma pontuação a um Competidor e MUBOBI ao outro.
- 7) O Árbitro dá uma pontuação para uma técnica feita após YAME ou após o tempo acabar.
- 8) O Árbitro dá uma pontuação feita por um Competidor quando o Competidor está fora do TATAMI.
- 9) O Árbitro dá uma advertência ou penalidade por passividade durante o ATO SHIBARAKU.
- 10) O Árbitro dá advertência ou penalidade errada durante o ATO SHIBARAKU.

- 11) Há dois ou mais Juízes sinalizando ponto marcado e o Árbitro não interrompe a disputa.
- 12) O Árbitro não interrompe a disputa quando uma revisão de vídeo é solicitada pelo Técnico.
- 13) O Árbitro não segue a maioria das pontuações sinalizadas pelos Juízes.
- 14) O Árbitro não chama o médico em uma situação de regra de 10 segundos.
- 15) O Árbitro executa HANTEI/HIKIWAKE, mas SENSU já foi atribuído.
- 16) Um Juiz está segurando as bandeiras ou dispositivos eletrônicos na mão errada.
- 17) O placar não mostra as informações corretas.
- 18) A técnica solicitada pelo Técnico foi realizada após o YAME ou após o término do tempo.
- 19) Para qualquer outra situação imprevista que razoavelmente exija a interrupção da disputa.

15.5.5 Nas seguintes situações, o Supervisor de Encontro não se envolverá com a decisão do Painel de Arbitragem:

- 1) Os Juízes não sinalizam uma pontuação.
- 2) O KANSA não tem voto ou autoridade em questões de julgamento, como se uma pontuação foi válida ou não.
- 3) No caso de o Árbitro não ouvir a campainha de fim de tempo, o Supervisor de Pontuação usa o seu apito, não o KANSA.

15.6 Supervisores de Pontuação

15.6.1 O Supervisor de Pontuação manterá um registro separado das pontuações atribuídas pelo Árbitro e, ao mesmo tempo, supervisionará as ações do Cronometrista/Pontuador designado.

ARTIGO 16: ADOÇÃO DESTAS REGRAS PARA EVENTOS FORA DO PROGRAMA DE EVENTOS OFICIAIS DA WKF

As Federações Nacionais podem modificar estas regras para fins de competições nacionais ou outras competições que não estejam no programa oficial da WKF, desde que não sejam feitas alterações nas regras relativas à segurança dos Competidores, comportamento proibido, advertência e penalidades, lesões e acidentes em competição, pontuação ou critérios de decisão.

APÊNDICE 1: A TERMINOLOGIA

SHOBU HAJIME	Iniciar o Encontro ou Disputa	Após o anúncio, o Árbitro dá um passo para trás.
ATO SHIBARAKU	Falta um pouco de tempo	Um sinal sonoro será dado pelo cronometrista 15 segundos antes do final efetivo da disputa e o Árbitro anunciará "Ato Shibaraku".
YAME	Parar	Interrupção ou fim da disputa. Ao fazer o anúncio, o Árbitro faz um movimento de corte para baixo com a mão.
MOTO NO ICHI	Posição inicial	Competidores e Árbitro retornam às suas posições iniciais.
TSUZUKETE	Lutem	Retomada da disputa ordenada após o WAKARETE, quando ocorrer uma interrupção não autorizada – ou quando o Árbitro der ordem informal para iniciar a disputa por falta de atividade
TSUZUKETE HAJIME	Retomar a disputa - Comece	O Árbitro fica em uma posição para frente. Ao dizer "Tszukete", ele estende os braços, com as palmas voltadas para fora, na direção dos Competidores. Quando ele/ela diz "Hajime" ele/ela vira as palmas e as traz rapidamente uma na direção da outra, ao mesmo tempo que dá um passo para trás.
FUKUSHIN SHUGO	Juízes chamados	O Árbitro chama os Juízes para se reunirem.
HANTEI	Decisão	Árbitro pede uma decisão no final de uma disputa inconclusiva. Após um apito curto de dois tons, os Juízes sinalizam seus votos, e o Árbitro indica o vencedor levantando o braço.
HIKIWAKE	Empate	Em caso de empate, o Árbitro cruza os braços e os estende com as palmas das mãos voltadas para a frente.
AKA (AO) NO KACHI	Vermelho (Azul) venceu	O Árbitro levanta o braço do lado do vencedor.
AKA (AO) IPPON	Vermelho (Azul) marcou três pontos	O Árbitro levanta o braço a 45 graus para o lado do Competidor que marcou ponto.
AKA (AO) WAZA-ARI	Vermelho (Azul) marcou dois pontos	O Árbitro estende seu braço na altura do ombro para o lado do Competidor que marcou ponto.
AKA (AO) YUKO	Vermelho (Azul) marcou um ponto	O Árbitro estende seu braço para baixo em 45 graus para o lado do Competidor que marcou ponto.
CHUI	Advertência	O Árbitro mostra o sinal do tipo de ofensa ao infrator, seguido de mostrar de 1 a 3 dedos, dependendo se for a 1ª, 2ª ou 3ª advertência.
HANSOKU-CHUI	Aviso de desqualificação	O Árbitro mostra o sinal para o tipo de infração para o infrator, seguido de apontar com um dedo para a faixa do infrator.
HANSOKU	Desqualificação	O Árbitro aponta para o rosto do infrator e anuncia a vitória do adversário.
JOGAI	Saída da área de competição não causada pelo adversário	O Árbitro aponta seu dedo indicador para o lado do infrator para indicar que o Competidor saiu da área seguido da advertência ou penalidade cabível.
SENSHU	Vantagem do primeiro ponto sem oposição	Depois de marcar o ponto da maneira normal, o Árbitro chama "AKA (AO) SENSHU" enquanto mantém levantado o braço dobrado com a palma da mão voltada para o próprio rosto do Árbitro.
SHIKKAKU	Desqualificação do torneio	O Árbitro aponta para o rosto do infrator, fora da área de competição, e anuncia a vitória do adversário.
TORIMASEN	Cancelamento	Uma decisão é anulada. O Árbitro cruza as mãos em um movimento descendente.
KIKEN	Renúncia	O Árbitro aponta para baixo a 45 graus na direção do lado do Tatami do Competidor ou da equipe.
MUBOBI	Auto-Perigo	O Árbitro toca o rosto e, em seguida, vira a mão para frente, move-a para frente e para trás para indicar que o Competidor se colocou em perigo.
WAKARETE	"Separar"	O Árbitro gesticula para que os Competidores se separem de um clinche, ou em pé peito a peito, separando suas mãos com um movimento com as palmas para fora enquanto dá a ordem verbal. Os Competidores interrompem a ação e se separam até receberem a ordem "Tszukete".

APÊNDICE 2: GESTOS E SINAIS DE BANDEIRA

INICIANDO E PARANDO A DISPUTA



SHOMEN NI REI (1/3)



SHOMEN NI REI (2/3)



SHOMEN NI REI (3/3)



OTAGAI NI REI (1/3)



OTAGAI NI REI (2/3)



OTAGAI NI REI (3/3)



SHOBU HAJIME



MOTO NO ICHI



YAME (1/2)



YAME (2/2)

PONTOS E ANULAÇÕES



YUKO (1/2)



YUKO (2/2)



WAZA ARI (1/2)



WAZA ARI (2/2)



IPPON (1/2)



IPPON (2/2)



SENSHU

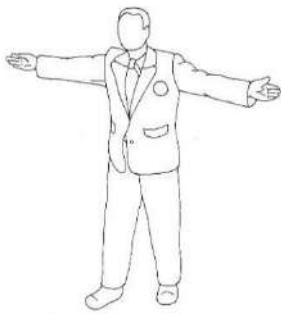


ANULAÇÃO DE TORIMASEN (1)



ANULAÇÃO DE TORIMASEN (2)

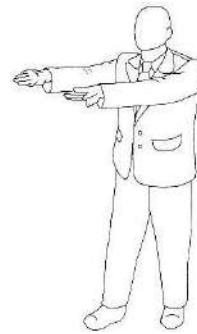
AVISOS



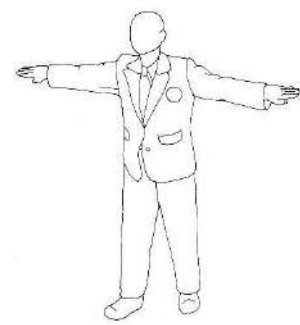
TSUZUKETE (1)



TSUZUKETE (2)



WAKARETE (1/2)



WAKARETE (2/2)



PASSIVIDADE (1/2) PARA UM COMPETIDOR



PASSIVIDADE (2/2) PARA UM COMPETIDOR



PASSIVIDADE (1/2) PARA AMBOS COMPETIDORES



PASSIVIDADE (2/2) PARA AMBOS COMPETIDORES



CONTATO EXCESSIVO



EXAGERANDO LESÃO



FINGINDO LESÃO



JOGAI



MUBOBI



EVITANDO COMBATE



EMPURRANDO



AGARRANDO



ATAQUE
DESCONTROLADO



ATAQUE SIMULADO
(COTOVELO)



ATAQUE SIMULADO
(CABEÇA)



ATAQUE SIMULADO
(JOELHO)



PROVOCANDO
OU
FALANDO



CHUI #1



CHUI #2



CHUI #3



HANSOKU CHUI (1/2)



HANSOKU CHUI (2/2)

DECISÃO



FUKUSHIN SHUGO (1/2)



FUKUSHIN SHUGO (2/2)



AKA (AO) KIKEN



HANTEI



HANSOKU (1/2)



HANSOKU (2/2)



SHIKKAKU (1/3)



SHIKKAKU (2/3)



SHIKKAKU (3/3)



HIKIWAKE (1/2)



HIKIWAKE (2/2)



AKA (AO) NO KACHI (1/2)



AKA (AO) NO KACHI (2/2)

SINAIS DE VIDEO REVIEW



VIDEO REVIEW (1/4)



VIDEO REVIEW (2/4)



VIDEO REVIEW (3/4)

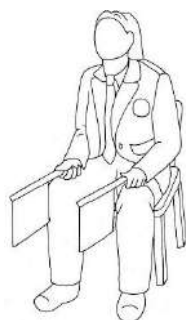


VIDEO REVIEW (4/4)

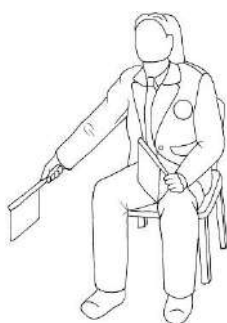


MINAI

SINAIS DE BANDEIRA



POSIÇÃO SENTADA



YUKO



WAZA ARI



IPPON

APÊNDICE 3: CATEGORIAS, DIVISÕES DE IDADE E PESO

Senior Masculino	- 60 kg	Senior Feminino	- 50 kg
Senior Masculino	- 67 kg	Senior Feminino	- 55 kg
Senior Masculino	- 75 kg	Senior Feminino	- 61 kg
Senior Masculino	- 84 kg	Senior Feminino	- 68 kg
Senior Masculino	+ 84 kg	Senior Feminino	+ 68 kg
Masculino < 21 anos	- 60 kg	Feminino < 21 anos	- 50 kg
Masculino < 21 anos	- 67 kg	Feminino < 21 anos	- 55 kg
Masculino < 21 anos	- 75 kg	Feminino < 21 anos	- 61 kg
Masculino < 21 anos	- 84 kg	Feminino < 21 anos	- 68 kg
Masculino < 21 anos	+ 84 kg	Feminino < 21 anos	+ 68 kg
Junior Masculino	- 55 kg	Junior Feminino	- 48 kg
Junior Masculino	- 61 kg	Junior Feminino	- 53 kg
Junior Masculino	- 68 kg	Junior Feminino	- 59 kg
Junior Masculino	- 76 kg	Junior Feminino	- 66 kg
Junior Masculino	+ 76 kg	Junior Feminino	+ 66 kg
Cadete Masculino	- 52 kg	Cadete Feminino	- 47 kg
Cadete Masculino	- 57 kg	Cadete Feminino	- 54 kg
Cadete Masculino	- 63 kg	Cadete Feminino	- 61 kg
Cadete Masculino	- 70 kg	Cadete Feminino	+ 61 kg
Cadete Masculino	+ 70 kg		
Masculino <14 anos	- 52 kg	Feminino <14 anos	- 42 kg
Masculino <14 anos	- 57 kg	Feminino <14 anos	- 47 kg
Masculino <14 anos	- 63 kg	Feminino <14 anos	- 52 kg
Masculino <14 anos	- 70 kg	Feminino <14 anos	+ 52 kg
Masculino <14 anos	+70 kg		

FORMULÁRIO DE PROTESTO OFICIAL DA WKF

O protesto deve ser pago antecipadamente



KUMITE

DATA	COMPETIÇÃO	LOCAL
..... / /		

PAÍSES DOS COMPETIDORES	
AO	AKA

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

Continua do outro lado desta página

NOME DO TÉCNICO / REPRESENTANTE DA FEDERAÇÃO NACIONAL	PAÍS	Válido como recibo pela WKF
ASSINATURA:		

APENAS PARA USO OFICIAL

TATAMI N°			S.E./Kansa:		
PAINEL	ÁRBITRO	JUIZ 1	JUIZ 2	JUIZ 3	JUIZ 4
NOME					
PAÍS					

Procedimento para arbitragem de Kumite com apenas dois Juízes de canto

1. Ao usar o sistema de dois Juízes de canto, os Juízes de canto e o Árbitro têm responsabilidade mútua pelos pontos. As bandeiras são usadas pelos juízes de canto para sinalizar.
2. Além de marcar pontos, os Juízes de canto auxiliarão o Árbitro dando sinais de Jogai, contato excessivo e toque de pele para categorias onde isso infrinja as regras, mas o Árbitro permanece autônomo na aplicação de advertências e penalidades.
3. Pontos são concedidos se dois Juízes, ou um Juiz mais o Árbitro, concordarem com a pontuação.
4. Para poder cobrir todos os três ângulos de visão, o Árbitro **nunca** deve se posicionar do mesmo lado que os dois Juízes.
5. Os Técnicos devem ser colocados à frente do Árbitro e não atrás.
6. O Árbitro pode mostrar e pedir apoio para pontos que sejam feitos em seu campo de jogo. Neste caso, os sinais do Árbitro para Yuko, Waza-ari e Ippon são os mesmos das regras normais do Kumite, com a exceção de que o cotovelo do Árbitro está tocando seu tronco enquanto indica o respectivo sinal. Após o Árbitro ter recebido apoio, os sinais ao dar pontos são os mesmos das disputas sob as regras regulares.
7. Se um Juiz sinalizar ponto e a outra advertência ou penalidade, o Árbitro tomará a decisão final apoiando um dos Juízes.
8. Se os dois Juízes, ou um Juiz e o Árbitro, apresentarem pontos diferentes para os mesmos Competidores, será dado o maior.
9. Caso haja apenas um Juiz manifestando sua opinião e o Árbitro solicite uma opinião diferente, mas o Juiz não mude de opinião, o Árbitro reiniciará o encontro sem dar pontos, advertências ou penalidades.
10. O Árbitro não pode ir contra a opinião de ambos os Juízes que apontam pontos para o mesmo Competidor. É apenas em caso de toque na pele ou qualquer outra advertência ou penalidade que o Árbitro pode pedir aos Juízes que reconsiderem e mudem de opinião.
11. Se ambos os Juízes sinalizarem ponto, mas para Competidores diferentes, o Árbitro concederá os dois pontos.
12. Para as categorias de 14 a 16 anos, o toque na pele é permitido apenas para chutes. O toque da pele é definido como tocar o alvo sem transferir energia para a cabeça ou corpo. Para Competidores com menos de 14 anos, nenhum toque na pele é permitido com as técnicas Jodan.

SINAIS DE BANDEIRA ADICIONAIS PARA SISTEMA DE DOIS JUÍZES



JOGAI

Tocar o chão
para o lado



CONTATO

Cruzar as
bandeiras para o
lado do rosto



CHUI

Segurar a
bandeira com
o cotovelo
dobrado



HANSOKU CHUI

Apontar a
bandeira
diretamente
para frente
em direção
ao
estômago



HANSOKU

Apontar a
bandeira na
altura do rosto
para frente em
direção à
cabeça

Mesa Oficial

