



# **REGRAS DE COMPETIÇÃO DE KATA DA FEDERAÇÃO MUNDIAL DE KARATE**

Válido de 1.1 .2023

## **CONTENTE**

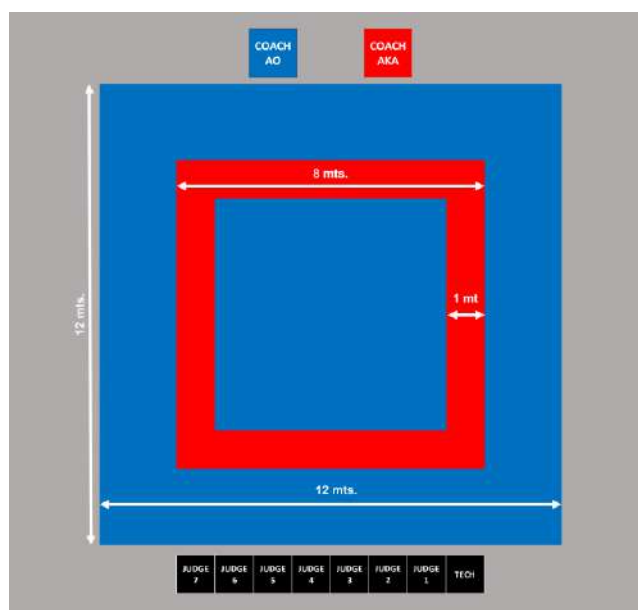
<b>ARTIGO 1 :</b>	<b>ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KATA</b>	<b>- 3 -</b>
<b>ARTIGO 2:</b>	<b>VESTIDO OFICIAL</b>	<b>- 4 -</b>
<b>ARTIGO 3:</b>	<b>ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KATA</b>	<b>- 7 -</b>
<b>ARTIGO 4:</b>	<b>O PAINEL DE JULGAMENTO</b>	<b>- 13 -</b>
<b>ARTIGO 5:</b>	<b>PONTUAÇÃO</b>	<b>- 14 -</b>
<b>ARTIGO 6:</b>	<b>OPERAÇÃO DE FÓSFOROS</b>	<b>- 18 -</b>
<b>ARTIGO 7:</b>	<b>PROTESTO OFICIAL</b>	<b>- 19 -</b>
<b>ARTIGO 8:</b>	<b>ADAPTAÇÃO LOCAL DAS REGRAS</b>	<b>- 22 -</b>
<b>ANEXO 1:</b>	<b>LISTA DE KATA OFICIAL</b>	<b>- 23 -</b>
<b>APÊNDICE 2:</b>	<b>CATEGORIAS DE COMPETIÇÃO DE KATA</b>	<b>- 24 -</b>
<b>APÊNDICE 3:</b>	<b>FORMULÁRIO DE PROTESTO DO KATA</b>	<b>- 25 -</b>

---

## ARTIGO 1: ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KATA

---

- 1.1 A área de competição será um quadrado fosco aprovado pela WKF, com lados de oito metros (medido do lado de fora). Haverá uma área de segurança livre de dois metros de cada lado. Quando uma área de competição elevada for usada, a área de segurança deve ter um (1) metro adicional de cada lado.
- 1.2 Os Juízes e o Técnico de Software são colocados lado a lado em uma mesa no final do tatame enfrentando os Competidores com o Juiz Chefe (Juiz nº 1) mais próximo do Técnico de Software que se senta no outro extremo da mesa.
- 1.3 Todos os Juízes e o Técnico de Software são colocados em fila em frente à mesa oficial, preferencialmente atrás de uma única mesa.
- 1.4 Não deve haver painéis publicitários, paredes, pilares etc. a menos de um metro do perímetro externo da área de segurança.
- 1.5 Os técnicos estarão sentados fora da área de segurança, em seus respectivos lados do TATAMI voltados para a mesa oficial. Onde a área do TATAMI for elevada, os Técnicos serão colocados fora da área elevada atrás de seus respectivos Competidores.



---

## ARTIGO 2: VESTIDO OFICIAL

---

### 2.1 Juízes

#### 2.1.1 O uniforme oficial será o seguinte:

- a) Um blazer azul marinho trespassado (código de cor 19-4023 TPX)
- b) Calças lisas cinza claro sem dobras (código de cor 18-0201 TPX)
- c) Uma camisa branca com mangas curtas
- d) Meias lisas azuis escuras ou pretas e sapatos sem cadarço pretos para uso na área de jogo
- e) Uma gravata oficial, usada sem alfinete
- f) Um apito preto com discreto cordão branco para apito

#### 2.1.2 São permitidos os seguintes acréscimos ao traje:

- a) Uma aliança simples
- b) Touca religiosa voluntária aprovada pela WKF
- c) Uma presilha e brincos discretos
- d) O cabelo deve estar solto nos ombros e a maquiagem deve ser discreta
- e) Saltos com mais de 4 cm não podem ser usados com o uniforme

#### 2.1.3 Os juízes devem usar o uniforme oficial em todos os torneios, briefings e cursos.

#### 2.1.4 Para eventos multiesportivos em que um uniforme cross-sport é fornecido para os juízes às custas do LOC (Comitê Organizador local) com a sensação e aparência do evento específico. O uniforme oficial dos Juízes poderá ser substituído pelo uniforme comum, desde que solicitado por escrito à WKF pelo organizador do evento e formalmente aprovado pela WKF.

#### 2.1.5 Se o Juiz Principal 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 Concorrentes

#### 2.2.1 Os competidores devem usar um Karategi branco, aprovado pela WKF, sem listras, debruns ou bordados que não sejam especificamente permitidos pela WKF EC e especificados no boletim da competição:

- a) Para todos os eventos oficiais da WKF (Campeonatos Mundiais e Karate 1 - Premier League, Série A e Liga Juvenil), o Karategi deverá ter marcas bordadas nos ombros respectivamente em vermelho ou azul conforme desenho. As exceções são os atuais Campeões Mundiais Sênior e Grandes Vencedores da Premier League, que devem, em vez do vermelho ou azul, ter marcas bordadas em ouro.
- b) O emblema nacional ou bandeira do país será usado no peito esquerdo da jaqueta e não poderá exceder o tamanho total de 12 cm por 8 cm.
- c) Somente as etiquetas originais do fabricante podem ser exibidas no Karategi.
- d) Além disso, será usada nas costas uma identificação emitida pela Comissão Organizadora.
- 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 ou propaganda ou marcas além da etiqueta habitual do fabricante. Cintos de grau não podem ser usados durante a apresentação.

- f) As faixas vermelha e 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 femininas podem usar uma camiseta branca lisa por baixo da jaqueta de Karatê.
- i) Jalecos sem gravata não podem ser usados. Os laços do paletó que prendem o paletó devem ser amarrados no início da apresentação.
- j) O comprimento máximo das mangas da jaqueta não deve ser maior que a dobra do pulso e não menor que a metade do antebraço.
- k) As mangas do paletó não podem ser arregaçadas.
- 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.



2.2.2 Os membros da equipe Kata devem usar todos o mesmo tipo de Karategi. Onde forem usadas faixas, estas 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 registradas de patrocinadores aprovados.

2.2.4 Os competidores podem usar touca religiosa voluntária aprovada pela WKF: Um lenço de cabeça de tecido liso preto cobrindo o cabelo, mas não o pescoço ou a área da garganta.

2.2.5 Óculos são proibidos. As lentes de contato gelatinosas podem ser usadas por conta e risco do Concorrente.

2.2.6 Os competidores devem manter o cabelo limpo e cortado em um comprimento que não atrapalhe a performance. Hachimaki (banda) não será permitido.

2.2.7 São proibidos slides de cabelo, assim como grampos de metal. Fitas, miçangas e outras decorações são proibidas. Um ou dois elásticos discretos em um único rabo de cavalo são permitidos.

2.2.8 É proibido o uso de qualquer vestimenta, roupa ou equipamento não autorizado.

2.2.9 O uso de bandagens, acolchoamentos ou suportes devido a lesões deve ser aprovado pelo Árbitro sob recomendação do Médico do Torneio.

2.2.10 Os competidores que se apresentarem na área de competição com o Karategi irregular terão um minuto para corrigir o traje, sendo que o Técnico perderá automaticamente o direito de orientar a performance.

### **2.3 Treinadores**

2.3.1 Os treinadores devem, em todos os momentos durante o torneio, usar o agasalho oficial de seu time nacional. Federação e exibir sua identificação oficial com exceção das lutas por medalhas de eventos oficiais da WKF, onde os treinadores masculinos são obrigados a usar terno escuro, camisa e gravata, enquanto os treinadores femininos podem optar por usar vestido, terninho ou uma combinação de jaqueta e saia em cores escuras.

2.3.2 São permitidos os seguintes acréscimos ao traje:

- a) Uma aliança simples
- b) Touca religiosa voluntária aprovada pela WKF

2.3.3 O Supervisor de Competição da WKF, ou a Comissão Organizadora, pode permitir que os Treinadores, em vez da jaqueta do agasalho, usem a camiseta oficial da equipe da federação ou uma camiseta de cor lisa sem inscrições ou logotipos.

---

## ARTIGO 3: ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KATA

---

### 3.1 Geral

3.1.1 Kata não é uma dança ou performance teatral. Deve aderir aos valores e princípios tradicionais. Deve ser realista em termos de luta e exibir concentração, poder e impacto potencial em suas técnicas. Deve demonstrar força, poder e velocidade, bem como graça, ritmo e equilíbrio.

3.1.2 Os competidores devem sempre seguir as instruções dadas pelo Juiz Principal.

### 3.2 Definições

3.2.1 Um “desempenho” refere-se ao desempenho de um kata de um indivíduo ou de uma equipe.

3.2.2 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.*

3.2.3 O termo “grupo” é usado aqui para até quatro competidores que participam de um dos oito grupos na eliminação da fase Round-robin para competições individuais da Premier League.

3.2.4 O termo “pool” é utilizado para cada metade dos competidores agrupados para a fase eliminatória.

### 3.3 Formatos de competição

3.3.1 A competição de Kata pode ser organizada em vários formatos:

- a) Grupos de 8 Sistema de Eliminação de Concorrentes (usado para todas as competições, com exceção do Kata individual na Premier League e eventos multiesportivos)
- b) Grupos de 4 competidores Sistema de eliminação round-robin (usado para competições individuais da Premier League)
- c) Sistema Round-robin de duas piscinas (usado para vários jogos esportivos)

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.

3.3.2 A competição de Kata ocorre na forma de lutas por equipes e lutas individuais. As partidas por equipes consistem na competição entre equipes de 3 ou 4 competidores, dos quais 3 competem ao mesmo tempo. Cada equipe é exclusivamente masculina, ou exclusivamente feminina. A competição de Kata Individual consiste na performance individual em divisões masculinas e femininas separadas. A lista das categorias oficiais encontra-se no ANEXO 2.

### 3.3 Semeadura e ordem de atuação

3.3.1 Para Campeonatos Mundiais e Continentais e Karate 1- Premier League, os oito primeiros competidores no Ranking Mundial WKF presentes no dia da competição são classificados.

3.3.2 O sistema eletrônico de julgamento do Kata deve determinar aleatoriamente a ordem de apresentação dentro do grupo após a rodada inicial até, mas excluindo, as lutas por medalha.

### **3.4 Relatório de Kata a ser executado**

3.4.1 É de responsabilidade exclusiva do Treinador, ou na ausência de um Treinador, do Competidor ou Equipe, para garantir que o Kata notificado ao Corredor seja apropriado para aquela rodada em particular.

3.4.2 Havendo discrepância entre o número e o nome do kata inscrito para execução, prevalecerá o número, conforme lista oficial de Kata da WKF.

### **3.5 Não comparecimento no horário**

3.5.1 Os Concorrentes individuais ou equipas que não se apresentem quando chamados, ou que decidam não continuar, serão desclassificados (KIKEN) dessa categoria. A desclassificação por KIKEN significa que os Concorrentes ficam desclassificados daquela categoria, embora não afete a participação em outra categoria.

### **3.6 Kata de equipe**

3.6.1 As equipes Kata consistem em 3 ou 4 competidores, dos quais 3 competem em cada rodada. Quando uma equipe tem 4 competidores, qualquer 3 pode ser usado para qualquer rodada.

3.6.2 No Kata por Equipe, todos os três membros da equipe devem iniciar o Kata voltados para a mesma direção e para os Juízes. Em caso de lesão ou doença, uma equipe de Kata pode ter um reserva para substituir a pessoa ferida ou doente.

3.6.3 Os membros da equipe devem demonstrar competência em todos os aspectos da execução do Kata, bem como na sincronização.

3.6.4 Nas disputas por medalhas da Competição de Kata por Equipes, as Equipes realizarão o Kata escolhido da maneira usual. Em seguida, farão uma demonstração do significado do Kata (Bunkai).

3.6.5 Não há arco entre o Kata e o Bunkai. Ambos os elementos fazem parte do mesmo desempenho.

3.6.6 O tempo total permitido para a demonstração combinada de Kata e Bunkai é de 5 minutos.

3.6.7 O cronometrista oficial iniciará a contagem regressiva enquanto os membros da equipe executam a saudação no início do Kata e parará o relógio na saudação final após a apresentação do Bunkai.

3.6.8 Jogar inconsciente durante a execução do Bunkai é inapropriado: Depois de cair, o competidor deve levantar um joelho ou ficar de pé.

3.6.9 Apesar de ser proibida a técnica de queda com tesoura na região do pescoço (Kani Basami) durante o BUNKAI, uma queda com tesoura no corpo ou nas pernas é permitida.

### **3.7 Grupos com sistema de eliminação de 8 competidores**

3.7.1 Observe que o "Competidor" mencionado abaixo refere-se a indivíduos e equipas.



3.7.2 O número de Competidores determinará o número de grupos para facilitar as eliminatórias. A tabela a seguir resume o número de pools e grupos de acordo com o número de competidores:

Number of Competitors	Number of groups	Number of Kata performed to win	Competitors in the second round
2	1	1	Zero (No second round)
3	1	1	Zero (No second round)
4	2	2	Medal Bout (only for gold)
5 to 10	2	2	Medal Bout
11 to 24	2	3	8 Competitors
25 to 48	4	4	16 Competitors
49 to 96	8	4	32 Competitors
97 to 192	16	5	64 Competitors
193 or more	32	6	128 Competitors

Os competidores devem executar um kata diferente em cada rodada.

3.7.3 Competição grupos de oito (com as exceções explicadas para menos de 11 ou mais de 96) e para cada ronda reduzirão o número de Concorrentes por grupo para 4 passando à fase seguinte - até apenas dois grupos de Concorrentes (individuais ou equipes) permanece, após o que os competidores com a pontuação mais alta em cada um dos dois grupos respectivos são colocados um contra o outro competindo por 1<sup>st</sup> lugar (o perdedor leva 2<sup>nd</sup> lugar) e os competidores com a segunda maior pontuação em cada um dos dois grupos são confrontados com a terceira maior pontuação no outro grupo para competir pelos dois 3<sup>terceiro</sup> lugares (finais de bronze).

3.7.4 No caso de haver 3 ou menos competidores, um único Kata é executado para determinar 1<sup>st</sup> através de 3<sup>terceiro</sup> Lugar, colocar.

3.7.5 Com 4 competidores dois grupos de dois são formados para a primeira rodada e os dois vencedores se enfrentam para disputar 1<sup>st</sup> enquanto os dois perdedores são colocados 3<sup>terceiro</sup>.

3.7.6 Com 5-10 competidores, dois grupos e as três maiores pontuações de cada grupo seguem para as disputas de medalhas. O grupo então seguirá o procedimento normal de que o competidor com maior pontuação para cada grupo competirá por 1<sup>st</sup> e 2<sup>nd</sup> lugar - e o número 2 enfrentará o número 3 do outro grupo e vice-versa - a menos que haja apenas 5 competidores no total - caso em que o competidor número 2 no grupo maior ganhará seu 3<sup>o</sup> lugar no bye (walk-over) .

3.7.7 Se o número de competidores for de 11 a 24, dois grupos serão formados. Após o primeiro Kata, os 4 melhores competidores formam dois grupos de quatro, após o que o segundo Kata determinará a classificação dos 6 competidores (3 de cada grupo) que passarão a disputar a terceira rodada pelas medalhas da maneira normal.

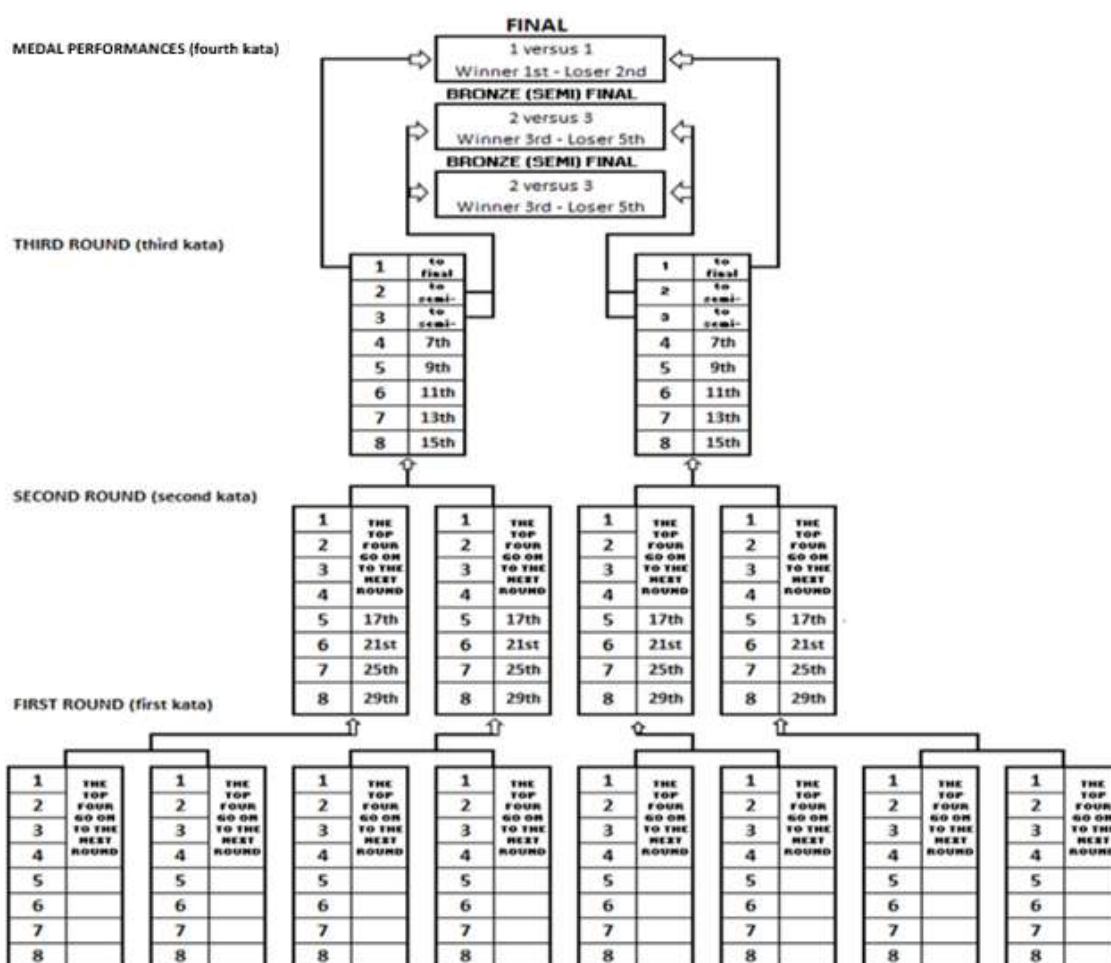
3.7.8 Se o número de competidores for de 25 a 48, quatro grupos serão formados. Após o primeiro Kata os 4 melhores competidores de cada grupo passarão para a segunda fase. Na segunda fase, 16 Competidores são divididos em 2 grupos em 2 Tatami (8 Competidores para cada grupo) e o segundo Kata será executado. Após a segunda fase, os 4 melhores competidores de cada grupo (oito no total) passarão para a terceira fase. Na terceira rodada, esses 8 competidores são divididos em 2 grupos (4 competidores para cada grupo) e executam o terceiro Kata. Após o terceiro round os 3 melhores competidores de cada grupo passarão para as disputas de medalhas, realizando o quarto Kata.

3.7.9 O número básico de Concorrentes por grupo é de 8 - mas quando o número de Concorrentes for superior a 64, mas inferior a 97, o número de Concorrentes superior a 64 será distribuído pelo 8 grupos até um máximo de 12 por grupo.

3.7.10 Caso o número de Concorrentes seja de 97 a 192 o número de grupos é duplicado para 16 - dando um número reduzido de Competidores por grupo - mas ainda selecionando os quatro primeiros de cada grupo deixando 8 grupos de 8 Competidores (um total de 64 Competidores) para a próxima rodada.

3.7.11 Caso o número de Concorrentes seja de 193 ou mais o número de grupos é novamente duplicado para 32 para reduzir o número de Concorrentes por grupo, ainda selecionando os quatro primeiros de cada grupo deixando 16 grupos de um total de 128 Concorrentes para o próximo volta.

3.7.12 A tabela a seguir ilustra o formato da competição:



3.7.13 Desempenho de medalhas: Os vencedores das duas chaves disputam o ouro e a prata. O número 2 em um dos dois últimos grupos enfrentará o número 3 no outro dos dois últimos grupos para disputar as duas medalhas de bronze.

3.7.14 Os perdedores das finais de bronze colocarão 5º.

### 3.8 Grupos com Sistema de Eliminação Round-robin de 4 Competidores

- 3.8.1 Os Competidores se enfrentarão na execução de um Kata de sua escolha.
- O vencedor de cada performance será definido pela maior pontuação.
  - O vencedor de cada apresentação receberá 3 pontos.
  - Não é possível repetir um Kata durante a fase de eliminação.
  - Os competidores que se qualificarem através da fase eliminatória poderão repetir um Kata que foi executado durante a fase eliminatória. Não será permitido repetir o mesmo Kata duas vezes seguidas.
  - O Concorrente com o maior número de pontos, no final do grupo, será o vencedor do grupo (3 pontos por desempenho ganho).

É possível repetir um kata do Round-robin nas apresentações subsequentes, mas o mesmo kata nunca pode ser executado duas vezes seguidas.

3.8.2 Em caso de empate entre dois ou mais Concorrentes, o vencedor do grupo será definido conforme a Seção 5.5.

3.8.3 Nos torneios que utilizam grupos de 4 competidores Eliminação Round-robin o máximo de 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. Os perdedores para os finalistas nas quartas e semifinais competem pelas medalhas de bronze.

3.8.4 Caso haja número ímpar de participantes (por desistência ou lesão) essa vaga será considerada vitória dos Concorrentes para as apresentações que não ocorrerem. Caso isso aconteça durante a própria competição - quaisquer atuações já realizadas contra o Concorrente que não completou o Round-robin não devem ser contadas para os adversários anteriores.

3.8.5 O vencedor e vice-campeão de cada pool é determinado pelas performances mais vencidas. Se o número de vitórias for igual, o empate será resolvido de acordo com o ponto 5.5.

3.8.6 Os vencedores das semifinais irão então para a final onde competirão por ouro e prata.

3.8.7 Aqueles que perderam para os finalistas nas quartas de final e semifinais competirão pelas medalhas de bronze (uma para o grupo 1-4 e outra para o grupo 5-8).

3.8.8 É possível que um competidor seja desclassificado de uma luta e continue a competição em outra categoria. Nesse caso, seu oponente ganha aquela performance, e os demais resultados permanecem.

3.8.9 Se um Concorrente já qualificado for desclassificado por má conduta no final da Rodada Round-robin (SHIKKAKU):

- a) O adversário da semifinal terá acesso à final por bye ("walkover")
- b) Os outros dois Competidores competirão na outra Semifinal
- c) Será concedida apenas uma medalha de bronze.

3.8.10 A tabela a seguir mostra a alocação em grupos de 32 a 3 competidores e determinação da qualificação do Round-robin de acordo com a próxima rodada:

Número de competidores/grupos	Competidores por grupo								Notas
8 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participação: 24-32 Competidores
Semente-	6	3	7	2	5	4	8	1	

32	4	4	4	4	4	4	4	4		
31	4	4	4	4	4	4	4	4		
30	4	4	4	3	4	4	4	4		
29	4	3	4	3	4	4	4	4		
28	4	3	4	3	4	3	4	3	O primeiro de cada Grupo se qualifica.	
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		
<b>6 Grupos</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>		<b>Participação: 23-28 Concorrentes</b>
<b>Semente-</b>	<b>6</b>	<b>3</b>		<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>		<b>1</b>		
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		
<b>5 Grupos</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>		<b>Participação: 17 Concorrentes</b>
<b>Semente-</b>		<b>3</b>		<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>		<b>1</b>		
17		3		3	4	4		3	O primeiro de cada grupo e os três melhores segundos se classificam.	
<b>4 grupos</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>Participação: 12-16 Concorrentes</b>	
<b>Semente-</b>		<b>3</b>		<b>2</b>		<b>4</b>		<b>1</b>		
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		
<b>3 Grupos</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>		<b>Participação: 9-11 Concorrentes</b>
<b>Semente-</b>		<b>3</b>		<b>2</b>				<b>1</b>		
11		4		4				3	Qualificam-se o primeiro e o segundo de cada Grupo, assim como os dois melhores três primeiros.	
10		4		3				3		
9		3		3				3		
<b>2 Grupos</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>Participação: 6-8 Concorrentes</b>	
<b>Semente-</b>				<b>2</b>				<b>1</b>		
8				4				4	O primeiro e o segundo de cada Grupo, disputarão diretamente as semifinais.	
7				4				3		
6				3				3		
<b>1 grupo</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>Participação: 3-5 Concorrentes</b>	
<b>Semente-</b>								<b>1</b>		
5								5	Final entre primeiro e segundo do Grupo, e apenas uma disputa pela medalha de bronze.	
4								4		
3								3		

### 3.9 Competição Round-robin de duas piscinas

3.9.1 Para jogos de esportes múltiplos, 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.

3.9.2 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.

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

3.10.1 Não há desvios específicos das regras padrão, mas uma limitação da lista de Kata para Kata menos avançado pode ser usada.

### 3.11 Competição de Kata para menores de 12 anos

3.11.1 Não há desvios específicos das regras padrão, mas uma limitação ao Kata lista para Kata menos avançado pode ser usado.

---

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

---

- 4.1 Para todas as competições oficiais da WKF, o painel de sete juízes para cada rodada será designado por seleção aleatória por meio de um programa de computador.
- 4.2 No entanto, para competições que não contam para o Ranking Mundial WKF ou posição olímpica, o número de Juízes pode ser reduzido para 5 – ainda eliminando a maior e a menor pontuação.
- 4.3 O mesmo painel de juízes deve ser implantado para todos os competidores em um grupo para qualquer rodada única - ou grupo em Round-robin.
- 4.4 Para disputas de medalhas, nenhum dos Juízes poderá ter a mesma nacionalidade dos competidores ou qualquer outro tipo de conflito de interesse como mesmo país de residência, laços familiares incluindo parentes por afinidade ou relação atleta/treinador.
- 4.5 Para cada tatame, um Juiz é designado como Juiz Chefe e assumirá a liderança na condução de qualquer comunicação necessária com o técnico de Software e lidará com qualquer questão imprevista entre os Juízes.
- 4.6 Distribuição de Juízes e alocação de painéis para as eliminatórias: O Secretário da CR irá disponibilizar ao técnico do Software que manuseia o sistema de desenho eletrônico uma lista contendo os Juízes disponíveis por Tatami. Esta lista é feita pelo Secretário da CR uma vez terminado o sorteio dos Concorrentes e no final do briefing dos Árbitros. Esta lista deve conter apenas Juízes presentes no briefing e deve obedecer aos critérios acima mencionados. Então, para o sorteio dos juízes, o técnico de software inserirá a lista no sistema e sete juízes de cada implantação de tatame serão selecionados aleatoriamente como painel de jurados.
- 4.7 Para desempenhos de medalhas, os Tatami Managers fornecerão ao Presidente do CR e ao Secretário do CR uma lista contendo os oficiais disponíveis de seu próprio Tatami após o término da última apresentação da rodada eliminatória. Assim que a lista for aprovada pelo Presidente do CR, ele será entregue ao Técnico de Software para que seja inserido no sistema. O sistema então alocará aleatoriamente o painel de Julgadores, que conterà apenas os sete Juízes.
- 4.8 Além do Técnico de Software, e do Anunciador de resultados - para competições por equipes, o painel para rodadas de medalhas também é auxiliado por um cronometrista que acompanha o tempo máximo de desempenho.
- 4.9 Na medida do conveniente, o Locutor e o Técnico de Software que opera o sistema eletrônico sistema de julgamento pode ser a mesma pessoa.
- 4.10 Além disso, os organizadores devem fornecer Corredores para cada área de competição familiarizados com a lista de Kata WKF para coletar e registrar o Kata escolhido dos Competidores antes de cada rodada e levar a listagem ao técnico de Software. O Tatami Manager é responsável por supervisionar a operação do(s) Corredor(es).

---

## ARTIGO 5: PONTUAÇÃO

---

### 5.1 Lista oficial de Kata

5.1.1 Somente Kata da lista de Kata oficial da WKF pode ser executada. A lista oficial de katas encontra-se no ANEXO 1.

5.1.2 Os nomes de alguns Kata são duplicados devido às variações costumeiras na ortografia na romanização. Em vários casos, um Kata pode ser conhecido por um nome diferente de estilo (Ryu-ha) para estilo - e, em casos excepcionais, um nome idêntico pode, de fato, ser um nome diferente. Kata de estilo para estilo.

### 5.2 Avaliação

5.2.1 A performance é avaliada desde a saudação inicial do Kata até a saudação final do Kata, exceto para disputas de medalhas por equipes, onde a performance, bem como a cronometragem começa na saudação no início do Kata e termina quando os executantes cumprimentam depois de completar o Bunkai.

5.2.2 Pequenas variações conforme ensinado pelo estilo do Competidor (Ryu-Ha) de Karate serão permitidas.

### 5.3 Sistema de pontos

5.3.1 As apresentações recebem uma pontuação usando uma escala de 5,0 a 10,0 em incrementos de 0,1 - onde 5,0 representa a menor pontuação possível para um Kata que é aceito como executado - e 10,0 representa uma performance perfeita. Uma desqualificação é indicada por uma pontuação de 0,0.

5.3.2 O sistema eliminará as maiores e menores pontuações.

JUDGE 1	JUDGE 2	JUDGE 3	JUDGE 4	JUDGE 5	JUDGE 6	JUDGE 7	TOTAL
7.6	7.6	<del>8.2</del>	7.7	<del>7.5</del>	7.8	8.1	38.8

5.3.3 O Bunkai deve ter a mesma importância que o próprio Kata.

### 5.4 Níveis de pontuação

5.4.1 Para fins de aplicação uniforme da escala usada na pontuação, aplica-se a seguinte diretriz:

➤ 10	Perfeito	Perfeição de desempenho	Competição de
➤ 9 - 9,9	Excelente	medalhas de classe mundial	Competição
➤ 8 - 8,9	Muito bem	internacional de alto nível	Nível esperado para
➤ 7 - 7,9	Bom	competição internacional	Realizada sem distinção
➤ 6 - 6,9	Aceitável		
➤ 5-5,9	Insuficiente	Realizado com discrepâncias	
➤ 0	Desqualificado		

### 5.5 Resolvendo empates

5.5.1 Grupos com Sistema de Eliminação de 8 Concorrentes

Os empates são resolvidos pelas seguintes etapas para determinar o vencedor:

1. Aquele que obtiver a pontuação mais alta ao incluir também a pontuação mais baixa obtida na performance entre os dois Concorrentes (Resultados dados por 6 dos 7 Juízes).
2. Aquele que tiver a pontuação mais alta, incluindo a pontuação mais baixa e mais alta obtida na performance entre os dois competidores (resultados dados por todos os 7 juízes).
3. Melhor Classificação Mundial na data da competição.
4. Arremesso de moeda (seleção aleatória).

#### 5.5.2 Grupos com 4 competidores Sistema de eliminação round-robin

1. Resultado da performance entre a dupla de Competidores.
2. Número total de pontos por vitórias (cada 3 pontos) pontos (incluindo todas as lutas do grupo).
3. Aquele que obtiver a pontuação mais alta ao incluir também a pontuação mais baixa obtida na performance entre os dois Concorrentes (Resultados dados por 6 dos 7 Juízes).
4. Aquele que tiver a pontuação mais alta, incluindo a pontuação mais baixa e mais alta obtida na performance entre os dois competidores (resultados dados por todos os 7 juízes).
5. Melhor classificação mundial na data da competição.
6. Arremesso de moeda (seleção aleatória).

#### 5.5.3 Sistema round-robin de duas piscinas:

De acordo com as regras para o evento individual.

5.5.4 Ao resolver empates, a pontuação original dos Competidores é mantida. Considerações de outros pontuações para determinar o vencedor entre competidores com pontuação igual não alteram a pontuação oficial.

### 5.6 Critérios de avaliação

<b>Performance de Kata</b>	<b>Desempenho de Bunkai</b> (Aplicável a performances de equipe para medalhas)
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Posições</li><li>2. Técnicas</li><li>3. Movimentos de transição</li><li>4. Temporização e sincronização</li><li>5. Respiração correta</li><li>6. Foco (KIME)</li><li>7. Conformidade: Consistência no desempenho do KIHON</li><li>8. Força</li><li>9. Velocidade</li><li>10. Saldo</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Posições</li><li>2. Técnicas</li><li>3. Movimentos de transição</li><li>4. Tempo e distância (Ma-Ai)</li><li>5. Controle</li><li>6. Foco (KIME)</li><li>7. Conformidade (ao Kata): Usando os movimentos reais executados no Kata.</li><li>8. Força</li><li>9. Velocidade</li><li>10. Saldo</li></ol>

### 5.7 Faltas

As seguintes faltas, se aparentes, devem ser consideradas:

1. Pequena perda de equilíbrio.
2. Executar um movimento de maneira incorreta ou incompleta, como falhar na execução completa de um bloqueio ou socar o alvo.
3. Movimentos assíncronos, como aplicar uma técnica antes de completar a transição corporal, ou no caso de Kata de equipe; deixando de fazer um movimento em uníssono.
4. O uso de dicas audíveis (de qualquer outra pessoa, incluindo outros membros da equipe) ou teatrais, como bater os pés, bater no peito, braços ou Karategi, ou exalar inapropriadamente, devem ser consideradas faltas muito graves pelos juízes em sua avaliação do desempenho do Kata – no mesmo nível que se penalizaria uma perda temporária de equilíbrio.
5. Cinto se soltando a ponto de sair dos quadris durante a performance.
6. Desperdício de tempo, incluindo marcha prolongada, reverência excessiva ou pausa prolongada antes de iniciar a performance.
7. Causar lesões por falta de controle da técnica durante o Bunkai.
8. Inconsciência simulada por mais de 2 segundos no momento como parte do Bunkai.

## **5.8 Desqualificação**

Um Competidor ou uma equipe de Competidores pode ser desclassificado por qualquer um dos seguintes motivos:

1. Não anunciar o kata, anunciar o kata errado – ou realizar outro kata que não o pré-anunciado na mesa oficial.
2. Deixar de se curvar no início e no final da execução do Kata.
3. Não iniciar o Kata enfrentando os Juízes.
4. Uma pausa ou parada distinta na performance.
5. Omitir ou adicionar movimentos - ou alterar substancialmente a performance de sua forma original.
6. Uma clara perda de equilíbrio causando uma queda ou degrau de recuperação.
7. Cinto caindo durante a performance.
8. Exceder o limite de tempo total de 5 minutos de duração para Kata e Bunkai.
9. Executando uma técnica de queda com tesoura na área do pescoço em Bunkai (Jodan Kani Basami)
10. Falha em seguir as instruções do Juiz Chefe ou outra má conduta (SHIKKAKU).

## **5.9 Comemoração excessiva e manifestações políticas ou religiosas**



5.9.1 Espera-se que os competidores respeitem a cerimônia de saudações antes e depois da apresentação. Qualquer celebração excessiva, como cair de joelhos etc., ou expressões políticas ou religiosas, durante ou imediatamente após a apresentação, é proibida e sujeita a multa igual ao valor determinado pela CE para a taxa de protesto. O Gerente de Tatame ou Árbitro Chefe notificará a mesa oficial.

---

## **ARTIGO 6: OPERAÇÃO DE FÓSFOROS**

---

- 6.1 Ao implantar o Sistema de Eliminação de Oito Grupos, os Competidores, ou equipes, são designados em grupos de oito (ou no máximo 12) por área de competição dividida por duas piscinas.
- 6.2 Ao usar o Sistema de Eliminação Round Robin de Quatro Grupos, os Competidores, ou equipes, são designados em grupos de quatro por área de competição dividida por dois grupos.
- 6.3 Antes de cada rodada, os Competidores ou equipes devem enviar o Kata escolhido aos Corredores designados, que retransmitirão as informações ao Técnico de Software do sistema eletrônico de julgamento. A sequência de desempenho dentro de um grupo é determinada aleatoriamente, com exceção de qualquer classificação aplicável na primeira rodada de eliminação.
- 6.4 No início de cada rodada, os Competidores, ou equipes, se alinharão no perímetro da área de competição enfrentar os Juízes. (Uma rodada deve ser entendida como uma apresentação de todos os Competidores de um grupo.) Após as reverências, inicialmente "SHOMEN NI REI" - e posteriormente; "OTAGAI NI REI", os Competidores então sairão da Área de Prova.
- 6.5 Quando chamado, cada Competidor - ou equipe - subirá até o ponto de partida do Kata enfrentando os Juízes.
- 6.6 O ponto de partida para o desempenho é qualquer lugar dentro do perímetro da área de competição.
- 6.7 Após a saudação o Concorrente deverá anunciar claramente o nome do Kata que vai executar e então iniciar a execução.
- 6.8 Ao término da performance, que se define como a saudação final no Kata, o(s) Competidor(es) deverá(ão) aguardar o anúncio da avaliação, saudar, e então deixar o Tatami.
- 6.9 Ao utilizar o Sistema de Eliminação de Concorrentes em Grupo de 8, ao final de cada grupo todos os Concorrentes daquele grupo se alinharão - e o operador (locutor) anunciará os primeiros Concorrentes que passarão para a fase seguinte. O nome dos quatro primeiros será mostrado no monitor. Os competidores farão uma reverência e deixarão o tatame.

---

## **ARTIGO 7: PROTESTO OFICIAL**

---

### **7. Disposições gerais**

- 7.1.1 Ninguém pode protestar sobre um julgamento aos membros do Painel de Arbitragem.
- 7.1.2 Se um procedimento de arbitragem parece contrariar as regras, o treinador do competidor ou seu representante oficial são os únicos autorizados a fazer um protesto.
- 7.1.3 O protesto tomará a forma de relatório escrito apresentado imediatamente após a apresentação em que o protesto foi gerado. A única exceção é quando o protesto diz respeito a um mau funcionamento administrativo.
- 7.1.4 Qualquer protesto referente à aplicação das regras não deve necessariamente impedir o andamento da competição e a intenção de protestar deve ser anunciada pelo Treinador ou representante da FN imediatamente após o término da performance.
- 7.1.5 O técnico/representante da FN solicitará o formulário oficial de protesto [APÊNDICE 3] ao Tatami Manager e deverá preenchê-lo, assiná-lo e entregá-lo ao Tatami Manager com a taxa correspondente dentro de 5 minutos após anunciar a intenção de protestar.
- 7.1.6 A falha de um treinador/representante da FN em entregar um protesto em tempo hábil pode levar à sua rejeição se tal atraso, na opinião do Júri de Apelação, for sem justificativa razoável e impedir o andamento da competição.
- 7.1.7 O Tatami Manager adicionará imediatamente os nomes dos árbitros e entregará o formulário de protesto preenchido a um representante do Júri de Apelação. 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 terão poderes para tomar as medidas necessárias. O protesto será analisado pelo Júri de Apelação e, como parte dessa revisão, o Júri estudará as evidências disponíveis para apoiar o protesto.
- 7.1.8 O protesto também pode ser decidido diretamente e anunciado ao Júri de Apelações pelo Presidente do CR ou pelo Árbitro Chefe do evento, caso em que não será aplicável o pagamento de taxa de protesto.
- 7.1.9 Em caso de falha administrativa durante uma performance em andamento, o Treinador pode notificar o Tatami Manager diretamente. Por sua vez, o Tatami Manager notificará o Juiz Chefe.
- 7.1.10 O protesto deve conter o nome e o país dos Competidores, dos Juízes árbitros e os detalhes precisos do que está sendo protestado. Nenhuma reivindicação geral sobre padrões gerais será aceita como um protesto legítimo. O ônus de provar a validade do protesto cabe ao reclamante. O protesto deve ser submetido a um representante do Júri de Apelação pelo Tatami Manager. Oportunamente, o Júri analisará as circunstâncias que levaram à decisão contestada.
- 7.1.11 O protestante deve depositar uma Taxa de Protesto conforme acordado pelo CE WKF, e esta, juntamente com o protesto, deve ser apresentada ao Tatami Manager que o entregará a um representante do Júri de Apelações.

7.1.12 Qualquer protesto deve ser anunciado pelo técnico ou representante da FN imediatamente após o término da apresentação.

7.1.13 A decisão do Júri de Apelação é final e só pode ser anulada por decisão do Comitê Executivo a pedido do Presidente da WKF.

7.1.14 O Júri de Apelações não pode impor sanções ou penalidades. Sua função é julgar o mérito do protesto para iniciar as ações necessárias do CR e CO para tomar medidas corretivas para retificar qualquer procedimento de arbitragem que viole as regras.

7.1.15 Se o protesto envolver competidores de uma categoria em andamento, então a próxima rodada que poderia envolver o atleta deve ser adiada até que o recurso seja decidido.

## **7.2 Composição do Júri de Apelação**

7.2.1 O Júri de Apelações é composto por três representantes do Árbitro Principal nomeados pela Comissão de Árbitros (CR) ou pelo Árbitro Chefe. Não podem ser nomeados dois membros da mesma Federação Nacional. Serão numerados de 1 a 3.

7.2.2 O CR também nomeará três membros adicionais com numeração designada de 4 a 6 que automaticamente substituirá 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 ou tem uma relação de parentesco consanguíneo ou por afinidade com qualquer das partes envolvidas no incidente protestado, incluindo todos os membros do Corpo de Arbitragem envolvidos no incidente protestado.

## **7.3 Processo de Avaliação de Recursos**

7.3.1 É responsabilidade do Tatami Manager que recebe o protesto reunir o Júri de Apelação e depositar a quantia do protesto na WKF por qualquer protesto recusado.

7.3.2 O Júri de Apelação fará imediatamente as diligências e investigações que julgar necessárias para validar o mérito do protesto.

7.3.3 Cada um dos três membros é obrigado a dar o seu veredicto sobre a validade do protesto. Abstenções não são aceitáveis.

### **7.4.1 Protestos recusados e aceitos**

7.4.1 Se um protesto for considerado inválido, o Júri de Apelação indicará um de seus membros para notificar verbalmente ao protestante que o protesto foi recusado, assinalar o documento original com a palavra "REJEITADO", fazer com que seja assinado por cada um dos membros do Júri de Apelo, e informar o protestante da decisão.

7.4.2 Se um protesto for aceito, o Júri de apelação 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:

- Revertendo julgamentos anteriores que infringem as regras
- Anular os resultados das rodadas afetadas a partir do ponto antes do incidente
- Refazer tais performances que foram afetadas pelo incidente
- Emitir uma recomendação ao CR para quaisquer Juízes envolvidos avaliados para sanção

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

7.4.4 Se o protesto for aceito, o Júri de Apelações nomeará 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 Apelação, antes de depositar o protesto junto ao Árbitro Chefe, e devolver a taxa de protesto ao protestante.

#### **7.5 Relatório de Incidente**

7.5.1 Depois de lidar com o incidente da maneira prescrita acima, o Júri de Apelação 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.

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

---

**ARTIGO 8: ADAPTAÇÃO LOCAL DAS REGRAS**

---

8.1 Adaptações locais das regras do Kata são permitidas para competições nacionais desde que essas adaptações não forneçam vantagem ou desvantagem para estilos particulares de karate.

---

**ANEXO 1: KATA LI ST OFICIAL**

---

1	Anan	35	Jiin	69	Passai
2	Anan Dai	36	Jion	70	Pinan Shodan
3	Ananko	37	Jitte	71	Pinan Nidan
4	Aoyagi	38	Juroku	72	Pinan Sandan
5	Bassai	39	Kanchin	73	Pinan Yondan
6	Bassai Dai	40	Kanku Dai	74	Pinan Godan
7	Bassai Sho	41	Kanku Sho	75	Rohai
8	Chatanyara Kusanku	42	Kanshu	76	Saifa
9	Chibana No Kushanku	43	Kishimono No Kushanku	77	Sanchin
10	Chinte	44	Kousoukun	78	Sansai
11	Chinto	45	Kousoukun Dai	79	Sanseiru
12	Enpi	46	Kousoukun Sho	80	Sanseru
13	Fukyugata Ichi	47	Kururunfa	81	Seichin
14	Fukyugata Ni	48	Kusanku	82	Seienchin (Seiyunchin)
15	Gankaku	49	Kyan No Chinto	83	Seipai
16	Garyu	50	Kyan No Wanshu	84	Seiryu
17	Gekisai (Geksai) 1	51	Matsukaze	85	Seishan
18	Gekisai (Geksai) 2	52	Matsumura Bassai	86	Seisan (Sesan)
19	Gojushiho	53	Matsumura Rohai	87	Shiho Kousoukun
20	Gojushiho Dai	54	Meikyo	88	Shinpa
21	Gojushiho Sho	55	Myojo	89	Shinsei
22	Hakusho	56	Naifanchin Shodan	90	Shisochin
23	Hangetsu	57	Naifanchin Nidan	91	Sochin
24	Haufa (Haffa)	58	Naifanchin Sandan	92	Suparinpei
25	Heian Shodan	59	Naihanchi	93	Tekki Shodan
26	Heian Nidan	60	Nijushiho	94	Tekki Nidan
27	Heian Sandan	61	Nipaipo	95	Tekki Sandan
28	Heian Yondan	62	Niseishi	96	Tensho
29	Heian Godan	63	Ohan	97	Tomari Bassai
30	Heiku	64	Ohan Dai	98	Unshu
31	Ishimine Bassai	65	Oyadomari No Passai	99	Unsu
32	Itosu Rohai Shodan	66	Pachu	100	Useishi
33	Itosu Rohai Nidan	67	Paiku	101	Wankan
34	Itosu Rohai Sandan	68	Papuren	102	Wanshu

Ao relatar o kata a ser executado, use o número designado. Caso haja inconsistência entre o número e o nome do kata, o número será considerado o kata relatado a ser executado.

---

## **ANEXO 2: CATEGORIAS DE COMPETIÇÃO DE KATA**

---

Kata por equipa Sênior Masculino

Kata por equipa Sênior Feminino

Kata por equipas Cadete e Júnior Masculino

Kata por Equipa Cadete e Júnior Feminino

Kata Individual Sênior Masculino

Kata Individual Sênior Feminino

Kata Individual Júnior Masculino

Kata Individual Júnior Feminino

Cadete Kata Masculino

Cadete Kata Feminino



# FORMULÁRIO DE PROTESTO OFICIAL DA WKF

# KATA



**O protesto deve ser pré-pago**

ENCONTRO	CONCORRÊNCIA	LUGAR, COLOCAR
...../...../.....		

NOME DO CONCORRENTE	PAÍS

DESCRIÇÃO DO PROTESTO

Continua do outro lado desta página

<b>NOME</b>	Válido conforme recebimento pela WKF
<b>ASSINATURA</b>	

**APENAS PARA USO OFICIAL**

TATAMI N°	Gerente de MT:						
PAINEL	juiz 1	juiz 2	juiz 3	juiz 4	juiz 5	juiz 6	juiz 7
<b>NOME</b>							
<b>PAÍS</b>							