



國際松濤館空手連盟
INTERNATIONAL SHOTOKAN KARATE FEDERATION



Torneios - Competições
Regras e Regulamentos
Terceira edição

Traduzido por Rubem Cauduro
ISKF – Brasil

Comitê Técnico ISKF

(a) Alterações das regras

(i) Quaisquer alterações às regras aqui contidas devem exigir uma votação por maioria de dois terços dos membros do comitê técnico e aprovação final pelo Shihankai da Internacional Shotokan Karate Federation.

(ii) As regras deste manual, emitido em 1º de setembro de 1978, foram revistas e implementadas em 20 de agosto de 2013.

© Copyright 2013 International Shotokan Karate Federation

Revisado em 20 de agosto de 2013

PRESIDENTE E INSTRUTOR CHEFE ISKF

Shihan Teruyuki Okazaki, 10º Dan

PRESIDENTE DO COMITÊ TÉCNICO ISKF

Shihan Yutaka Yaguchi, 9º Dan

SUMÁRIO

COMITÊ TÉCNICO ISKF	3
Artigo I. Regras gerais	6
Seção 1.01 Filosofia & Juramento dos Participantes	6
Seção 1.02 Níveis dos torneios	6
Seção 1.03 Divisões de idade	7
Seção 1.04 Regras de conduta para todos os participantes	7
Seção 1.05 Informações adicionais	8
Artigo II. Administração de Torneios	9
Seção 2.01 Administração de Competições e Torneios Karate	9
Seção 2.02 Pessoal Oficial p/ Competições	12
Seção 2.03 Pessoal de Apoio p/ Competições	14
Seção 2.04 Equipamento	15
Seção 2.05 Código De Vestuário Para Participantes	16
Seção 2.06 Configuração Das Quadras	17
Artigo III. Eventos de Kumite	19
Seção 3.01 Definição de Evento Individual	19
Seção 3.02 Definição de Evento Equipe	19
Seção 3.03 Administração das Disputas	20
Seção 3.04 Duração das Disputas	20
Seção 3.05 Marcação de Pontos	21
Seção 3.06 Regras de Julgamento	21
Seção 3.07 Procedimento e Operação das Disputas	23
Seção 3.08 Definição Critérios Para Marcar Pontos	25
Seção 3.09 Critérios Para Se Chegar a um Resultado em uma Disputa	26
Seção 3.10 Critérios Levando a Desqualificação	27
Seção 3.11 Em Caso de Lesões	29
Seção 3.12 Grau de Contato	29
Seção 3.13 Protestos e Outros Assuntos	30

Artigo IV. Eventos de Kata	31
Seção 4.01 Definição e Orientações do Evento	31
Seção 4.02 Seleção do Sistema de Disputas	31
Seção 4.03 Regras de Julgamento	31
Seção 4.04 Procedimento e Operação das Disputas	33
Seção 4.05 Critérios para Dedução de Pontos & para Desqualificação	35
Artigo V. Competições de menores	38
Seção 6.01 Regras gerais	38
Seção 6.02 Competição Individual	38
Seção 6.03 Competição por equipes	39
Seção 6.04 Regras da Competição	39
Seção 6.05 Advertências. Faltas e Desqualificações	41
Artigo VII. APÊNDICES	43
Seção 7.01 Pronúncia Japonesa	43
Seção 7.02 Modelos de Configurações de Torneio	44
Seção 7.03 Área de Disputa- Dimensões Da Quadra	46
Seção 7.04 Posicionamento dos Árbitros	47
Seção 7.05 Métodos de Kumite Individual	48
Seção 7.06 Métodos de Kumite equipe	50
Seção 7.07 Tabela de Decisão por Bandeiras	52
Seção 7.08 Apito Sinais E Terminologia	52
Seção 7.09 Árbitros termos e seus significados	53
Seção 7.10 Kumite Áreas de Marcação de Pontos	55
Seção 7.11 Sinalização do Árbitro Central	56
Seção 7.12 Sinalização dos Árbitros Laterais	58
Seção 7.13 Formulário de Torneio – Individual Final Kata	59
Seção 7.14 Formulário de Torneio – Individual Final Kumite	60
Seção 7.15 Formulário de Torneio – Kata equipe	61
Seção 7.16 Formulário de Torneio – Kumite equipe	62

Artigo I - Regras Gerais

Seção 1.01 Filosofia & Juramento dos Participantes

(a) Filosofia

(i) as competições de karate são uma extensão da formação do dojo e, portanto, devem ser conduzidas dentro do espírito do Karate-do.

(ii) participantes:

1) Todos os competidores devem respeitar e observar as formas adequadas de etiqueta para com Pessoal de Apoio, árbitros e colegas participantes. Eles devem fazer todo o possível para competir com coragem, dignidade e honra e fazer cumprir os preceitos do Dojo Kun. Esses valores têm precedência sobre ganhar ou perder.

(iii) Árbitros:

1) A fim de preservar a integridade e a reputação do Pessoal Oficial, os árbitros devem ser justos e imparciais.

Todos os árbitros devem dar sua atenção total à disputa e observar cada movimento dos participantes para tomar uma decisão tão precisa quanto humanamente possível.

(b) Qualificação dos participantes

(i) membros da ISKF em bom estado de saúde.

(c) Juramento dos participantes

(i) Sensei:

(ii) em nome dos participantes do (inserir nome do torneio), comprometo-me a competir com coragem, dignidade e honra. Sensei, Eu concordarei com as regras de Torneios de Karate-do ISKF e respeitarei qualquer decisão do chefe dos árbitros, árbitros centrais e árbitros laterais no verdadeiro espírito do karate-do.

(iii) Oss!

(iv) (após a leitura, apresentar juramento ao chefe dos árbitros).

Seção 1.02 Níveis de Torneios

(a) estas regras e regulamentos aplicam-se para os torneios ISKF sancionados a seguir:

(i) ISKF World Shoto Cup (Campeonato Mundial)

(ii) torneios regionais internacionais

- (iii) torneios nacionais
- (iv) torneios domésticos regionais
- (v) torneios no dojo

Seção 1.03 Divisões de Idade

- (a) estas regras e regulamentos aplicam-se às seguintes divisões de idade sancionadas pela ISKF:
 - (i) Adulto
 - 1) Masculinos e femininos adultos participantes devem ter divisões separadas em kata e kumite.
 - 2) participantes adultos estarão entre 18 e 44 anos de idade.
 - (ii) Sênior adulto
 - 1) participantes adultos masculinos e femininos sênior terão divisões separadas em kata e kumite.
 - 2) participantes seniores adultos devem ter 45 anos ou mais de idade.
 - (iii) Menores de Idade

Seção 1.04 Regras de conduta para todos os participantes

- (a) Montagem Física do Evento
 - (i) Árbitros e competidores não devem sentar-se entre os espectadores.
 - (ii) áreas distintas serão designadas para os árbitros e para os participantes. Eles permanecerão nestas áreas, enquanto não participam ativamente no torneio. Estas áreas devem ter uma distância razoável da área de competição.
 - (iii) uma área de aquecimento será designada para os participantes programados para participar de uma próxima fase da competição. Quando a rodada termina, os participantes deverão voltar para a área designada.
- (b) Comportamento Geral
 - (i) comportamento em voz alta e tumultuado não será tolerado.
 - (ii) em caso de uma decisão controversa por um árbitro lateral ou árbitro central, um técnico/treinador de equipe pode procurar reparação da decisão através do chefe dos árbitros.
 - (iii) o chefe dos árbitros faz o julgamento final e sua decisão não deve ser discutida.

(iv) instruções verbais ofensivo-agressivas do técnico/treinador não serão permitidas.

(c) Comportamento dos competidores

(i) A falha de competidores em imediatamente e cortesmente obedecer todas as instruções do árbitro pode resultar na desqualificação de acordo com o item (e) - Penalidades.

(d) Comportamento dos Árbitros

(i) os árbitros estão proibidos de atuar na qualidade de técnico/treinador; Isto é responsabilidade do técnico/treinador nomeado pela equipe.

(e) Penalidades

(i) um competidor, treinador, instrutor, ou árbitro, considerado culpado de violar as regras de conduta pode ser suspenso de participar no torneio em andamento, ou em qualquer torneio sancionado pela ISKF durante um ano civil. Infrações graves podem levar à perda de adesão a ISKF. Esta decisão é responsabilidade do Instrutor Chefe ou o Comitê Técnico.

(ii) um ano civil de suspensão deverá ser interpretado como um ano de calendário a contar da data da ofensa.

1) Se um indivíduo está suspenso a partir de 1 de Janeiro do ano em curso, e o próximo evento anual é realizado em 1 de Janeiro do ano seguinte, a suspensão é retirada. No entanto, se o torneio é realizado em 31 de dezembro do ano em curso, a suspensão ainda estará em vigor.

Seção 1.05 Informações Adicionais

(a) Se surgir uma situação não definida no presente documento, a decisão será dada pelo Árbitro Chefe.

Artigo II. Administração de Torneios

Seção 2.01 Administração de Torneios e Competições de Karate

(a) A competição é uma parte do karate, conduzindo à realização dos seus objetivos de formação. Esses eventos podem ser que uma fonte potencial de auxílio na avaliação de métodos de treinamento e como tal, deve ser bem organizada e com operações eficientes com base em orientações e regras sólidas. Como uma ajuda para realizar eventos bem conduzidos, é recomendável que sejam considerados os pontos listados abaixo.

(b) a quantidade precisa de atividades de preparação pré-competição, para competição e pós-competição depende inteiramente do tipo e nível de competição /torneio a ser realizado. As sugestões a seguir não são um estudo exaustivo de cada tipo, mas sim uma lista de verificação para um conjunto mínimo de requisitos.

(c) preparações pré-competição

(i) A boa organização coloca o controle e a responsabilidade para o evento global nas mãos do diretor do torneio. Este trabalho deve ser atribuído a um expoente de karatê altamente experiente quem tenha habilidades técnicas e administrativas. O diretor do torneio deve ser um expoente do karatê não competidor uma vez que a natureza do trabalho impede a concentração na competição em si.

(ii) em eventos menores, o diretor do torneio executa quase todas as tarefas necessárias para um evento bem-sucedido, mas pode delegar várias tarefas para outras pessoas. Em eventos maiores, a experiência recomenda que sejam nomeadas comissões separadas para realizar especialmente as tarefas atribuídas pelo diretor do torneio, que em seguida deve coordenar todas as funções do Comitê.

(iii) o diretor do torneio é, em última análise, a fonte da gestão do torneio e é responsável para que o evento consiga ou não alcançar o sucesso. A seguinte lista de verificação irá sugerir um guia prático para os preparativos.

1) Deveres do Diretor do Torneio

a) O diretor do torneio aconselha e fiscaliza a gestão global de todas as atividades referentes ao evento programado e designa comissões específicas conforme necessário.

2) Funções do Comitê de Torneio

a) Preparar o orçamento do torneio.

b) Preparar, distribuir e receber formulários de inscrição retornados.

c) Obter troféus e/ou medalhas.

d) Obter o equipamento necessário para o Pessoal de Apoio (cronômetros, relógios, sino-gongo, apitos, lápis, bandeiras e faixas vermelhas e brancas, formulários de competição, papel de rascunho e régua.)

e) Treinar voluntários para o gerenciamento das quadras, manutenção da pontuação, apontadores da pontuação e do tempo de disputa, sinalizador do sino-gongo.

- f) Adquirir autorizações e licenças necessárias.
- g) Obter e verificar o local do torneio e instalações (área de competição, assentos para espectadores e participantes, armários, chuveiros, lavatórios, mesas e cadeiras para Pessoal de Apoio e público).
- h) Nomear os vendedores de ingresso, arrumadores e locutores.
- i) Identificar alojamento para os participantes visitantes
- j) Providenciar pessoal médico e/ou pessoal de primeiros-socorros.
- k) Lidar com as finanças para desembolsos necessários.
- l) Preparar convites para Pessoal de Apoios e convidados especiais.
- m) Preparar um intervalo e demonstrações no período de descanso.

3) Funções do Comitê de Publicidade

- a) Buscar propaganda para o programa de competição.
- b) Buscar a publicidade em forma de televisão, rádio, jornal, revista, cartazes, exposição e palestras na mídia.
- c) Buscar assistência financeira através de patrocinadores.

4) Funções do Comitê Técnico

- a) Fazer as chaves e cronograma pré-competição.
- b) Escalar Pessoal Oficial (árbitros laterais, centrais e chefe dos árbitros).

(d) Preparações no Dia do Evento

(i) No dia do torneio tudo deve estar pronto, salvo detalhes de última hora que não podem ser atendidos mais cedo. Principalmente fazer *check-in* físico de todo o Pessoal Oficial, Pessoal de Apoio e de todos os participantes. O Pessoal Oficial e Pessoal de Apoio deve se reunir pelo menos uma hora antes da hora da competição a fim de familiarizarem-se com todos os detalhes e para que seja fornecida a assistência técnica necessária para a realização das disputas.

(ii) Ao fazer o *check-in* dos participantes, certas estatísticas vitais devem ser devidamente registradas como nomes, clubes (associações) filiações, graduações, etc. No caso de não haver chaves e cronograma pré-competição, estes dados tornam-se ainda mais importantes e a precisão rigorosa deve ser mantida em seu registro. As chaves devem ser feitas por pessoal experiente a fim de oferecer o máximo de benefício nas combinações de participantes.

1) Funções do Comitê de torneio

- a) Venda ingressos e programas.
- b) Providenciar serviço de portaria.
- c) Atender e ajudar participantes visitantes.
- d) Designar locutores, gestores, anotadores, cronometristas e apontadores.
- e) Auxiliar o Comitê de Publicidade em suas funções.
- f) Providenciar limpeza e policiamento da área.
- g) Providenciar serviços de primeiros socorros e/ou estações de médico do torneio.

2) Funções do Comitê de publicidade

- a) Providenciar cobertura das disputas pelos meios de comunicação.
- b) Entrar em contato com a mídia não presente no torneio fornecendo os resultados.

3) Funções do Comitê Técnico

- a) Realizar reuniões do Pessoal Oficial e Pessoal de Apoio.
- b) Tomar decisões sobre todos os pedidos especiais pelos participantes (vestimentas especiais decorrentes de religiões, etc.).
- c) Designar Pessoal Oficial (árbitros laterais, árbitros centrais e Chefe dos Árbitros).
- d) Conduzir as disputas

O tempo real da competição depende da extrema rapidez dos acontecimentos, assim, Pessoal Oficial e de Apoio que participam efetivamente na condução das disputas deve ser isolado o máximo possível de detalhes diversos que tendem a dificultar o controle das disputas. Os membros do Comitê de Torneio e de Publicidade devem envidar todos os esforços para respeitar este fato e utilizar a sua iniciativa para resolver problemas que surgem.

Os arranjos físicos das várias mesas de arbitragem e Pessoal de Apoio devem ser cuidadosamente estudados. Operações eficientes exigem que a área de disputas seja localizada de modo a permitir certas atividades de perímetro sem interferir com a ação na área de disputas. Estas atividades de perímetro incluem a visualização dos competidores, dos árbitros substitutos, convidados de honra, diretor do torneio, e médico, bem como dos apontadores, registradores e cronometristas. O locutor também deve ter um lugar na área de perímetro.

Disposições especiais são feitas para os competidores, a fim de que eles possam ser agrupados de forma ordeira, não causando assim nenhum atraso nas disputas. A mistura desnecessária dos participantes com os espectadores ou com as atividades de perímetro produzem a estagnação e dificulta a operação eficiente do evento.

(e) atividades pós-competição

(i) as atividades pós-competição são vitais para procedimentos eficientes em eventos e para obter o máximo de benefício dentro de objetivos do treinamento do karatê. As atividades pós-competição são muitas vezes consideradas como atividades deixadas para os membros novatos. A supervisão geral do Diretor/gerente do torneio deve continuar sem esmorecer, até que seja concluído todo o trabalho atribuído.

A seguinte lista de verificação pode ser útil:

1) Funções Pós-torneio do Comitê de torneio

- a) Registrar completamente todos os apontamentos de disputas para a adequada distribuição em arquivos, para organizações visitantes, etc.
- b) Verificar ingressos versus recebimentos de caixa.
- c) Relatório financeiro dos resultados à Comissão competente.
- d) Garantir a devolução das instalações e de equipamentos em condições satisfatória.
- e) Preparar e distribuir as cartas de agradecimento e apreço.

2) O torneio de Karate em retrospectiva

a) Independentemente da sua finalidade, cada competição e evento relacionado são uma fonte de treinamento. É um exercício nos aspectos técnicos e administrativos do karate.

Se projetado como um campeonato ou outro evento, os torneios devem trazer o entendimento e a amizade entre cada participante, oficial e competidor.

Seção 2.02 Pessoal Oficial - Torneio

(a) Árbitro Chefe e Diretor de Árbitros

(i) Como regra geral, o Instrutor Chefe da ISKF ira presidir como Árbitro Chefe nos campeonatos World Shoto Cup e Pan-americano.

(ii) Em campeonatos nacionais, o Instrutor Chefe do país apontara o Árbitro Chefe e o Diretor de Árbitros, em torneios regionais o Instrutor Chefe Regional decidira estas posições. Se necessário o Instrutor Chefe poderá também nomear um Vice- Árbitro Chefe e um Vice-Diretor de Árbitros.

(iii) Sendo que as posições de Árbitro Chefe e Diretor de Árbitros são cargos de supervisão, ambos devem estar localizados onde tenham uma visão ampla de todo o evento, provavelmente a mesa de honra (ou mesa principal). Entretanto haverá ocasiões onde eles deverão circular entre as quadras para observar as atividades dos demais árbitros.

(b) O Árbitro Chefe

- (i) O Árbitro Chefe é responsável por manter um curso justo e suave em de todos os eventos em um determinado torneio
- (ii) O Árbitro Chefe é responsável por fornecer decisões adequadas nas seguintes situações:
 - 1) Se houver um problema com as regras e regulamentos, ou se uma injustiça foi identificada
 - 2) Se houver uma questão que não esteja neste documento
 - 3) Se houver um acidente
- (iii) se tiver ocorrido uma situação, após consulta com o Diretor de Árbitros, árbitro de quadra, o árbitro central e os árbitros laterais, Árbitro Chefe tomará ação conforme a seguir:
 - 1) Aconselhar ou dar instruções especiais
 - 2) Banir do torneio
 - 3) Desqualificar um competidor do torneio
 - 4) Após consulta com o árbitro central e os árbitros laterais, o Árbitro Chefe irá decidir a duração da desqualificação e esta se aplicará a futuros eventos

(c) Árbitro Central e Árbitros Laterais

- (i) O árbitro central e os árbitros laterais são responsáveis por uma disputa ou evento e por tomar as decisões durante uma determinada disputa ou evento.
- (ii) O árbitro central e os árbitros laterais exercem também o controle sobre o local da disputa ou evento.
- (iii) O árbitro central e os árbitros laterais são unicamente responsáveis pelo resultado da disputa ou evento e Não podem contestados por ninguém, com exceção do árbitro de quadra.
- (iv) o árbitro central coordena da disputa ou evento e dá a decisão final sobre o resultado da disputa ou evento
- (v) os árbitros laterais ajudam o árbitro central indicando suas próprias decisões durante a disputa ou evento.
- (vi) O árbitro central e os árbitros laterais são selecionados entre o grupo de árbitros certificados e nomeados para suas posições pelo Árbitro Chefe.

(d) Diretor de Árbitros

- (i) O Diretor de Árbitros estará disponível para aconselhar os árbitros de quadra e para resolver questões que os árbitros de quadra não consigam resolver.

(e) Árbitro de Quadra

- (i) um árbitro de quadra será postado em cada quadra
- (ii) árbitros de quadra são nomeados pelo arbitro chefe.
- (iii) o árbitro de quadra é responsável pelo seguinte:
 - 1) Que o árbitro central e os árbitros laterais tenham as qualificações adequadas para o torneio;
 - 2) Que os competidores tenham habilitações adequadas
 - 3) Que as regras e os regulamentos sejam seguidos
- (iv) o árbitro de quadra é responsável por prover decisões adequadas para árbitro central e para os árbitros laterais, cronometristas e apontadores na seguinte situação: se o técnico/treinador tiver uma duvida ou protesto.
- (v) o árbitro de quadra, se necessário, pode consultar o árbitro central e os árbitros laterais ou o Pessoal de Apoio envolvido.
- (vi) o árbitro quadra participará das conferências de árbitros solicitadas pelo árbitro central durante as disputas. Seu papel será de assegurar que as regras estão sendo cumpridas e responder perguntas sobre estas regras e procedimentos. O árbitro de quadra não terá voto nas pontuações.
- (vii) a posição de o árbitro de quadra será rotacionada entre os árbitros sênior presentes.
- (viii) o árbitro de quadra deve documentar as pontuações durante as disputas e desempenhar outras funções que forem necessárias.

(d) Competidores

- (i) se os competidores estiverem qualificados, a organização sede do evento não pode recusar a sua participação em um torneio.
- (ii) como regra geral, os competidores são membros ativos da ISKF.

(e) Técnico/Treinador

- (i) Um técnico/treinador pode estar presente junto ao seu competidor durante uma disputa ou evento
- (ii) O técnico/treinador deve ser registrado junto à organização sede antes do torneio.
- (iii) Se o técnico/treinador tiver uma dúvida ou o protesto sobre uma disputa ou evento, esta tem que ser dirigida ao árbitro de quadra.
- (iv) O técnico/treinador dá conselhos para o competidor posicionado em uma área designada durante disputa ou evento.

Seção 2.03 Pessoal de Apoio do Torneio

O número de pessoal será determinado pelo organizador do torneio e posicionado em locais apropriados com as seguintes funções:

(A) Locutor

- (i) o locutor irá chamar os participantes para sua posição apropriada (aka/shiro) e então irá direcionar os participantes durante todo o evento, anunciando o nome (ou número) e se os competidores se posicionam '*on deck*' (os seguintes a participar) ou 'em preparação' e/ou para entrarem na quadra.

(ii) Eventos de Kata - quando o sistema de pontuação é usado, o locutor ficará em pé e anunciará os resultados começando com o árbitro central e continuando no sentido horário em torno da quadra com os árbitros laterais, apontando para cada um. Além disso, o locutor receberá o total de pontos do apontador e o anunciará.

(b) Apontador

(i) quando for utilizado o sistema de bandeira, o apontador preencherá os formulários com as decisões e observações essenciais da disputa. Em disputas de kumite, as decisões adequadas do árbitro central devem ser documentadas (por exemplo, ippon, waza ari, jogai, chui, etc.)

(ii) quando o sistema de pontuação é usado, os formulários e folhas de cálculo deverão ser precisamente registrados com os pontos anunciados. O nome de cada kata, o do competidor e os vencedores da disputa devem ser registrados com precisão.

(c) Pessoal Facilitador

(i) preocupa-se com o andamento das disputas.

(ii) comunica-se com os competidores e com os árbitros.

(iii) prepara a área de disputas.

(iv) realiza outras tarefas, conforme determinado pelo anfitrião do torneio.

(D) Pessoal de Primeiros Socorros

(i) mantém o equipamento de primeiros socorros.

(ii) prepara um lugar para cuidar de feridos.

(iii) um médico deve estar presente. Deve ser colocado em uma área designada.

(iv) organiza transporte para instalações médicas em casos de emergência.

(v) exerce outras funções conforme determinado pelo anfitrião do torneio.

Seção 2.04 Equipamento

(a) Equipamento Necessário – Disputas de Kumite

(i) bandeiras vermelhas e brancas (4 de cada cor)

(ii) fitas ou faixas vermelhas

(iii) formulários padronizados (ver secção 7.13-7.16)

(iv) cronometro

(v) sino ou campainha

(vi) placares de kumite

(a) Equipamento Necessário – Disputas de Kata

(i) bandeiras vermelhas e brancas (5 de cada cor)

(ii) cartões de Pontuação de Kata

(iii) cartões de seleção de Kata

(iv) fitas ou faixas vermelhas

(v) materiais para registro

Seção 2.05 Código de vestuário para participantes

(a) os árbitros e os competidores devem usar o uniforme oficial conforme definido abaixo.

(b) o Comitê Técnico pode proibir a participação de qualquer oficial ou competidor que não cumpra o presente regulamento.

(c) árbitros

(i) devem usar o uniforme oficial tal como estabelecido pelo Comitê Técnico ISKF. Este uniforme deve ser usado em todos os torneios. (A menos que caso contrário aprovado pelo Árbitro Chefe do Torneio).

(ii) Terno azul-marinho.

(iii) camisa branca de manga longa regulamentada pela ISKF, vestir a camisa com colarinho abotoado padrão, vestir a camisa por dentro de calças.

(iv) uma gravata cor marrom ou vinho regulamentada pela ISKF, devidamente amarrada ao colarinho.

(v) calças cinza clara.

(d) competidores

(i) devem vestir um karate-gi branco, limpo e não marcado (sem patrocínios).

(ii) o karate-gi deve ser regulamentado pela ISKF.

(iii) o casaco (parte de cima do karate-gi) deve ser solto e longo o suficiente para cobrir pelo menos metade das nádegas. As mangas devem alcançar o meio caminho entre o cotovelo e o punho. As mangas não devem ser enroladas (dobradas). As Competidoras devem usar um sutiã esportivo branco ou camiseta branca debaixo do seu casaco.

(iv) as calças devem ser soltas e o comprimento deve ficar cerca de meio caminho entre o joelho e o tornozelo. As pernas das calças não devem ser enroladas (dobradas).

(v) para torneios internacionais, a bandeira nacional do país pode ser usada sobre parte anterior esquerda do casaco e não pode exceder 12 cm. × 8cm.

(vi) a faixa deve ser longa o suficiente para ir duas vezes ao redor da cintura. É amarrada com um nó quadrado com comprimento suficiente para permitir uma parte livre de pelo menos, vinte e cinco centímetros de cada lado do nó. Durante uma disputa concurso, um dos competidores usa uma fita ou faixa vermelha.

(vii) participantes devem manter as unhas curtas e não devem usar objetos metálicos ou outros objetos que possam causar danos a si ou a seus adversários.

(viii) nenhuma joia de qualquer tipo pode ser usada por ambos os homens ou mulheres. O uso de aparelhos ortodônticos deve ser aprovado pelo árbitro e pelo médico oficial e o competidor/pai/responsável deve aceitar total responsabilidade por quaisquer danos.

(ix) Travessas de cabelo e grampos de metal são proibidos. Qualquer vestuário de cabelo que for considerado pelo árbitro ser potencialmente perigoso não será permitido.

(x) óculos são proibidos, lentes de contato gelatinosas podem ser utilizadas sob a responsabilidade e risco do participante. Se as lentes de contato caírem durante uma disputa, ao

competidor pode ser permitido um máximo de um minuto, ou mais a critério do árbitro, para localizar, substituir ou continuar sem ela(s), antes da disputa ser continuada. No caso em que o competidor não puder continuar, ele pode perder a disputa.

(xi) luvas brancas e protetores bucais são obrigatórios. Somente luvas aprovadas pela ISKF feitas com material não absorvente de sangue e que possam ser facilmente limpas com água sanitária ou solução desinfetante podem ser usadas.

(xii) ataduras e/ou dispositivos de segurança podem ser admitidos se aprovados pelo árbitro em consenso com o médico oficial.

(xiii) protetores de peito feminino e para adolescentes/crianças e podem ser usados, mas devem ser usados dentro do casaco do karate-gi; devem ser brancos e pequenos o suficiente para não impedir a livre movimentação do tronco e braços do competidor. Protetores escrotais (tipo a prova de ruptura) não são obrigatórios, mas se usado deve ser feito sob a responsabilidade e risco do competidor.

(xiv) o uso de trajes ou equipamento não autorizados é proibido. Participantes que pretendam usar o que seria considerado não autorizado por motivos religiosos podem fazê-lo sem prejuízo do disposto com a aprovação do Comitê Técnico antes do evento.

(xv) se um competidor vir para a área de competição imprópriamente vestido, será dado um minuto para resolver o problema. Se ele recusar a obedecer ou for incapaz de fazê-lo no tempo devido, ele poderá ser desqualificado.

Seção 2.06 Configuração Das Quadras

(A) Área de Kumite

(i) a área de disputa terá uma superfície plana com todas as medidas necessárias para a prevenção de riscos (ver seção 6,03).

(ii) pisos de madeira são preferidos. No entanto, tatami (esteiras de espuma ou borracha) ou outra superfície adequada pode ser usada sendo plana e lisa.

(iii) o tamanho da área de disputas, em princípio, serão oito metros quadrados (ver seção 6,03).

(iv) a área de disputas deve ter uma área de segurança de dois metros de largura em torno de seu perímetro.

(v) duas linhas paralelas, com um metro de comprimento cada, indicadas por uma fita vermelha à direita do árbitro e uma fita branca à esquerda do árbitro, devem ser colocadas a uma distância de 1,5 metros de ambos os lados do ponto central da área de disputas. Estas devem ser as linhas para os competidores. Uma linha adicional, com um metro de comprimento, é estabelecida em uma distância de 1,5 metros do centro e perpendicular às linhas de posição dos competidores. Esta deve ser a linha onde o árbitro central se posiciona no início de uma disputa.

(B) Área de Kata

(i) a área de disputa terá uma superfície plana com todas as medidas necessárias para a prevenção de perigos.

(ii) pisos de madeira são preferidos. No entanto, tatami (esteiras de espuma ou borracha) ou outra superfície adequada pode ser usada se for plana e lisa.

(iii) não há nenhum tamanho padrão. O tamanho deve ser tal que os participantes sejam capazes de realizar o kata sem quaisquer obstáculos e o piso deve ser demarcado como no kumite.

Artigo III. Eventos de Kumite

Seção 3.01 Definição de Evento Individual

- (a) Uma disputa individual é decidida por shobu ippon ou sanbon (dois ou três minutos respectivamente).
- (b) disputas individuais são de quatro tipos:
 - (i) Tentori Shiai (eliminatórias)
 - (ii) Soatari Shiai (Todos contra todos)
 - (iii) Kachinuki Shiai (vencedor continua)
- (c) para as características de disputas de kumite individual consulte seção 6.05.

Seção 3.02 Definição do Evento de Equipe

- (a) o número de pessoas, composto por uma equipe deve ser um número ímpar.
- (b) as disputas entre membros individuais de cada equipe serão mantidas (shobu ippon) em uma ordem predeterminada e o vencedor de evento de equipe será decidido com base nessas disputas individuais.
- (c) as disputas de equipe serão efetuadas de acordo com dois métodos:
 - (i) *Tentori Shiai* é o método de decidir a equipe vencedora com base no número de vitórias nas disputas individuais.
 - 1) Sob este método (adiante designado o método de número de vencedores), o resultado final da equipe será decidido com base no número de vencedores individuais. No entanto, Quando o número de vencedores das duas equipes é a mesma, a equipe que marcou mais ippon ou vitórias de qualidade será a equipe vencedora. No caso de ambas as equipes estarem iguais, a disputa será decidida com base em e na ordem "awase waza" e na decisão-vitória. As vitórias conquistadas através de uma falta ou desqualificação do adversário serão contadas como ippon. Quando uma equipe ainda empatar com a equipe adversária sob estes métodos de decisão, como mencionado acima, a decisão deve ser feita com base no resultado de uma disputa extra realizada entre representantes das equipes envolvidas.
 - 2) A disputa extra deve ser travada entre representantes escolhidos de cada equipe, várias vezes sucessivamente, até que um vencedor seja estabelecido. No entanto, no caso do número de disputas extras ser prorrogado para além de duas, o representante de cada equipe será substituído por outro membro de cada equipe.
 - (ii) *Kachinuki Shiai* é o método de vitórias sucessivas realizado até que a equipe adversária tenha esgotado seus participantes.
 - 1) Sob este método (designado como o método de vitórias sucessivas), o vencedor

emergindo de uma disputa individual deve continuar a lutar contra novos participantes da equipe adversária até que ele seja derrotado e a vitória será adjudicada à equipe cujo membro derrotou o último competidor da equipe adversária. Um sistema de vitórias sucessivas limitadas (em que um competidor ou competidores que vencer (em) sucessivamente três a cinco disputas individuais seja (m) retirado (s) da disputa), pode ser adotado.

(d) para as características de disputas de kumite equipe consulte a Seção 6.06.

Seção 3.03 Administração de Disputas

(a) os participantes devem tomar suas posições nas referidas linhas, saudar um ao outro e, com o comando do árbitro "shobu ippon hajime" ou "shobu sanbon hajime", devem começar a disputa.

(b) quando o comando "yame" for feito pelo árbitro, os competidores retornar às suas posições designadas para aguardar a decisão do árbitro. Quando a decisão é dada, saúdam um ao outro. Nesse ponto, a disputa acabou.

(c) as disputas podem ocorrer exclusivamente com as instruções do árbitro.

(d) quando um competidor não toma a sua posição sobre a referida linha, o árbitro deverá anunciar "aka (ou shiro) fusensho," seguido por "shiro (ou aka) no kachi" (concedendo a vitória para o outro lado).

(e) quando um competidor, ou competidores são incapazes de continuar devido à lesão, ou abandonar a disputa, ou se retirar por qualquer outro motivo, o árbitro deverá anunciar "shiro (ou aka) kiken ni yori" seguido por "aka (ou shiro) no kachi" (por penalidade). Isso inclui lesões não causadas pelo adversário.

(f) ver seção 6.01 para pronúncia japonesa.

(g) consulte a seção 6.09 para os termos do árbitro e seus significados

Seção 3.04 duração das disputas

(a) a duração de uma disputa de Shobu Ippon é dois minutos.

(i) a duração de uma disputa extra deve ser também por dois minutos. Existem apenas duas disputas em kumite individual de eliminação. A disputa extra baseia-se na *sakidori ippon* (morte-súbita primeiro competidor a marcar um waza-ari ou ippon é declarado o vencedor), no prazo de dois minutos.

No entanto, nas finais de kumite individual, a disputa extra é igual à primeira disputa e é conhecida como *sai shiai*. Depois disso, a terceira e última disputa é do tipo *ippon sakidori*.

(ii) se, depois destas disputas extras, o placar não é conclusivo, a Comissão Julgadora poderá determinar o vencedor da disputa por decisão.

(b) a duração da disputa Shobu Sanbon é cinco minutos. Este tipo de disputa pode ser usado na final de eventos de kumite individual.

(c) o tempo de uma disputa começa quando o árbitro sinaliza os participantes para começar A disputa. Os torneios ISKF de usam o tempo corrido. Uma disputa só pode ser interrompida quando o árbitro indica jikan para o cronometrista.

Seção 3.05 Marcação de Pontos

(a) vitória ou derrota deve ser determinada com base no ippon, vitória por decisão, ou derrota devido a uma falta ou desqualificação.

(b) as áreas de pontuação devem ser limitadas ao seguinte: (a) a cabeça, (b) o pescoço, (c) no peito, (d) a abdômen e, (e) costas.

(i) ver secção 6.10 para as áreas-alvo de kumite.

Seção 3.06 Regras de Julgamento

(a) Estas regras foram instituídas com a finalidade de assegurar a estrita imparcialidade e uniformidade dos métodos de julgamento e assim reforçar a integridade e a autoridade dos árbitros e serão aplicáveis às disputas realizadas sob os auspícios da International Shotokan Karate Federation.

(b) métodos de decisão – os árbitros devem julgar disputas em conformidade com as regras de kumite luta da ISKF.

(c) o quadro de árbitros para uma disputa é composto por: um Kansa (árbitro de quadra), um Shushin (árbitro central) e quatro Fukushin (árbitros laterais).

(d) Poderes e Deveres dos Árbitros - Os árbitros de quadra, central e laterais devem ser investidos com os seguintes poderes:

(i) o Árbitro Central terá o poder de:

- 1) Administrar as disputas (anunciando o início e a conclusão da disputa),
- 2) Atribuir um ippon para uma técnica precisa e eficaz ou waza-ari para uma técnica quase comparável ao ippon,
- 3) De explicar, quando necessário, os fundamentos em que a decisão foi concedida,
- 4) Anunciar as faltas,
- 5) Emitir advertências (antes ou durante uma disputa),
- 6) Tomar outras ações disciplinares (para suspender ou desqualificar um competidor em uma disputa),
- 7) Obter conselhos de árbitros laterais,
- 8) Decidir a vitória votando no caso de uma decisão de empate,
- 9) Para estender a duração das disputas,

10) Quando apenas um árbitro lateral sinaliza (por bandeira ou apito) para indicar uma técnica eficaz desferida por um dos competidores, o árbitro poderá ignorar o sinal e continuar com a disputa.

11) Quando dois ou mais árbitros laterais sinalizam da mesma forma, o árbitro central deve suspender a disputa, escutar suas opiniões e tomar uma decisão sobre a disputa.

12) Durante a disputa, o árbitro central deve ter dois votos enquanto na quadra, mas apenas um voto durante as conferências.

13) Quando a disputa termina e uma decisão é votada, o árbitro central e cada árbitro lateral tem um voto cada.

(ii) os Árbitros Laterais devem tomar suas posições em locais prescritos fora da área de disputa, carregando um par de bandeiras, uma vermelha e uma branca, e um apito e assistirá o árbitro central.

1) Os Árbitros Laterais devem dar sua opinião sobre a pontuação dada, devem sinalizar seu julgamento sobre ippon, waza-ari ou falta por meio de bandeiras e/ou apito e exercer seu direito de voto para a decisão da disputa.

2) Os Árbitros Laterais devem observar cuidadosamente as ações dos competidores e nos seguintes casos devem instantaneamente sinalizar o árbitro central através de apito e bandeira, dando corretamente sua opinião:

a) Quando o Árbitro Lateral observa um ippon ou waza-ari.

b) Quando o Árbitro Lateral percebe que um competidor está prestes a cometer um ato proibido.

c) Quando o Árbitro Lateral identifica uma lesão ou condição de doença de um competidor antes que o árbitro central perceba isso.

d) Quando ambos ou qualquer um dos participantes se move fora da área de disputa.

e) Em outros casos, quando o Árbitro Lateral determina que seja necessário chamar a atenção do árbitro central.

(iii) O Árbitro Central e os Árbitros Laterais devem ter em mente os seguintes pontos:

a) O Árbitro Central e os Árbitros Laterais devem conduzir-se de modo imparcial e justo.

b) Eles devem agir com dignidade e compostura.

c) Devem concentrar sua atenção na disputa e julgar todas as ações dos competidores forma imparcial e justa.

d) Não devem conversar com ninguém durante a disputa que não seja o árbitro de quadra, os demais árbitros e os competidores.

e) O Árbitro Central e os Árbitros Laterais devem se apresentar sem expressões de emoção, atitudes inadequadas ou falta de atenção. Isto tem uma influência importante sobre a reputação e estima pública de Karate-Do. Sua atitude e movimentos tomados durante a disputa, portanto, devem ser vigorosos, ágeis e refinados.

- (f) ver seção 6.11 para os sinais do Árbitro Central
- (g) ver seção 6.12 para sinais de Árbitros Laterais.
- (h) ver seção 6.01 para pronúncia japonesa

Seção 3.07 procedimento e operação das disputas

O árbitro central deve assumir sua posição perante o Árbitro Chefe e chamar os Árbitros Laterais e os competidores para o alinhamento. Lado vermelho (aka) vai ocupar sua posição ao lado direito do árbitro central e o lado branco (shiro) deve tomar sua posição ao lado esquerda do árbitro central. O árbitro central deverá então anunciar "*shomen ni rei*" seguido por "*otagai ni rei*".

(i) este último procedimento é revertido no final do evento.

(ii) sempre que o árbitro central e os Árbitros Laterais precisarem virar, eles devem uniformemente virar à direita.

(b) os Árbitros Laterais devem se mover para suas posições designadas conforme definido na seção 6.04. Eles devem sentar-se com a coluna ereta e posicionar suas bandeiras para corresponderem aos lados vermelho (aka) e branco (shiro).

(c) Os dois competidores devem mover-se para suas respectivas posições e saudar um ao outro e aguardar as instruções do árbitro central.

(d) o árbitro central deverá ficar em posição de sentido e iniciar a disputa anunciando "*Shobu Ippon Hajime*" (ou "*Shobu Sanbon Hajime*")

(e) quando o árbitro central observa e reconhece uma técnica executada por um competidor como o ippon, o Árbitro Central deve parar a disputa, anunciando "Yame" e direcionar os competidores para suas posições originais. O árbitro central também deve retornar à sua posição e depois verificar todos os Árbitros Laterais para uma decisão majoritária, em seguida identificará a técnica decisiva usada e levantando a mão do lado do vencedor, deve declarar o vencedor e terminar a disputa.

(f) quando o árbitro observa uma técnica não muito adequada para um ippon, mas tão eficaz, o árbitro central anuncia "yame" e ordena que os competidores retornem às suas posições originais. O árbitro central deverá também retornar à sua posição e após a verificação de todos os Árbitros Laterais para uma decisão por maioria, conceder um *waza-ari* e retomar a disputa, anunciando "hajime tsuzekete." Sempre que o árbitro central concede um ponto, os competidores devem ficar em posição em *musubi-dachi*. Quando um competidor marca outro *waza-ari*, o árbitro central adjudicará o segundo *waza-ari* e declarará o vencedor anunciando "*awasete-ippou*" e o final da disputa.

(g) Se a disputa termina e nenhum *ippon* for marcado por qualquer competidor, o árbitro central deve retornar à sua posição e anunciar "*soremade*". O árbitro central então caminhará para fora da área de disputa para obter uma clara visualização de todos os Árbitros Laterais. Tendo permitido um tempo para os Árbitros Laterais fazerem seu julgamento, o Árbitro Central anunciará "*hantei*", em seguida, sinalizará com o apito para os Árbitros Laterais anunciarem sua decisão usando as bandeiras. Uma vez que todos os Árbitros Laterais tenham respondido, o árbitro central sinalizará com apito para que estes retornem suas bandeiras. O árbitro deve retornar à sua posição e anunciar a decisão. A decisão deve basear-se na maioria dos votos como definido na Seção 6.07

(h) sempre que um árbitro central ou lateral estiver sendo substituído, ele permanecerá dentro o da área de disputa em frente ao seu substituto (que estará no exterior desta área), após a saudação o substituto entra e o substituído retorna para área de descanso dos árbitros.

(i) quando confrontados com as seguintes situações, o árbitro central deverá anunciar "yame" e parar a disputa temporariamente e, quando retomar a disputa, eles devem anunciar "hajime tsuzekete".

(i) quando ambos ou qualquer dos competidores sair da área de disputa, ou quando um árbitro lateral sinaliza "jogai" por meio do apito e apontando a respectiva bandeira (não bater com a bandeira no chão), o árbitro central deverá anunciar "jogai" seguido por "nakaie" para ordenar o competidor a voltar à área de luta, e retomar a disputa. "Jogai" refere-se a uma situação em que qualquer parte do pé ou do corpo do competidor toca o chão fora da área de disputa. Uma exceção é quando o competidor é fisicamente empurrado ou lançado fora da área de disputa pelo adversário.

(ii) quando o árbitro central ordena o competidor para ajustar seu uniforme.

(iii) quando o árbitro central repara que um competidor está prestes a cometer um ato proibido ou recebe um sinal de um árbitro lateral sobre a mesma possibilidade, o árbitro central pára a disputa e imediatamente instrui o competidor contra tais atos.

(iv) quando um competidor comete um ato proibido ou quando o árbitro recebe um sinal de um árbitro lateral sobre o mesmo, o árbitro central deve parar a disputa e chamar os árbitros laterais para determinar se as regras foram quebradas ou não. No caso de uma falta, o árbitro deverá declarar o culpado perdedor devido à falta.

(v) quando o árbitro central determina que um ou ambos os competidores não possa continuar com a disputa devido a lesões, doença ou outras causas, o árbitro deve parar imediatamente a disputa e chamar os árbitros laterais para juntos decidirem o resultado da disputa.

(j) no caso de uma diferença de opinião entre o árbitro central e mais de um dos árbitros laterais, o árbitro central é obrigado a solicitar uma conferência de arbitragem. Isto ocorre na presença do árbitro de quadra. A decisão então deve ser feita com base em uma decisão por maioria dos árbitros.

(k) cada árbitro lateral avaliará continuamente a excelência técnica relativa dos participantes e formará uma opinião independente.

(l) quando o árbitro central chama "hantei" cada um dos árbitros laterais deve dar sua opinião na maneira padronizada.

(m) o cronometrista deve dar sinais usando um sino ou campainha, indicando 30 segundos para o final ou o final da disputa. O árbitro central vai confirmar o sinal de tempo ao anunciar "atoshibaraku" ou "yame" respectivamente.

(n) somente o árbitro central tem a autoridade para suspender ou encerrar a disputa. Ninguém exceto o Árbitro Central é permitido interromper a disputa arbitrariamente. Um ataque, mesmo que eficaz, desferido após uma ordem para interromper ou parar a disputa não será reconhecido como tal, e nem isso constituirá uma base para decisão.

(o) Quando o(s) competidor (es) se mover fora da área de competição, a disputa deverá ser interrompida e as advertências aplicadas apropriadamente.

(p) o poder do árbitro de quadra para a supervisão da disputa deve incluir a supervisão, inspeção e direção do cronometrista e do apontador. Se a decisão do árbitro central e/ou dos árbitros laterais não estiver em conformidade com as regras da competição, o árbitro de quadra deverá imediatamente informar ao árbitro central e aconselhar sobre como proceder. Os registros mantidos pelo apontador na disputa devem se tornar registros oficiais, sujeitos à aprovação do árbitro de quadra.

(q) em caso de incapacitação de um árbitro lateral devido a um acidente ou outras causas, o árbitro central apresentará um relatório ao Árbitro Chefe, que designará um substituto. Não é possível a composição de um quadro de árbitros ser alterado a critério dos árbitros laterais ou do árbitro central sozinho.

(r) quando uma disputa se desenvolve em uma situação de luta, com nenhum dos participantes aplicando técnicas eficazes, o árbitro deverá chamar "yame" e separar os participantes. Desta forma, são tomadas precauções para evitar confusão e/ou ferimentos.

(s) quando uma disputa se desenvolve em um impasse sem a troca de técnicas eficazes, o árbitro pode temporariamente suspender a disputa, ordenar os participantes a retornar às suas posições originais e então retomar a disputa. Quando um competidor agarra ou apreende um adversário, o árbitro deve imediatamente separá-los.

(t) os termos e sinais para serem usados pelo árbitro central da disputa devem ser os especificados na Seção 6.09 e na Seção 6.11.

(u) os sinais para serem feitos por bandeiras e/ou apitos pelos árbitros laterais durante a disputa devem ser conforme especificados na Seção 6.12.

(v) quando o árbitro central concede uma decisão com base nos sinais dados pelos árbitros laterais, a decisão será regida pelas regras especificadas na Seção 6.07.

Seção 3.08 Definição & Critérios para Marcação de Pontos

(a) Um Ippon será decidido de acordo com os seguintes critérios:

(i) quando um eficaz e poderoso *tsuki*, *uchi*, *ate*, ou *keri* for desferido a uma área reconhecida sob as seguintes condições, ippon (técnica decisiva) pode ser adjudicado. Quando um competidor pontuar dois *waza-ari* (uma técnica eficaz) durante uma disputa, estes dois *waza-ari* em combinação devem ser considerados como um *ippon*.

(ii) Nas condições referidas no item anterior entende-se boa forma, boa atitude, força, vigor, timing adequado e distanciamento correto.

(iii) uma técnica eficaz desferida fora da área de disputa estabelecida, deve ser considerada válida quando o atacante tem os dois pés dentro da quadra e o defensor tem somente um pé fora desta área.

(iv) técnicas desferidas sob as seguintes condições são consideradas como ippon, mesmo se forem um tanto insuficientes quanto a sua potência:

- 1) Um ataque desferido no instante que o adversário começa a se mover em direção ao atacante.
- 2) Um ataque desferido dentro de dois segundos quando o adversário foi colocado fora de equilíbrio pelo atacante.
- 3) Uma combinação de ataques sucessivos e eficazes de *tsukis*.
- 4) Um uso combinado de técnicas de *tsuki e keri*.
- 5) Uma utilização combinada de *nage* (projeção) e técnicas de *tsuki*.
- 6) Quando o oponente perde o espírito de luta e vira suas costas para o agressor.
- 7) Um ataque desferido a um adversário indefeso.
- 8) Quando o adversário é pego completamente desprevenido.

(v) técnicas desferidas nas seguintes condições não são consideradas como ippon mesmo se forem acompanhados pela potência suficiente:

- 1) Quando um competidor não desferir uma técnica no momento em que o oponente estiver imobilizado.
- 2) Quando um competidor não desferir uma técnica eficaz em até 2 segundos após o oponente ser projetado (derrubado).

Seção 3.09 Critérios para se Chegar a um Resultado em uma Disputa

(a) Na ausência de ippon ou derrota devido a uma falta ou desqualificação durante o tempo prescrito de uma disputa, uma decisão pode ser feita com base nos seguintes termos:

- (i) se um *waza-ari* tiver sido marcado.
- (ii) se houve uma advertência devido a uma falta.
- (iii) o número de *jogais*.
- (iv) comparativa excelência em atitude de combate.
- (v) capacidade e habilidade.
- (vi) o grau de vigor e espírito de luta.
- (vii) o número de movimentos de ataques.
- (viii) excelência comparativa na estratégia utilizada.

Seção 3.10 Critérios para Desqualificação

(a) Os seguintes atos e técnicas são proibidos e podem resultar em uma advertência (*hansoku chui*) ou desqualificação (*hansoku*):

(i) técnicas que fazem contato excessivo, sendo ou não desferidas a uma Área de Pontuação e qualquer contacto com a garganta, a qual é uma área muito vulnerável.

(ii) ataques com cabeçadas.

(iii) atropelar o oponente

(iv) ataques para o rosto com *nukite*.

(v) ataques diretos aos braços, pernas, articulações, virilha ou no peito do pé.

(vi) projeção perigosa ou proibida, que inclui todos os tipos de projeção a altura do quadril e acima deste, projeção de 'sacrifício' (quando o atacante também se projeta ao solo para projetar seu adversário) e “bate-estaca” (*sakaotoshi*) [Projeção em que o oponente cai de cabeça no chão].

(vii) imobilizar, clinchar (agarrar), ou empurrar sem tentar uma projeção ou outra técnica de pontuação.

(viii) Mover-se para fora da área de disputa. As sanções são:

1) Primeiro jogai - jogai keikoku (cuidado),

2) Segundo jogai - jogai chui (advertência)

3) Terceiro jogai - jogai hansoku (desqualificação).

(ix) movimentos para ganhar tempo podem ser tratados da mesma maneira como *jogai* acima. Por exemplo: parar para ajustar a karate-gi, fugir do oponente, etc.

(x) qualquer comportamento inadequado como o abuso, a provocação ou declarações desnecessárias.

(xi) fingir ou exagerar uma lesão. Desonestidade é considerada uma ofensa grave.

1) A reagir a um contato leve, para levar o árbitro a penalizar o oponente, fingindo uma lesão, segurando o rosto, cambaleando, ou caindo e rolando no chão pode resultar em *shikkaku* (desqualificação).

2) Os competidores que recebem um *shikkaku* por fingir uma lesão serão imediatamente retirados da área de disputa submetidos a exame pelo médico do torneio. Um relatório será apresentado antes do final do torneio para o comitê técnico do torneio para uma revisão. Competidores que simularem uma lesão estarão sujeitos a graves penalidades.

3) Exagerar uma lesão existente é menos grave – um *chui* (advertência) pode ser aplicado.

(xii) comportamento de auto exposição ao perigo pode expor o competidor a uma lesão causada por de seu adversário. A falta de um competidor em tomar as medidas adequadas para autoproteção pode resultar em *mubobi* (não defender ou incapacidade de defender a si mesmo).

- 1) Além disso, virar as costas ao oponente depois de desferir uma técnica em uma demonstração de dominância pretendendo chamar a atenção para sua técnica.
- 2) Se o competidor receber um contato excessivo ou for ferido durante tais atos o árbitro central e árbitros laterais podem optar por recusar a penalizar o oponente.
- 3) Técnicas que não podem ser controladas são perigosas para o oponente. Uma advertência será dada para os ataques descontrolados. Mais ataques descontrolados resultarão em desqualificação. Quando um competidor está prestes a, ou já cometeu um ato proibido, o árbitro central deverá anunciar uma desqualificação ou dar uma advertência. Quando o competidor, após ser advertido, repetir atos semelhantes ou atos infringindo as regras, o árbitro central pode anunciar a derrota do competidor devido a desqualificação

(xiii) quando um competidor ou um membro de uma delegação comete um ato sob qualquer dos seguintes casos, o árbitro central deverá anunciar a derrota do competidor responsável pela ofensa por *shikkaku* (desqualificação), uma advertência não precisa ser dada previamente. Se os membros do Comitê de Arbitragem concordarem, o competidor ou delegação pode ser submetido ao comitê técnico para uma revisão.

As sanções podem incluir serem impedidos de participar do resto da competição, suspensão de um ano, ou ainda sanções mais graves ao competidor, ao membro ou membros da delegação.

- 1) Quando um competidor falha em obedecer as ordens do árbitro.
- 2) Quando um competidor torna-se muito agitado e é considerada pelo árbitro como um perigo para ao outro competidor.
- 3) Quando o ato ou atos de um competidor são considerados como maliciosos e deliberadamente violam as regras.
- 4) Quando um técnico/treinador ou companheiro de equipe comportar-se de forma a prejudicar o prestígio e a honra do karate-do.
- 5) Outros atos que estão determinados a ser uma violação das regras e espírito do torneio.

Seção 3.11 Em Caso de Acidentes

- (a) Quando um competidor ou ambos os competidores são incapazes de continuar devido a lesão, abandonar a disputa, ou se retirar por qualquer outro motivo, o árbitro central deverá anunciar "*shiro (ou aka) kiken ni yori*" seguido de "*aka (ou shiro) no kachi*" (por penalidade). Isso inclui as lesões não causadas pelo adversário.
- (b) no caso de uma lesão ou lesões sofridas durante a disputa que não sejam atribuídas a um competidor, ou se ambos os competidores são lesionados ao mesmo tempo por razões que ambos são responsáveis, o competidor que desistir da disputa deve ser declarado *kiken* e perder a disputa. No caso em que as razões das lesões não sejam atribuídas a qualquer um dos participantes, e nenhum dos participantes puder continuar, ambos devem receber *kiken*.
- (c) um competidor que for declarado inapto para lutar pelo médico do torneio não pode lutar novamente nesse torneio.
- (d) um competidor que ganha uma luta por desqualificação devido a lesão não será permitido lutar novamente sem autorização do médico torneio. Se o mesmo competidor ganhar uma segunda disputa pela desqualificação, devido a lesão, ele será proibido de participar em mais disputas de kumite neste torneio.
- (e) se um competidor é lesionado, a disputa deverá ser suspensa até que o pessoal médico trate o ferido. Apenas pessoal médico está autorizado a diagnosticar e tratar uma lesão.
- (i) o outro competidor deve retornar à sua posição inicial, sentar-se em *seiza* voltado para dentro quadra. A razão para este procedimento é o seguinte: a parte lesada com raiva pode atacar seu oponente em retaliação se pelas costas; responsabilidade legal; para eliminar a possibilidade de o ofensor receber instruções de seu treinador e para testemunhar a extensão da lesão a outra parte. Isso não é possível se o ofensor estiver voltado para fora da quadra.
- (ii) Ao competidor que é ferido durante uma disputa serão dados três minutos do tempo de tratamento, após o que o árbitro central determinará se a disputa será encerrada por decisão, ou se uma extensão do tempo de tratamento será dada.

Seção 3.12 Grau De Contato

(a) Contato Leve – advertência verbal.

- (i) Um ponto pode ou não ser concedido para um contato não causador de lesão, leve ou "em nível de pele" dirigido ao rosto (que não mover a cabeça do atingido) ou em qualquer área-alvo.

(b) Contato Médio – *hansoku-chui*.

- (i) um ponto não pode ser concedido para contato médio no rosto ou qualquer área-alvo.

(c) Contato Forte – *hansoku*.

- (i) um ponto não será concedido para contato forte no rosto, que se move a cabeça, ou qualquer área-alvo. O competidor será desclassificado.

(ii) se um competidor acumular dois *hansoku* em disputas de *kumite* por equipe, ele não poderá competir mais em qualquer outra disputa de *kumite* por equipe. Por exemplo, se um membro da equipe recebe um *hansoku*, e a equipe ainda conquista a vitória, toda a equipe pode competir novamente. No entanto, se o mesmo membro receber outro *hansoku* e a equipe vencer novamente aquele indivíduo não poderá participar de qualquer outra disputa de *kumite* por equipe.

Seção 3.13 Protestos e Outros Assuntos

(a) Os competidores não podem protestar pessoalmente contra as decisões dos árbitros.

(b) quando uma decisão proferida pelo árbitro central e pelos árbitros laterais for suspeita de ter violado as regras da disputa ou as regras de arbitragem, o técnico/treinador da equipe ou indivíduo envolvido pode protestar contra a decisão para o árbitro de quadra. Este protesto deve ser feito imediatamente após a decisão controversa.

(c) no caso de uma situação não prevista nestas regras, ou se houver dúvida sobre a aplicabilidade dessas regras para uma dada situação, os árbitros laterais, o árbitro central e o árbitro de quadra devem consultar-se entre si para encontrar uma solução com a aprovação do comitê técnico ou o chefe de arbitragem.

(d) quando o árbitro de quadra recebe do técnico/treinador de um time para o qual o competidor pertence, um protesto contra uma decisão, o árbitro deve suspender a disputa em andamento, convocar o árbitro central e rever a denúncia. No caso de a decisão ser determinada pelo árbitro de quadra como não razoável, ou de não estar de acordo com as regras da competição, o árbitro central pode ordenar o quadro de arbitragem a fazer uma revisão e/ou reverter sua decisão ou solicitar que a disputa seja realizada novamente.

Artigo IV. Eventos de Kata

Seção 4.01 & Definição e Orientações Do Evento

(a) Sistema de bandeiras

(i) dois participantes devem executar o kata atribuído simultaneamente. Eles serão julgados de acordo com as regras abaixo. O vencedor será determinado por maioria de votos.

(b) Sistema de pontos

(i) os participantes devem realizar o kata individualmente ou como uma equipe de três pessoas. Os pontos são atribuídos como descritos a seguir. O vencedor será o participante com a maior pontuação.

(ii) o árbitro central, aconselhado pelo Chefe de Arbitragem, irá determinar uma pontuação média para a rodada da competição e informará esta pontuação média aos Árbitros Laterais antes de começar a rodada. Esta pontuação média dependerá da idade e da graduação dos participantes, que normalmente é entre 5 (cinco) e 8 (oito) pontos.

Seção 4.02 Seleção do Sistema de Disputa

(a) O sistema a ser usado será decidido pelo comitê técnico e incluirá *Shitei*, *Sentei* e *Tokui kata*.

(b) Tipos de Kata a ser executado.

(i) *Shitei kata*: Heian Nidan, Heian Sandan, Heian Yondan, Heian Godan e Tekki Shodan.

(ii) *Sentei kata*: Bassai-dai, Kanku-dai, Jion e Enpi

(iii) *Tokui Kata*: escolha do competidor, mas pode ser limitado com base na idade e/ou graduação.

Seção 4.03 Regras de Arbitragem

(a) Estas regras foram instituídas com a finalidade de assegurar estrita imparcialidade e uniformidade dos métodos de julgamento e assim reforçar a integridade e a autoridade dos Árbitros e serão aplicáveis às disputas realizadas sob os auspícios da International Shotokan Karate Federation.

(b) métodos de decisão – os árbitros devem julgar disputas em conformidade com as regras de Disputa de Kata da ISKF.

(c) o Quadro de Árbitros para um disputa é composto por: uma Kansa (árbitro de quadra), um Shushin (árbitro central) e quatro Fukushin (Árbitros Laterais) para sistema de bandeira ou quatro/seis para o sistema de pontos

(i) para o posicionamento de Árbitros Laterais durante a competição de kata consulte seção 6.04.

(d) poderes e deveres de árbitros centrais e laterais – Os árbitros centrais e laterais devem ser investidos com os seguintes poderes:

(i) o árbitro central terá o poder de:

- 1) Conduzir a disputa (incluindo anunciar o início e a conclusão da disputa),
- 2) Explicar, quando necessário, os fundamentos em que a decisão foi concedida,
- 3) Obter conselhos de Árbitros Laterais,
- 4) Decidir a vitória votando no caso de uma decisão de empate,

(ii) os Árbitros Laterais devem tomar suas posições em locais prescritos fora da área de disputa, carregando um par de bandeiras, uma vermelha e uma branca, e um apito (ou cartões de pontuação) e assistirão o árbitro central.

- 1) Os Árbitros Laterais exercerão o seu direito de voto para a decisão da disputa.
- 2) Os Árbitros Laterais devem observar cuidadosamente as ações dos participantes e nos seguintes casos; instantaneamente devem sinalizar o árbitro central através de apito e bandeira, corretamente dando sua opinião.

- a) Quando o árbitro lateral percebe uma lesão ou doença de um competidor antes que o árbitro central perceba isso.
- b) em outros casos, quando o árbitro lateral determina que seja necessário chamar a atenção do árbitro central.

3) Os árbitros centrais e laterais devem ter em mente os seguintes pontos.

- a) O Árbitro Central e os Árbitros Laterais devem conduzir-se de modo imparcial e justo.
- b) Eles devem agir com dignidade e compostura.
- c) Devem concentrar sua atenção na disputa e julgar todas as ações dos competidores de forma imparcial e justa.
- d) Não devem conversar com ninguém durante a disputa que não seja o árbitro de quadra, os demais árbitros e os competidores.

4) O Árbitro Central e os Árbitros Laterais devem se apresentar sem expressões de emoção, atitudes inadequadas ou falta de atenção. Isto tem uma influência importante sobre a reputação e estima pública de Karate-Do. Sua atitude e movimentos tomados durante a disputa, portanto, devem ser vigorosos, ágeis e refinados.

5) Os Árbitros Laterais devem estar conscientes do seguinte:

- a) Árbitros Laterais devem ser objetivos; para serem objetivos devem ser plenamente livres de preconceitos:
- b) Conflito de interesses é definido como quando um Árbitro tem algo a ganhar com a vitória ou derrota de um competidor. Por exemplo: seu aluno, seu filho ou representante de sua região/país.

- c) Pré-julgamento é definido quando um Árbitro é influenciado pelo conhecimento prévio do histórico de um competidor, ou pelo não conhecimento deste histórico.
- d) o uso de seus próprios critérios e preferências pessoais, contrários aos constantes no livro de regras. Por exemplo, porque *Unsu* é mais difícil ou mais bonito que *Sochin*, pontuações extras são dadas ao *Unsu*.
- e) Reagir a pontuação dos outros Árbitros é quando um Árbitro é influenciado pelos padrões dos outros Árbitros.
- f) O preconceito dá aos participantes um sentido falso ou inflado de seu desempenho e degrada a integridade dos Árbitros.

(e) ver seção 6.11 para os sinais do árbitro central.

(f) ver seção 6.12 para sinais de Árbitros Laterais.

(g) ver seção 6.01 para pronúncia japonesa

Seção 4.04 Procedimento e Operação das Disputas

(a) Início

(i) O árbitro central deve assumir sua posição perante o Árbitro Chefe e chamar os Árbitros Laterais e os competidores para o alinhamento. Lado vermelho (aka) vai ocupar sua posição ao lado direito do árbitro central e o lado branco (shiro) deve tomar sua posição ao lado esquerdo do árbitro. O árbitro central deverá então anunciar "*shomen ni rei*" seguido por "*otagai ni rei*".

(ii) este último procedimento é revertido no final do evento.

(iii) sempre que o árbitro central e os Árbitros Laterais precisarem virar, eles devem uniformemente virar à direita.

(iv) os Árbitros Laterais devem se mover para suas posições designadas conforme definido na seção 6.04. Eles devem sentar-se com a coluna ereta e posicionar suas bandeiras para corresponder aos lados vermelho (aka) e branco (shiro).

(v) sistema de bandeiras

1) Como no kumite, dois participantes devem deslocar-se para suas respectivas posições dentro da quadra, saudar um ao outro e, em seguida, ficar de frente para o árbitro central.

2) O árbitro irá selecionar um kata a partir dos cartões de kata apropriados, anunciá-lo e mostrar a cada competidor a seleção. Cada participante irá reconhecer verbalmente o nome do kata e saudar o árbitro central.

3) Os participantes começarão a execução com a ordem do árbitro de *hajime*. Na conclusão do kata, eles voltarão para a posição original após ordem do árbitro de *yame* para aguardar a decisão dos Árbitros Laterais.

4) No final da disputa, os competidores saúdam um ao outro e saem da quadra.

(vi) Sistema de Pontos

1) Quando chamado, o competidor procederá imediatamente para a linha de início, saudará o árbitro central e apresentará o nome do kata a ser executada, o árbitro central repetirá o nome do kata e se correto o competidor se fará a saudação. O competidor deverá então iniciar o kata e após a conclusão do kata, retornar à posição original para aguardar a decisão dos Árbitros.

(B) A Decisão

(i) Sistema de Bandeiras

1) Após a conclusão do kata, o árbitro central deverá solicitar a decisão dos Árbitros Laterais, anunciando *hantei*, seguido do procedimento de apito. Os Árbitros Laterais imediatamente e simultaneamente, levantarão suas bandeiras vermelhas ou brancas para demonstrar a sua decisão, ou ambas as bandeiras, em caso de empate. Então, o árbitro central sinalizará com outro comando de apito para abaixar as bandeiras. O vencedor então deve ser anunciado pelo árbitro central com base na decisão da maioria.

2) Em caso de empate, o árbitro central irá selecionar uma kata diferente. Para o segundo kata, todos os Árbitros devem declarar uma decisão clara, empates não são permitidos. O árbitro deve então anunciar o vencedor com base em uma decisão por maioria que inclui a decisão do árbitro central.

(ii) Sistema de Pontos

1) Após a conclusão do kata, o árbitro central deverá solicitar a decisão dos Árbitros Laterais, anunciando *hantei*, seguido do procedimento de apito. O árbitro central e Árbitros Laterais deverão imediatamente e simultaneamente elevar seus cartões de pontuação, indicando a sua pontuação. O árbitro central indicará então com outro comando de apito para abaixar os cartões de pontuação.

2) O locutor ficará em pé e anunciará os resultados iniciando com o árbitro central e continuando com os Árbitros Laterais no sentido horário em torno da quadra, apontando para cada Pontuação enquanto anuncia-la.

3) O apontador deve registrar os resultados anunciados nos formulários adequados e calcular a Pontuação final da seguinte forma:

a) Das pontuações recebidas, a maior e a menor devem ser descartadas e as pontuações restantes devem ser somadas.

4) Após isto, o locutor deverá receber o total de pontos do apontador e anunciar o resultado.

5) Em caso de empate, uma kata diferente deve ser executado. Se a revanche for empatada novamente, a pontuação mais baixa será adicionada. Se o resultado ainda permanecer empatado, a pontuação maior será adicionada. Se ainda permanecer o empate, um terceiro kata deve ser executado.

(iii) O Terminio

1) Após o anúncio da decisão, o(s) competidor (es) saudarão o árbitro e deixarão a área de disputa.

Seção 4.05 Critérios para Dedução Do Ponto & para Desqualificação

(a) Sob as seguintes condições, serão deduzidos pontos do escore de pontuação:

- (i) o competidor (a) comete um erro e continua sem problemas (0.1 - 0.2).
- (ii) o competidor (a) comete um erro, hesita e depois continua sem problemas (0,2 - 0,5).
- (iii) a competidor (a) escorrega, cai, recupera e continua sem problemas (0,5 - 1).
- (iv) o competidor (a) omite uma técnica e continua sem problemas (0,5 - 1).
- (v) o competidor (a) comete um erro e não continua (desqualificação).

(b) a diferença entre uma má técnica, erro ou omissão de uma técnica é a seguinte:

- (i) uma má técnica não se qualifica para uma conferência formal de Árbitros para deduzir pontos.
- (ii) um erro requer uma conferência formal Árbitros para deduzir pontos padrão.
- (iii) uma técnica omitida requer uma conferência formal de Árbitros para deduzir pontos superiores.
- (iv) usando a técnica mais comum, o soco direto, por exemplo, as diferenças entre os três, como dito acima é a seguinte:

- 1) Uma técnica ruim é quando o polegar não é enrolado corretamente sobre dedos indicador e médio com punho fechado.
- 2) Um erro é quando um golpe aplicado com as falanges media e distal dos dedos da mão flexionadas (hiraken) é usado em vez do punho fechado (seiken).
- 3) Uma técnica (s) omitida é quando somente um soco é usado em vez de dois ou três socos (como no Jion - movimento 3-6).

(C) Explicações das Avaliações de Pontuação

Base Para Julgamento	Pontos Importantes	Dedução
Conduta (Taïdo)	O competidor deve se apresentar prontamente ao local de início. Uma saudação é realizada no início e final do kata. Depois de se curvar, o competidor assume kamae (posição de começar o Kata). O kamae início deve demonstrar espírito de luta, olhar correto em relação a posição e intensidade. O zanshin (posição de finalização) deve ser demonstrado no final.	0.1 - 1.0
Posição e postura (Shisei)	O corpo do competidor (a) está em posição vertical quando necessário estar assim? Esta inclinando no ângulo correto quando a inclinação é necessária? O corpo está em linha reta, em posição diagonal ou lateral Quando necessário?	0.1 - 1.0
Bases (Tachi kata)	O Comprimento e/ou largura de base devem ser corretos. Os dedos dos pés e joelho da mesma perna devem apontar na mesma direção. A posição do quadril e a localização do centro de gravidade devem estar corretos.	0.1 - 1.0
Técnicas básicas (Kihon waza)	Cada técnica deve ser feita na sequência correta, direção e para o alvo adequado. O cotovelo deve seguir a trajetória correta na execução das técnicas defensivas e ofensivas usando a mão.	0.1 - 1.0
Aplicação Correta da Potencia (Chikara no kyojaku)	O competidor (a) usa a força indiscriminadamente ou excessivamente?	0.1 - 1.0
Velocidade das técnicas (Waza no kamkyu)	O competidor (a) usa a velocidade indiscriminadamente ou excessivamente?	0.1 - 1.0
Expansão e Contração do corpo (Karada no Shin-shuku)	O competidor (a) usa os princípios de tensão, relaxamento e flexibilidade corretamente?	0.1 - 1.0

Base Para Julgamento	Pontos Importantes	Dedução
Linha de movimento (Embusen)	A execução deve ser ao longo de uma linha predeterminada e deve começar e terminar no o mesmo ponto.	0.1 - 1.0
Movimento do corpo (Unsoku)	A execução deve ser fluida e rítmica. O movimento não deve ser sacudido e nem deve haver batidas desnecessárias dos pés contra o solo.	0.1 - 1.0
Interpretação (Waza no)	O (a) competidor (a) deve compreender plenamente e demonstrar claramente o significado de cada movimento.	0.1 - 1.0
Continuidade (Renzoku-sei)	No kata os movimentos estão relacionados integralmente. A execução deve demonstrar a coesão dos movimentos.	0.1 - 1.0

(d) Na disputa de kata, cada performance não é para ser decidida simplesmente como boa ou ruim, mas sim julgada de acordo com os elementos essenciais de cada base para julgamento. Por ser uma competição, os pontos devem ser deduzidos até mesmo para o menor erro. O competidor não está autorizado a repetir sua execução.

(e) Qualquer matéria de julgamento não abrangida no presente Regimento será discutida e acertada entre os Árbitros. Todo o Pessoal Oficial será notificado sobre estas decisões e uma explicação concisa destes resultados será feita ao público.

Artigo V. Competições de Menores

Seção 5.01 Regras Gerais

(a) Idade - Graduações e Regras: todos os participantes menores devem ser membros da ISKF em boas condições. Eles devem estar entre as idades de oito a dezessete anos de idade. Este intervalo de idade pode ser reduzido a critério do país.

(b) para torneios internacionais-regionais (Pan-americano ou continental) e World Shoto Cup, apenas faixas marrons e pretas podem participar.

(c) os países podem permitir que os graduados inferiores participem de seus torneios nacionais a seu critério.

Seção 5.02 Competição Individual

Individuais: A **Competição** é aberta aos participantes masculinos e femininos e podem incluir cinco categorias de idade como segue. Exceto onde indicado, os agrupamentos aplicam-se ao kata e kumite.

(i) idades 8 – 9 anos

1) Meninos e meninas podem ser combinados em grupos a seguir:

- a) Grau de iniciante - não classificado até o 7º kyu
- b) Grau intermediário - 6º kyu até 4º kyu
- c) Grau avançado - 3º kyu e acima

(ii) idades 10 – 11 anos

1) Meninos e meninas podem ser combinados em grupos a seguir:

- a) Grau de iniciante - não classificado até o 7º kyu
- b) Grau intermediário - 6º kyu até 4º kyu
- c) Grau avançado - 3º kyu e acima

(iii) idades 12-13 anos

1) Meninos e meninas podem ser combinados em grupos a seguir:

- a) Grau de iniciante - não classificado até o 7º kyu
- b) Grau intermediário - 6º kyu até 4º kyu
- c) Grau avançado - 3º kyu e acima - Kata

2) Meninos e meninas devem ser separados do seguinte grupo:

- a) Grau avançado - 3º kyu e acima - Kumite

(iv) as idades 14 a 15 anos

1) Meninos e meninas podem ser combinados em grupos a seguir:

- a) Grau de iniciante - não classificado ate o 7º kyu
 - b) Grau intermediário - 6º kyu ate 4º kyu
- 2) Meninos e meninas devem ser separados do seguinte grupo:
- a) Grau avançado - 3º kyu e acima - Kata
 - b) Grau avançado - 3º kyu e acima - Kumite
- (v) 16 e 17 anos de idade
- 1) Meninos e meninas podem ser combinados em grupos a seguir:
- a) Grau de iniciante - não classificado ate o 7º kyu
 - b) Grau intermediário - 6º kyu ate 4º kyu
- 2) Meninos e meninas devem ser separados do seguinte grupo:
- a) Grau avançado - 3º kyu e acima - Kata
 - b) Grau avançado - 3º kyu e acima - Kumite

Seção 5.03 Competição Equipe

(a) O kata equipe para menores será aberto para todas as idades, graduações e gêneros como indicado acima. Regiões podem entrar como tantas equipes de kata quanto autorizado pelo anfitrião do torneio. Não haverá equipe de kumite para menores, o número de participantes em cada categoria irá determinar ajustes a serem feitos, se houverem, para suas categorias.

Seção 5.04 Regras da Competição

(a) Kata

(i) os participantes não podem executar um kata superior a aquele necessário para seu próximo exame de promoção. A tabela abaixo indica o kata apropriado para cada graduação.

(ii) no caso de kata equipe, o kata realizado deve estar em conformidade com a graduação do membro de menor graduação da equipe.

(iii)

Graduação	Kata(s) permitido(s)
Não graduado	Heian 1
8º Kyu	Heian 1, 2
7º Kyu	Heian 1, 2, 3
6º Kyu	Heian 1, 2, 3, 4
5º Kyu	Heian 1, 2, 3, 4, 5
4º Kyu	Heian 1, 2, 3, 4, 5, Tekki Shodan
3º Kyu ao 1º Kyu	Heian 1, 2, 3, 4, 5, Tekki Shodan, Bassai-dai,

	Kanku-dai, Jion, Enpi
Shodan e acima	Qualquer kata pode ser realizado

(b) Kumite

(i)

Graduação	Eliminatórias	Finais
Não graduados	Sanbon kumite (três passos)	Ippon kumite (um passo)
8° Kyu	Sanbon kumite (três passos)	Ippon kumite (um passo)
7° Kyu	Sanbon kumite (três passos)	Ippon kumite (um passo)
6° Kyu	Ippon kumite (um passo)	Jiyu-ippou (semi-livre)
5° Kyu	Ippon kumite (um passo)	Jiyu-ippou (semi-livre)
4° Kyu	Ippon kumite (um passo)	Jiyu-ippou (semi-livre)
3° Kyu ao 1° Kyu	Jiyu-ippou (semi-livre)	Jiyu (livre)
3° Kyu ao 1° Kyu (16-17 anos)	Jiyu(livre)	Jiyu (livre)
Shodan e acima	Jiyu(livre)	Jiyu (livre)

(ii) O contato não é permitido em qualquer circunstância. Esta regra será aplicada rigorosamente.

(iii) Para os competidores não graduados até o 4°. *kyu*, durante o *Ippon Kumite*, cada lado ataca quatro vezes, usando socos andando (*oi-tzuki*) no rosto e seção média do tórax com as mãos direita e esquerda. O primeiro ataque é efetuado usando a mão direita. A técnica e o alvo têm que ser anunciados antes de cada ataque. No início de cada disputa, *aka* (lado vermelho) inicia o ataque. Para os participantes de 6°, 5° ou 4° *kyu*, o *mae-geri* é adicionado.

(iv) O lado defensor deve demonstrar duas ou mais diferentes técnicas de contra-ataque. Durante as quatro ou seis defesas. A Falha em fazer isso irá resultar em desqualificação. É permitido somente um movimento de contra-ataque para cada ataque.

(1) No caso de um empate durante uma luta de *ippou kumite* entre participantes de graduação entre o 6° *kyu* e o 4° *kyu*, o árbitro deve instruir os participantes para a repetição do *ippou kumite*, mas o lado de ataque inicial deve ser alternado.

Secção 5.05 Advertências, Faltas e Desqualificações

(a) Se durante uma competição de *ippon kumite* em que o lado defensor não emprega pelo menos dois tipos de contra-ataques diferentes como contramedidas para os ataques ofensivos, o competidor deve ser desclassificado. Esta desqualificação será administrada somente depois que os dois participantes tenham concluído todos os ataques.

(b) Se durante uma disputa de *ippon kumite*, o lado defensor inicial usar apenas um tipo de contra-ataque em todos os quatro contra-ataques, esse lado ainda é requerido a atuar como o lado atacante nesta disputa.

(c) Se durante as disputas de *ippon kumite*, um competidor profere sons verbais desnecessários, se engaja em fintas, falsos começos, e / ou outras tentativas para distrair o adversário, ele deve receber uma advertência. Após uma segunda instância o competidor será desclassificado.

(d) Se durante uma disputa de *ippon kumite* o atacante competidor anunciar uma área-alvo e desferir a técnica em uma área diferente do que o que foi anunciado, o competidor receberá uma advertência e deverá refazer o ataque corretamente. Uma segunda violação deve conduzir a uma desqualificação.

(e) Técnicas proibidas no contra-ataque: O competidor defensor não pode empregar técnicas de varredura, quaisquer técnicas abaixo da cintura, *nukite* no rosto ou pescoço, chaves de punho, chaves de articulações, ou qualquer técnica visando uma articulação, agarrando, ou outras técnicas consideradas perigosas pelos Árbitros. Uso de qualquer destas técnicas pode resultar em uma advertência ou desclassificação.

(f) Ao contra-atacar para uma técnica ofensiva individual, o competidor defensor não pode empregar vários contra-ataques como contramedidas para um único ataque ofensivo.

(g) Ao anunciar a área-alvo durante uma luta de *ippon kumite*, é aplicável o seguinte:

(i) o anúncio da área-alvo deve ser de volume significativo para ser ouvido por todos os Árbitros para aquela disputa. O anúncio da área-alvo deve ser feito após o competidor atacante assumir uma posição frontal (*zenkutsu-dachi*) estacionária.

(ii) quando desferindo uma técnica, o competidor atacante pode seguir na direção do competidor defensor se o lado defensivo se mover em ângulo.

(h) *Jiyu-ippon kumite*

(i) A essência do *jiyu-ippon kumite*, ofensivamente, é desferir um forte ataque a fim de apanhar seu oponente indefeso. Defensivamente, o outro lado precisa efetuar uma forte medida de contra-ataque combinada com um bloqueio. O lado defensor deve demonstrar duas diferentes técnicas de contra-ataque.

(ii) no início de cada disputa, aka (lado vermelho) irá iniciar o ataque. Cada ataque deve ser claramente anunciado em voz alta na ordem *jodan oizuki*, *chudan oizuki*, *chudan mae-geri* e *chudan yoko-geri kekomi*. O lado atacante deve utilizar ataques do lado direito apenas (começando a partir de *gedan-barai* com a perna direita atrás). Depois disso, o lado branco ataca.

- (iii) Em caso de empate, ataques com a esquerda são aplicados.
- (iv) Ao lado defensor é permitido uma técnica de contra-ataque, visando o alvo apropriado.
- (v) proibidas técnicas

- 1) O lado atacante não pode usar fintas ou ruídos para distrair o seu adversário.
- 2) O lado atacante deve fazer seu ataque uma vez que estiver a uma distância correta. Uma vez encontrada a distância correta, ele não hesita, persegue ou encurrala seu oponente sem que uma técnica ofensiva seja desferida ou uma advertência será dada pelo árbitro central.
- 3) O lado ofensivo, após a conclusão de um ataque, deve manter seu kamae (postura de ataque) e não retirar a técnica de ataque imediatamente ou uma advertência lhe será dada pelo árbitro central.
- 4) O lado atacante não pode bloquear técnicas de contra-ataque ou evitá-las com o deslocamento do corpo, e sim deve manter a postura de ataque.
- 5) O lado atacante não pode saltar ou deslizar nos ataques de estocada.
- 6) Agarrar ou segurar não será permitido a qualquer dos lados.
- 7) Escapar fora dos limites da quadra pelo lado defensor resultará no seguinte:
 - a) a primeira vez - jogai keikoku (fora dos limites)
 - b) segunda vez - jogai chui (advertência)
 - c) terceira vez - jogai hansoku (desqualificação)
- 8) Em disputas nas semifinais e/ou finais, em que a classificação de qualquer competidor é 3º kyu ou superior, o método de competição será *jiyu kumite* (livre). A disputa será em conformidade com as regras da ISKF.
- 9) Equipamento de segurança: Protetor bucal e luvas brancas de kumite são necessários para todos os participantes, independentemente de graduação. Nenhum competidor será permitido competir sem ambos. Óculos não são permitidos, lentes de contato gelatinosas podem ser utilizadas como descrito nas regras de *kumite*.

Artigo VI. APÊNDICES

Seção 6.01 Pronúncia Japonesa

(a) Romaji é a transliteração inglesa por extenso de Kanji, Hiragana e Katakana. Para pronunciar a terminologia de karatê adequadamente, uma compreensão básica do silabário japonês é essencial. Isto consiste de cinco vogais básicas na seguinte ordem: A, I, U, E, O. E são pronunciadas assim:

A – como em A

I – como em I

U - como em U

E - como em E

O – como em O

Rimar as vogais é o primeiro passo para a pronúncia correta. Adicionando consoantes com a vogal a pronúncia torna-se:

Ka, Ki Ku , Ke Ko

SA, Shi, Su, Se , So

Ta, Chi, Tsu Te,

Na, Ni, Nu, Ne, No

Ha, Hi, Fu, He, Ho

Ma, Mi, Mu, Me, Mo

Ya, Yu, Yo

L/Ra, L L/Ri, L/Ru / Re, L/Ro

N WA, W(o), como em da(n)

As pronúncias erradas mais comuns na terminologia do karatê são:

Karatê – pronunciada Ka-Rah-Teh, não kara-ti

Seiza – Sey-za, não ver-za

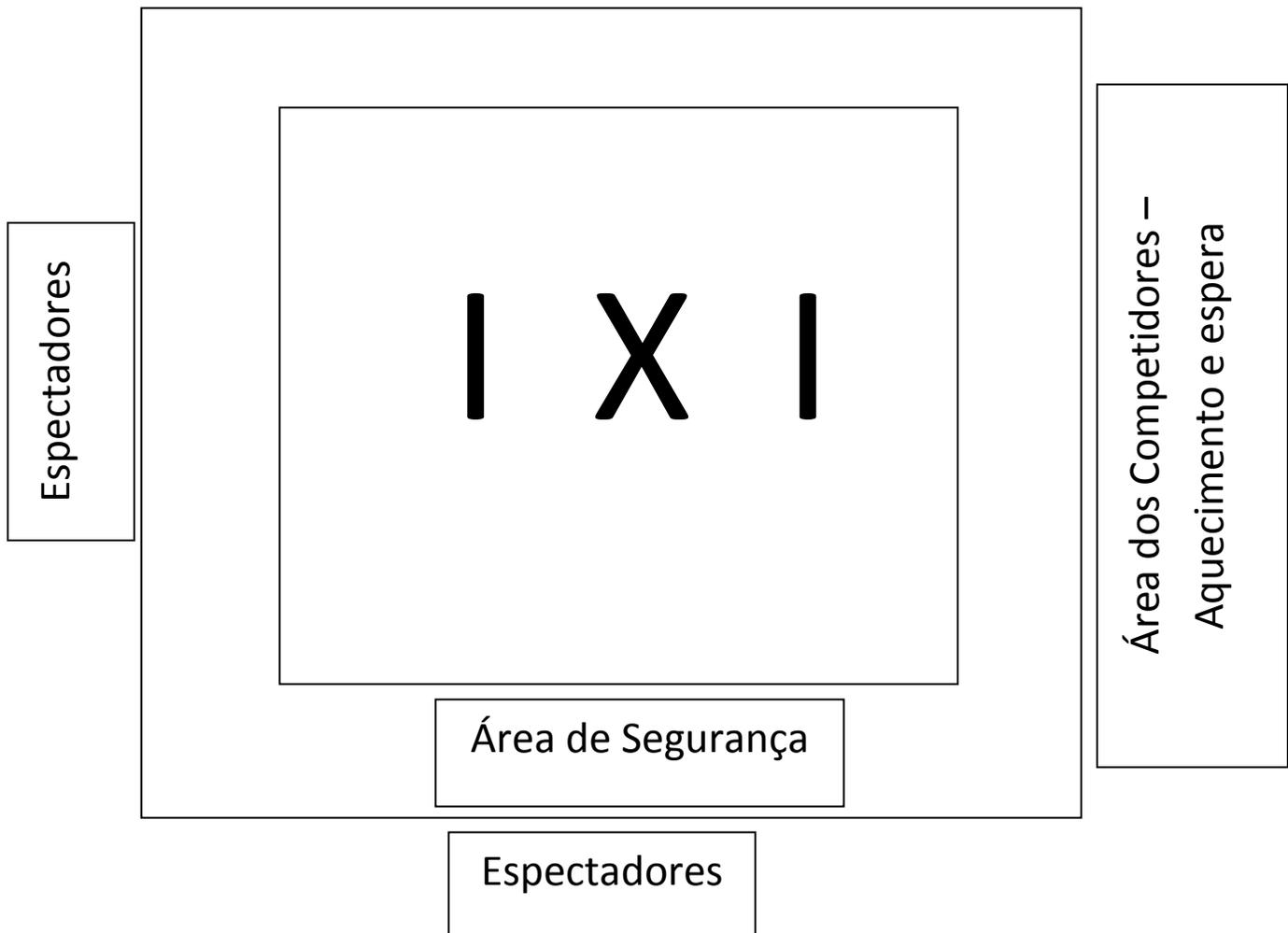
Rei – Rei, não Ri

Sensei – Sen-sei, não Sen-sii

Heian – Hei-an, não, Hi-an

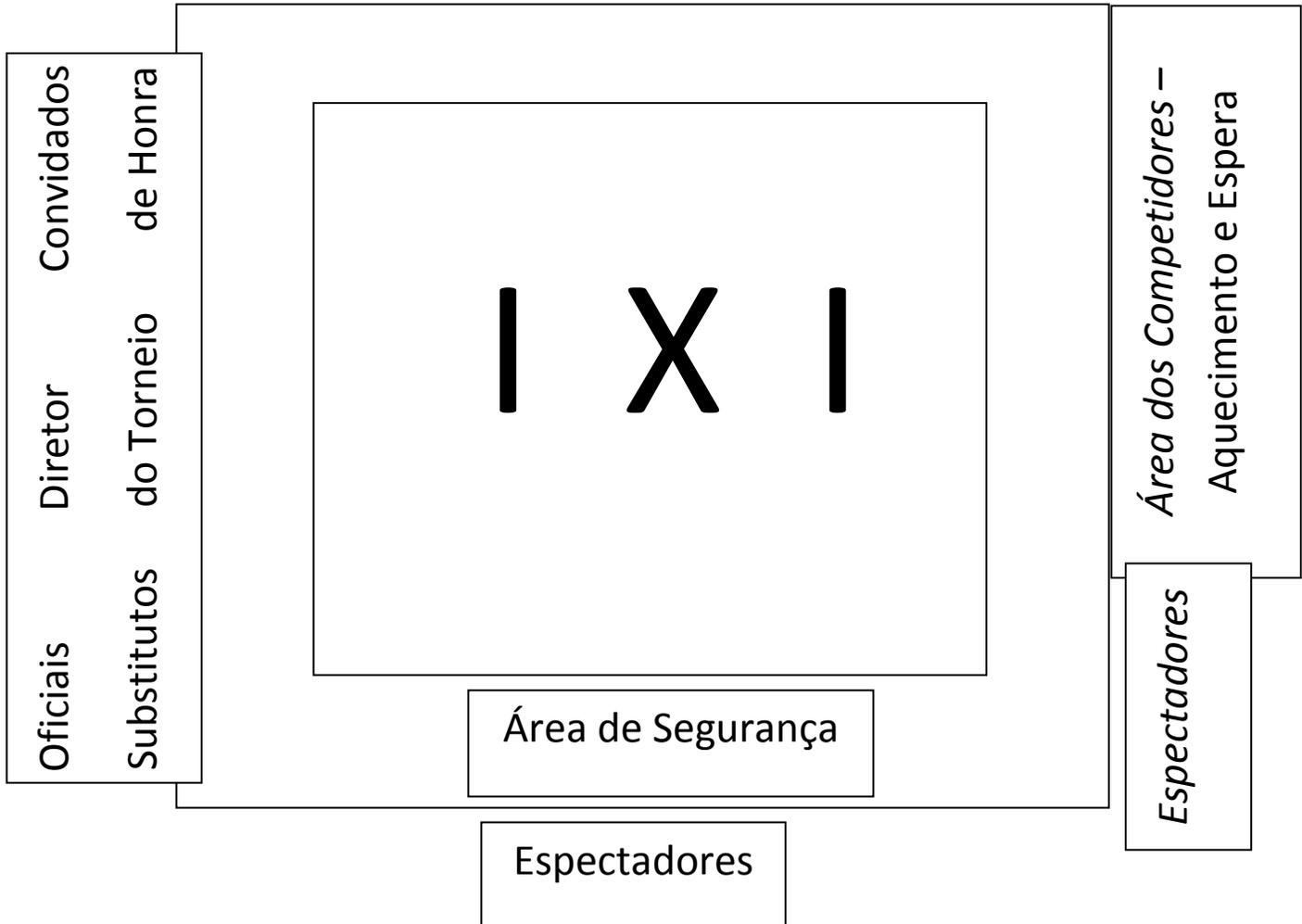
Seção 6.02 Modelo de Configurações de Torneios

Pessoal Oficial Substituto	Diretor do Torneio	Marcador de Pontos	Apontador
Convidados de Honra	Locutor	Cronometrista	Medico

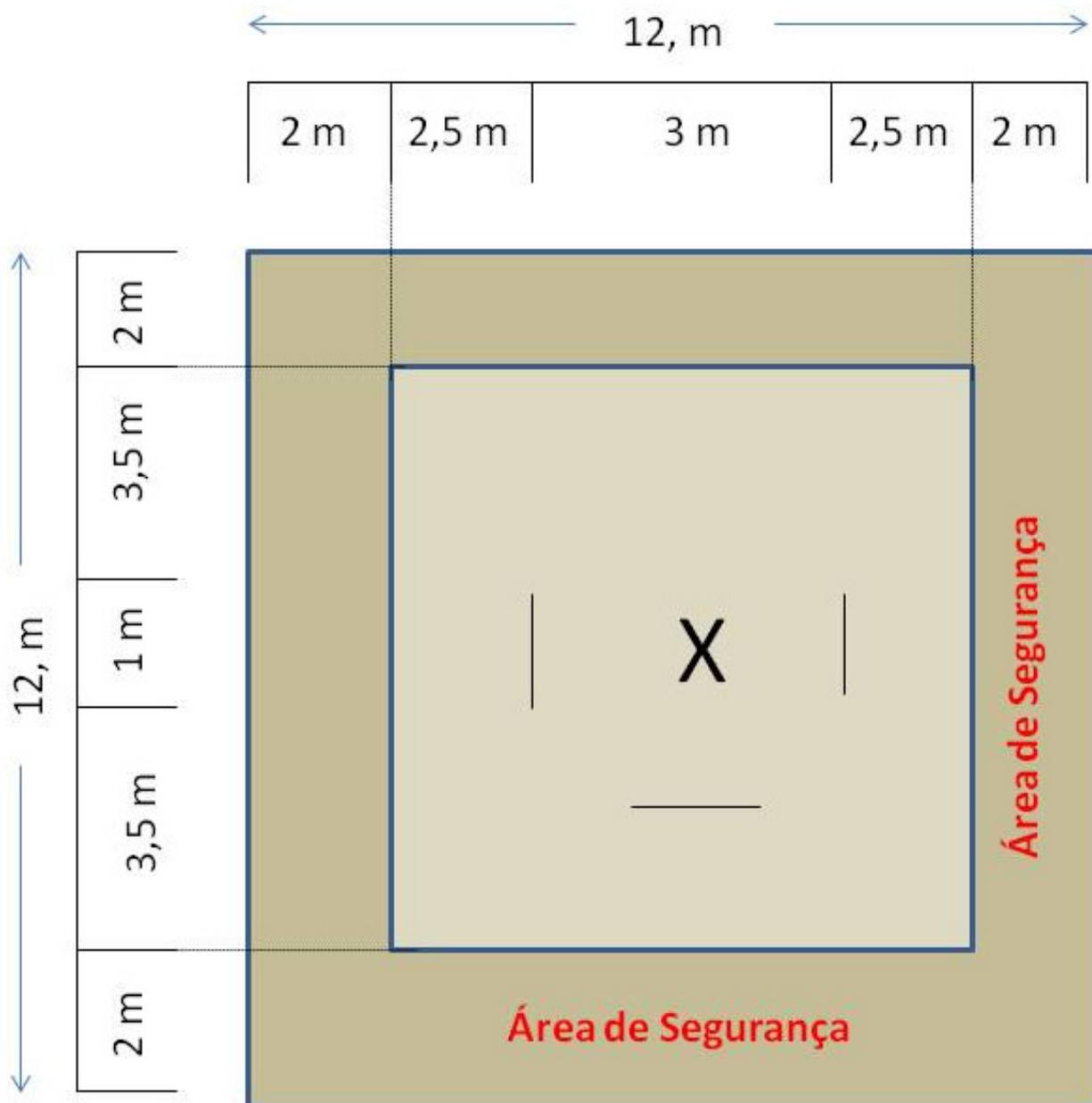


Seção 6.02 Modelo de Configurações de Torneios

Convidados de Honra	Locutor	Cronometrista	Medico
----------------------------	----------------	----------------------	---------------



Seção 6.03 - Dimensões Da Quadra

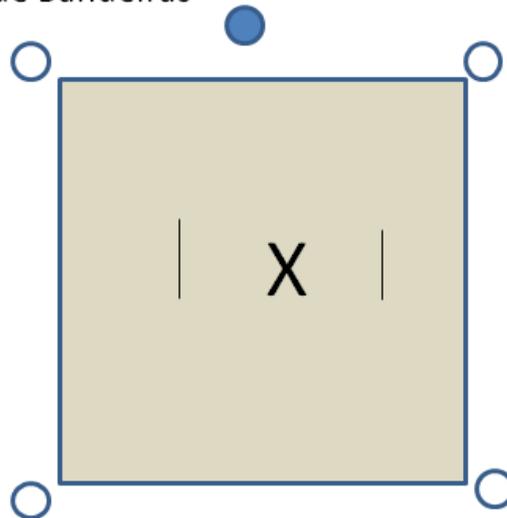


Seção 6.04 Posições de Árbitros

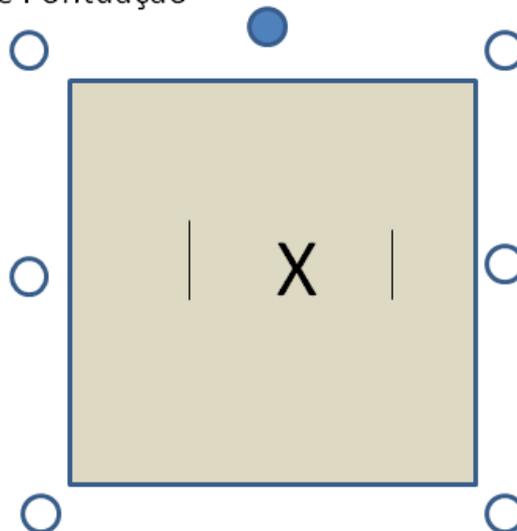
Posicionamento dos Árbitros – Competições de Kata

● Árbitros Central ○ Árbitros Laterais

I - Sistema de Bandeiras



II - Sistema de Pontuação



Seção 6.05 Métodos De Kumite Individual

(a) Características da Competição (Individual)

Propósito	Nome	Tipo
Eliminatórias	<i>Soatari Shiai</i> <i>Tentori Shiai</i>	Todos-contra-todos Eliminatórias Simples
Campeonatos	<i>Soatari Shiai</i> <i>Tentori Shiai</i>	Todos-contra-todos Eliminatórias Simples
Avaliações	<i>Soatari Shiai</i>	Todos-contra-todos
Treinamento de Resistência	<i>Kachinuki Shiai</i>	O vencedor permanece

Kachinuki Shiai

Este tipo de competição salienta as habilidades individuais. O registro de pontuação de ser mantido exceto para fins de Treinamento de Resistência. Nem todos necessariamente irão competir. Gera grande interesse entre os espectadores.

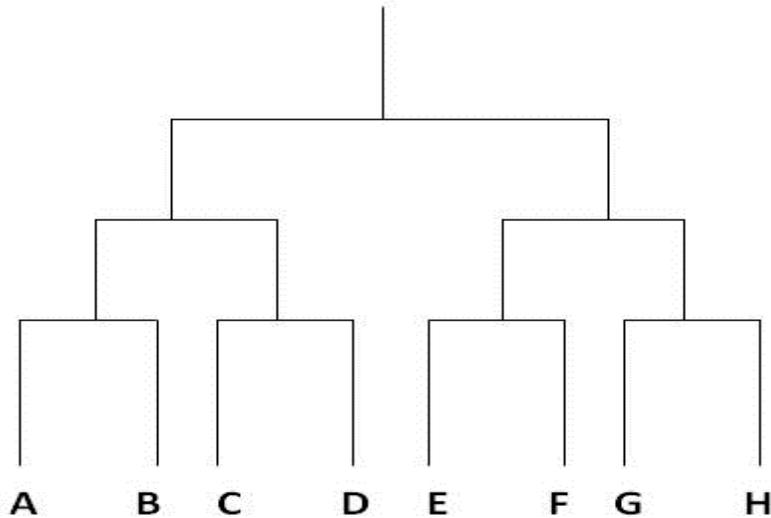
Soatari Shiai

O *Soatari Shiai* determina os verdadeiros campeões e demais classificações, É limitado a um pequeno número de participantes (abaixo dos 7) e leva mais tempo para ser executado. Todos os competidores participam

Tentori Shiai

Um *Tentori Shiai* não determina os verdadeiros melhores competidores e demais classificações. É fácil de executar e é melhor com um grande número de participantes.

Tentori Shiai



SOATARI SHIAI

Amostra de Pareamentos para Cinco Competidores Individuais

1ª Rodada	2ª Rodada	3ª Rodada	4ª Rodada	5ª Rodada
<i>Baia vs E</i>	<i>Baia vs D</i>	<i>Baia vs C</i>	<i>Baia vs B</i>	<i>Baia vs A</i>
A vs D	E vs C	D vs B	C vs A	B vs E
B vs C	A vs B	E vs A	D vs E	C vs D

Os pares de *Soatari* são elaborados colocando uma letra para cada participante em duas colunas verticais. Organize as letras consecutivamente com a primeira coluna de cima para baixo e a segunda coluna de baixo para cima. Para obter os pares para as rodadas subsequentes, gire as letras no sentido anti-horário em torno de uma das letras que é mantida fixa. Um número desigual dos participantes é equilibrado por um "*Baia*", que permanece fixo com os outros girando no sentido anti-horário.

	A	B	C	D	E
A					
B					
C					
D					
E					

Seção 6.06 Métodos De Kumite Equipe

Características de Competição – Equipe

Propósito	Nome	Tipo
Eliminatórias	<i>Tentori Shiai</i>	Eliminatórias Simples
Campeonatos	<i>Tentori Shiai</i> <i>Kachinuki Shiai</i>	Eliminatórias Simples O vencedor permanece
Avaliações	<i>Tentori Shiai</i>	Eliminatórias Simples
Treinamento de Resistência	<i>Tentori Shiai</i>	Eliminatórias Simples

Kachinuki Shiai

Este não é um índice exato das habilidades da equipe. É baseado no poder individual. Equipes com participantes individuais excepcionais podem utilizar o seu melhor. É bom para um grande número de participantes. Nem todos os participantes vão necessariamente competir. O registro da pontuação não precisa ser mantido. Gera grande interesse entre os espectadores.

Tentori Shiai

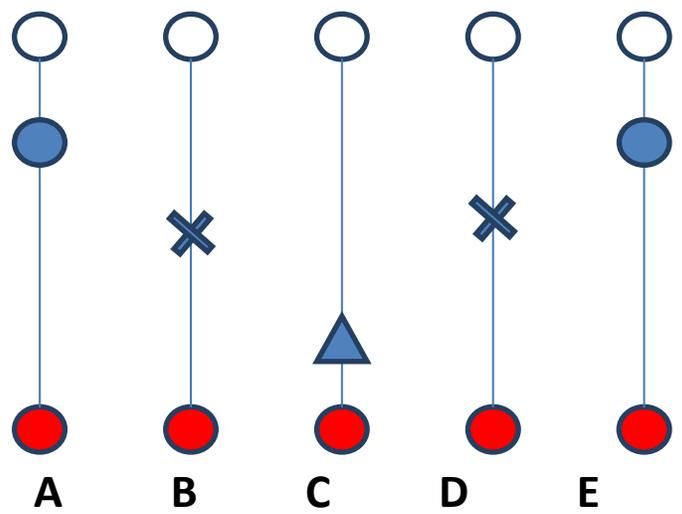
Esta competição dá um índice preciso das habilidades de equipe baseado na capacidade individual de seus membros. Todos os participantes competem. É bom para um grande número de participantes, mas pode ser demorado. O registro da pontuação deve ser mantido.



TENTORI SHIAI

Modelo de Resultado por Equipe

O time branco é o vencedor por 2 Pontos a ½ Ponto



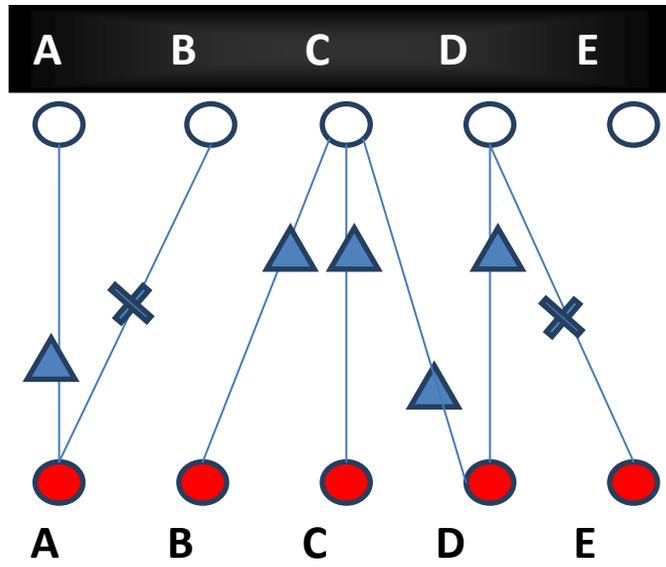
Kachinuki Shiai

Modelo de Resultado Individual ou por Equipe

O time branco é o vencedor por 1½ Pontos a 1 Ponto

(Pontuação: 3 waza ari, Branco; 2 waza ari, Vermelho)

O "C" Branco é o vencedor individual.



Seção 6.07 Decisão por Bandeiras

	Decisão dos Árbitros Laterais				Possível(eis) Decisão(sões) do Árbitro Central
1	○	○	○	○	Branco é o Vencedor
2	○	○	○	●	
3	○	○	○	×	
4	○	○	×	●	Branco é o Vencedor ou Empate
5	●	●	●	●	Vermelho é o Vencedor
6	●	●	●	○	
7	●	●	●	×	
8	●	●	×	○	Vermelho é o Vencedor ou Empate
9	×	×	×	×	Empate
10	●	×	×	○	
11	○	×	×	×	
12	×	×	×	●	
13	●	●	○	○	Empate ou Vermelho ou o Branco é o Vencedor
14	○	○	×	×	Branco é o Vencedor ou Empate
15	×	×	●	●	Vermelho é o Vencedor ou Empate

Símbolos:

- Vermelho é o Vencedor
- Branco é o Vencedor
- × Empate

Seção 6.08 Terminologia e Sinais de Apito

(a) Os sinais de apito usados pelo árbitro têm os seguintes significados:

- (i) Longo - Curto = hantei (decisão)
- (ii) Curto = yame (parar) ou o comando para baixar as placas de Pontuação

(b) Árbitros Laterais devem agir uniformemente, assim que termina o som do apito.

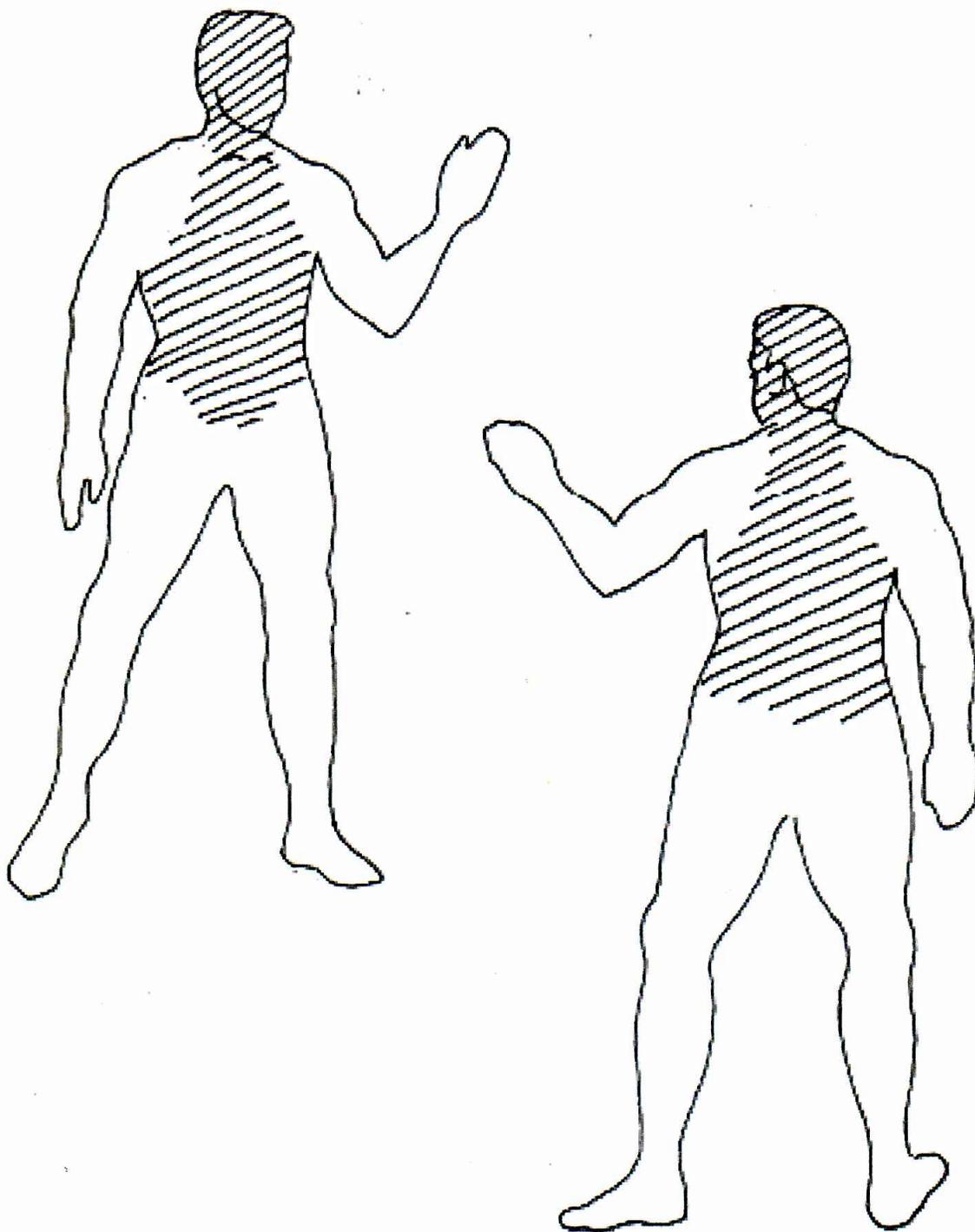
(c) os comprimentos dos sons do apito são longos (Três segundos) ou curtos (Um segundo)

Seção 6.09 Termos de Arbitragem e seus Significados

Termo	Significado
Aiuchi	Nenhum ponto. Competidores marcaram simultaneamente
Aka (Shiro) No Kachi	Lado vermelho (branco) é vencedor
Aka (Shiro) Hansoku	Lado vermelho (branco) é desclassificado
Atoshibaraku	Trinta segundos restantes na disputa
Attate Iru	Contato
Awasete Ippon	Sobre um segundo waza-ari marcado, ippon total, ao finalizar uma disputa
Chui	Advertência
Fukushin	Arbitro
Fukushin Shugo	Pedido de Conferência dos Árbitros
Fusensho	Adversário ausente – Vitória para o outro lado
Hajime	Começar
Hansoku	Desqualificação devido ao contato
Hansoku Chui	Advertência de desclassificação
Hantei	Notificar árbitros para se preparar para exibir suas Decisões
Hayai	Técnica mais rápida
Hikiwake	Empate
Ippon	Ponto perfeito
Jikan	Parar o cronometro (tempo de luta)
Jogai	Competidor (es) fora da área de disputa
Jogai Keikoku	Competidor (es) fora da área de disputa 1ª. Advertência
Jogai Chui	Competidor (es) fora da área de disputa 2º Advertência
Jogai Hansoku	Competidor (es) fora da área de disputa - Desqualificação

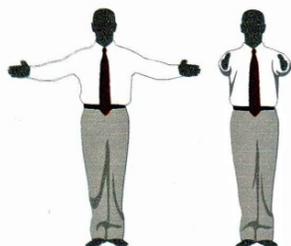
Termo	Significado
Kansa	Árbitro de Quadra
Keikoku	Advertência
Kiken Ni Yori	Competidor perde
Maai Ga Toi	Distância inadequada (não perto o suficiente para o alvo)
Mienai	Não foi possível ver
Moto no Ichi	Comando para competidor (es) retornar a suas respectivas posições iniciais
Nakae	Comando para competidor (es) entrar ou reentrar na área de disputa
Mubobi	Não esta havendo defesa
Nukete Iru	Técnica estava fora do alvo
Sai-Shiai	Repete disputa
Sakidori Ippon	Morte súbita disputa
Shikaku	Desqualificação devido a uma falta ou má atitude
Shobu Ippon (Sanbon) Hajime	Iniciar disputa de 1 (3) ponto (s)
Shushin	Árbitro central
Soremade	Fim da disputa
Taiming Ga Osoi	Timing inadequado
Termo	Significado
Torimasen	Nenhum ponto
Tsuzukete	Continuar (quando uma disputa é interrompida por circunstâncias alheias as instruções do árbitro central)
Tsuzukete Hajime	Começar novamente
Ukete Iru	Técnica bloqueada
Waza Ari	Uma técnica eficaz que não satisfaz os critérios para ippon – marca como meio ponto
Yame	Parar
Yowai	Técnica fraca

Seção 6.10 Kumite áreas de Pontuação



Seção 6.11 Sinais do Árbitro Central

Sinais do Árbitro Central - Pagina 1



Nakae
Competidores entrar ou
retornar a Área de Disputa



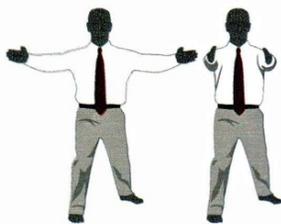
Shobu ippon hajime
Disputa de Um Ponto – Começar



Yame
Parar



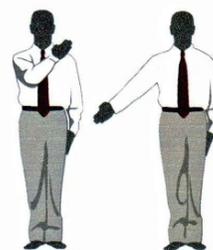
Moto no ichi
Retornar as Posições Iniciais



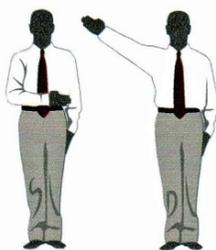
Tsuzukete hajime
Começar Novamente



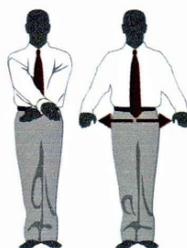
Attate iru
Técnica bloqueada



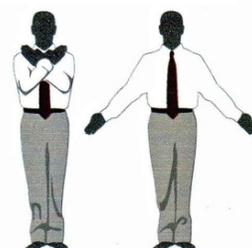
Waza ari
Técnica eficaz que não satisfaz
os critérios para ippon –
Marcar como meio ponto



Ippon
Técnica perfeita marcar um ponto



Torimasen
Nenhum ponto



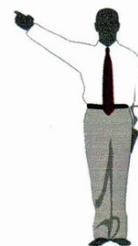
Hikiwaki
Empate



Jogai keikoku
Competidor(es) fora da área de disputa
1ª advertência



Jogai chui
Competidor(es) fora da área de disputa
2ª advertência



Jogai hansoku
Competidor(es) fora da área de disputa
Desqualificação

Sinais do Árbitro Central - Pagina 2



Jikan
Parar Cronometro



Hayai
Técnica mais rápida



Aiuchi
Técnicas simultâneas



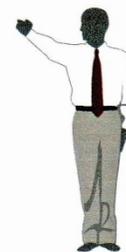
Ukete iru
Técnica bloqueada



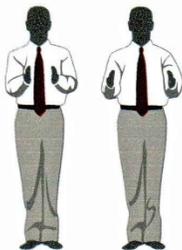
Taiming ga osoi
Timing inadequado



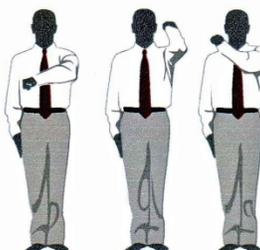
Hansoku chui
Advertência



Shikaku
Desqualificação



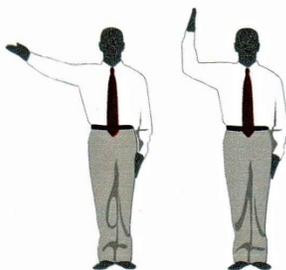
Mai ga toi
Distância inadequada



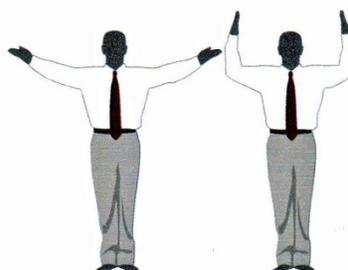
Nukite iru
Técnica fora do Alvo



Yowai
Técnica Fraca



Fukushin shugo
Conferência com um único Árbitro



Fukushin shugo
Conferência com todos os Árbitro



Soremade
Final de Disputa

Seção 6.12 Árbitros Laterais Sinalização de Bandeiras

Sinais dos Árbitros Laterais



Shobu ippon hajime
Disputa de Um Ponto – Começar



Maai ga toi
Distância Inadequada



Aiuchi
Técnicas Simultâneas



Yowai
Técnica Fraca



Nukite iru
Técnica fora do Alvo



Hayai
Técnica mais rápida



Ukete iru
Técnica bloqueada



Meinai
Não consegui ver



Hansoku chui
Advertência (Círculos Pequenos)



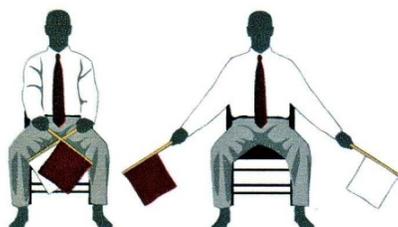
Hansoku
Excesso de Contato
Desqualificação (Círculos Grandes)



Hikiwaki
Empate



Ippon
Técnica Perfeita
marcar um ponto



Torimasen
Nenhum Ponto



Waza ari
Técnica eficaz que não atende
os critérios para Ippon
marcar um ponto



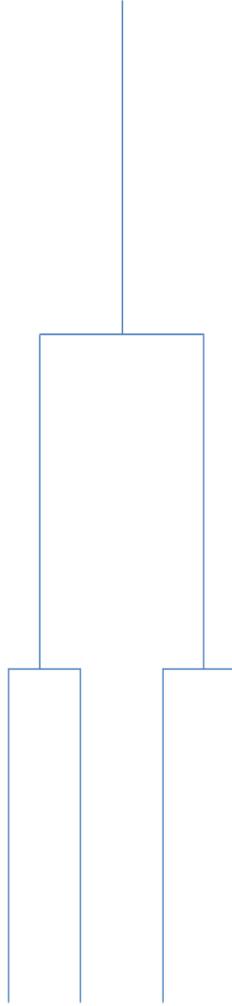
Jogai
Competidor(es) fora
da área de disputa

Seção 6.14 Formulário de Torneio - Kumite Final Individual

Torneio Individual de Kumite -

Evento: _____ Área: _____ Data: _____ Página Numero: _____
 Apontador: _____

Árbitro de Quarta	A. Lateral 2	A. Lateral 4
Árbitro de Central 1	A. Lateral 3	A. Lateral 5



1.º Colocado

2.º Colocado

3.º Colocado
3.º Colocado

Seção 6.16 Formulário de torneio– Kumite equipe

