



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO SHIAI KUMITE CEEBK

REGRAS GERAIS DE COMPETIÇÃO

2.2 Regulamento do Shiai Kumitê

Artigo 1 - Área de Competição:

Kumite: O tamanho da área de competição, em princípio, deve ser de 8 x 8 metros para Master, Adulto, Juniores e Juvenil e um mínimo de 6 x 6 metros para as categorias Mirim e 7x7 para Infantil e Inf. Juvenil com um metro de área de segurança.

Pisos de tatami são obrigatórios.

Artigo 2 - Vestimenta Oficial e Apresentação:

1) Os competidores deverão usar um Karate-Gi limpo e branco. Um patrocínio é permitido na parte de trás dos concorrentes e deve estar na altura do ombro e pode ser um máximo de 30 x 15 cm.

2) No Kumite e Kata por bandeiras, um dos competidores deve, para fins de identificação, usar uma faixa vermelha(AKA) e o outro uma faixa azul(AO), sendo estes de uso pessoal.

3) O competidor deve manter as unhas curtas e não pode usar objetos metálicos ou similar em seu corpo que poderá causar prejuízo ao seu adversário.

4) As seguintes regras se aplicam aos atletas:

a) Luvas (Máximo até 2cm de espessura) são obrigatórios no Kumite Shobu Sanbon.

c) Caneleiras com dorso do pé (botinha) são permitidas para todas as categorias e obrigatórias para categorias que não utilizam protetores de tórax e cabeça.

d) Protetores de boca são obrigatórios a partir da categoria Infantil B (12 anos acima). Os protetores poderão ser coloridos.

e) No caso das mulheres, uma simples blusa branca deve ser usada por baixo da jaqueta do karate-gi. Não serão aceitas de cores diferentes da branca ou top.

f) As mangas do casaco devem atingir pelo menos até a metade do antebraço, não podem ultrapassar os punhos e não podem ser enrolados.



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

g) A calça deve ser longa o suficiente para cobrir pelo menos dois terços da canela, não podem ultrapassar os tornozelos e não podem ser enrolados.

H) obrigatória a utilização de protetores de seios para mulheres nas categorias sem uso de protetor de tórax;

I- DO SISTEMA DE PONTUAÇÃO

Artigo 3 - O sistema de pontuação adotado por esta Confederação será SHOBU SANBON – três pontos (3 Ippon ou 6 wazari).

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

a) **de 1 árbitro principal:** que deverá se posicionar de frente para a tela de pontuação do koto, acompanhando a efetivação de pontos e penalidades pelos mesários, reduzindo assim as possibilidades de erro.

b) e seus auxiliares, que poderão apresentar a seguinte composição:

- **2 bandeiras-** que deverão se posicionar do lado contrário da atuação do árbitro principal

- **4 bandeiras-** que deverão se posicionar em cada canto do koto, determinados pela área de tatames.

c) Os técnicos deverão ser posicionados do lado contrário do Árbitro principal.

Artigo 5 - Para a competição de kumite serão adotadas as cores AKA (vermelho) que lutará do lado direito do Árbitro principal e AO (azul) que ficará ao lado esquerdo do Árbitro principal.

II- TIPOS DE COMPETIÇÃO

Artigo 6 - Os tipos de competição serão os seguintes:

1) **Competição Individual:** A competição individual é decidida por "Shobu Sanbon",

2) **Competição por Equipe:** O número de pessoas que constituem uma equipe (masculino e feminino) serão 3 + 1 reserva.

Obs: antes de cada combate individual e por equipe, todos os atletas deverão se apresentar munidos de documento oficial original com foto para conferência na área chamada para competição. Para efeito de validade, serão considerados: carteirinha escolar com foto (oficial); RG; Habilitação,



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

passaporte, carteiras profissionais (Crea- Cref- Oab etc), identificação militar. Para categorias mirins, será autorizada a apresentação de Certidão de Nascimento + carteirinha com foto da Entidade Estadual.

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

b) Antes de cada combate da equipe, um representante da equipe ou técnico deverá entregar à mesa oficial, um formulário oficial definindo os nomes e os combates por ordem dos membros da equipe. A ordem do combate pode ser alterada para cada rodada, mas uma vez notificado, não pode então ser alterada. Após a entrega da lista, a utilização do reserva constitui uma mudança na luta contra a ordem.

c) No momento da luta entrar no koto fora de ordem, para enganar o adversário, este será desclassificado.

d) Os combates entre os membros individuais de cada equipe serão realizados na ordem predeterminada.

e) A equipe vencedora de um combate de equipe será decidida com base na quantidade de vitórias dos encontrados individuais.

Artigo 7 - Critérios para decidir o vencedor:

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

- 1 – Números de vitórias;
- 2 – Quantidade de pontos acumulados (soma dos wazaari e ippon (1 ippon = 2 wazari)
- 3 – Competição extra (escolha de 1 atleta de cada).

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

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



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

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

III- INÍCIO, SUSPENSÃO E FIM DOS COMBATES.

Artigo 8 - Início: O Árbitro Principal fica na borda externa da Área de competição. À sua esquerda e direita posição dos Árbitros Auxiliares. Após a troca formal de cumprimentos pelos competidores e quadro de Árbitros (Shomen ni Rei - otagai ni Rei), o Árbitro Principal leva um passo para trás, os Árbitros Auxiliares para o interior e todos cumprimentam entre si. O combate inicia-se com o anúncio feito pelo Árbitro Principal de "Shobu sanbon Hajime".

Artigo 9 - Suspendendo: Ao anunciar "Yame", o Árbitro Principal deve parar o combate temporariamente e ordena os competidores a voltar para suas posições iniciais. Ao retomar o combate, o Árbitro Principal anuncia "tsuzukete Hajime".

Artigo 10 - O cronometrista dará um sinal através de um gongo, campainha ou apito indicando Atoshibaraku, 30 segundos para o final do combate, e dois sinais para o término do combate.

Artigo 11 - Fim: Após a suspensão do combate, o Árbitro Principal termina o combate, anunciando "Soremade". Após a troca formal de cumprimentos pelos competidores e quadro de Árbitros (Otagai ni Rei - Shomen ni Rei), o combate será considerado finalizado.

IV- DA DURAÇÃO DE UM COMBATE

Artigo 12 – O tempo de luta será:

- a) 1/30 minuto tempo conometrado para todas as categorias masculinas e femininas até Infantil B.
- b) 2 minutos tempo conometrado para as categorias infanto-juvenil acima, até faixa roxa.
- c) 2 minutos tempo cronometrado para categoria juvenil feminino e masculino, sênior feminino e master masculino e feminino, faixa marrom e acima.
- c) 3 minutos tempo cronometrado para categoria adulto masculino, faixa marrom e acima.



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

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

Parágrafo 1º- Extensões de combate (prorrogação)

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

Paragrafo 2º- Vitória ou derrota

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

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

IMPORTANTE: Hantei, após Encho-Sen, o sinal de HIKIWAKE não pode ser dado. O Árbitro Principal e todos os Árbitros Auxiliares devem decidir e votar Aka ou Ao.

V- ÁREAS DE PONTUAÇÃO

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

- 1) Cabeça, face, abdome, tórax, lateral, Costa (Excluindo os ombros). Coluna vertebral e garganta são áreas pontuáveis, mas qualquer leve contato deverá ser punido.
- 2) Uma técnica eficaz aplicada, simultaneamente, com a sinalização da campainha indicando o final do combate, deve ser considerada a pontuação.
- 3) Um ataque, mesmo que eficaz aplicado após a sinalização da campainha indicando o final do combate, não deve ser reconhecido como pontuação, nem deve constituir uma base para a decisão.
- 4) Jogai: Técnica aplicada fora da área de combate deve ser inválida. No entanto, se o competidor aplicar tal técnica dentro do limite da área de combate, quando ele aplicou a técnica, será



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

considerado como válida. O ponto em que “Yame” é chamado será útil para determinar se ocorreu jogai. Se Aka aplica uma técnica bem sucedida e, em seguida sai da área de combate, o “Yame” deve ocorrer no instante da pontuação. A saída, portanto, ocorre fora do tempo do combate e não deve ser sancionado o jogai.

5) Se a tentativa de Aka de pontuar é vencida, Yame não será chamado e será aplicado o Jogai. Se Ao sai logo após a pontuação de Aka com um ataque bem-sucedido, então Yame ocorrerá imediatamente na pontuação e não será aplicado Jogai para Ao. Se Ao sair, ou saiu logo após a pontuação de Aka (Com Aka dentro da área de competição) é feita, então a pontuação de Aka e será aplicado Jogai para Ao.

6) As técnicas de pontuação do mesmo valor emitido simultaneamente por ambos competidores não pontuam (Aiuchi).

Artigo 14 - Critérios para decidir Ippon e Wazari

Paragrafo 1º- DO IPPON – Um Ippon é concedido com base nos seguintes requisitos:

1) Quando uma técnica precisa e poderosa, que é reconhecido como decisivo, é emitido para as áreas reconhecidas marcando sob as seguintes condições:

a) boa forma, boa atitude, vigor forte, Zanshin, o momento adequado, distancia correta.

2) Técnicas eficazes aplicadas nas seguintes condições devem ser consideradas como um Ippon:

a) Quando um ataque é aplicado no tempo perfeito e o adversário começou a se mover para o atacante.

b) Quando um ataque é aplicado imediatamente ao desequilíbrio do adversário pelo atacante.

c) quando uma combinação de ataques sucessivos e eficazes.

d) Para uso combinado de Tsuki e técnicas de Geri.

e) Para o uso combinado de tsuki/geri e técnicas de nage.

f) Quando o adversário tenha perdido seu espírito de luta e virou as costas para o atacante.

g) Os ataques eficazes aplicados nas áreas indefesa do adversário.

h) Para técnicas válidas Jodan Geri.

Paragrafo 2º - DO WAZARI- O Wazaari é atribuído por uma técnica quase comparável ao que precisava de pontuação Ippon. O painel de arbitragem deve procurar Ippon em primeira instância e só aplicar o wazaari na segunda instância.



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

Artigo 15 - Critérios de decisão (Hantei)

Paragrafo 1º- Na ausência de Sanbon ou derrota por desqualificação (Hansoku) ou desistência (Kiken), durante o tempo previsto do combate, uma decisão (Hantei) é tomada com base nas seguintes considerações:

- a) Se houver ou não wazaris/Ippons
- b) Se houver ou não Advertências.
- c) O número de fugas fora da área do combate.
- d) A excelência comparativa na atitude de combate.
- e) A capacidade e habilidade.
- f) O grau de dinamismo e espírito de luta.
- g) A excelência comparativa na estratégia utilizada.
- h) Combate honesto.
- i) Combate Limpo

Paragrafo 2º- No caso de um competidor marcar pelo menos um Wazari mais do que seu adversário, ele será automaticamente declarado o vencedor (Kachi).

Artigo 16 - Atos e Técnicas Proibidas

Os seguintes atos e técnicas são proibidos:

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



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

10) Qualquer comportamento susceptível de levar ao descrédito do Karatê (isso inclui técnicos, dirigente e **qualquer pessoa ligada ao competidor – pai, mãe e outros**).

11) Qualquer ação desrespeitosa e desnecessária é estritamente proibida.

12) as ações e reações exageradas são proibidos e serão penalizado.

14) Saídas propositalis da área de competição (Jogai).

Artigo 17 - Sanções e desqualificação

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

Paragrafo 2º- Quando um competidor evita o combate, o Árbitro Principal deve emitir um alerta ou anunciar uma penalidade.

OBSERVAÇÕES

1 – Durante o tempo normal de luta, o atleta que permanecer fugindo sem lutar, caracterizando a anti-luta com o intuito de fazer passar o tempo, será punido por comportamento (fuga).

2 – Depois de anunciado pelo Árbitro o Atoshibaraku (30 segundos para o término) o atleta que permanecer fugindo sem demonstrar atitude de luta, apenas para passar o tempo, será punido por comportamento, porém com uma punição a mais do que seria a normal. Ex: se o atleta já tiver um Chuikoku por comportamento, receberá um chui. (pulando-se o keikoku).

3 – A penalidade de Jogai que ocorrer durante o atoshibaraku também receberá pontuação dobrada, desde que considerada fuga de luta, o que não deve ocorrer se o árbitro considerar que esta saída ocorreu em combate normal, sem fuga.

4 – Durante o tempo normal de luta, os atletas permanecer sem lutar, caracterizando a anti-luta com o intuito de fazer passar o tempo, 20 segundos (passividade), será punido por comportamento os dois atletas. Não existe passividade só para um atleta.

Paragrafo 3º- Quando um competidor comete um ato abaixo descrito, o Árbitro Principal deve anunciar a derrota do competidor infrator:

a) Desobediência às ordens do Árbitro Principal.

b) Se um competidor se torna exaltado de tal forma que ele é considerado pelo Árbitro Principal de ser um perigo para o seu oponente.



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

c) Se o ato ou os atos de um competidor são considerados maliciosos, intencionalmente para violar as regras proibidas.

d) Outros atos que são considerados uma violação das regras da competição.

Paragrafo 4º- Para o Contato, os avisos e as penalidades são as seguintes:

a) Advertência verbal: Chuikoku (sem uma penalidade).

b) Penalidade: keikoku e aplica-se wazari ao adversário.

c) Penalidade: Chui e aplica-se ippon ao adversário

d) Desqualificação: Hansoku e desclassificação.

Paragrafo 5º- Jogai e Comportamento se somam e os avisos e as penalidades são as seguintes:

a) Advertência verbal: Chuikoku (sem uma penalidade).

b) Penalidade: keikoku e aplica-se wazari ao adversário.

c) Penalidade: Chui e aplica-se ippon ao adversário

d) Desqualificação: Hansoku e desclassificação.

OBSERVAÇÃO: O atleta que sair de quadra depois de anunciado o Atoshibaraku (30 segundos para o término) caracterizando fuga de combate, receberá uma punição por Jogai, pulando-se a que seria o normal. Ex: o atleta sai após ter sido anunciado o Ato Shibaraku, mas não tem nenhuma saída de quadra, irá receber Jogai keikoku, se já tem uma saída de quadra (Jogai Chuikoku, ele receberá o Jogai Chui, pulando-se o Jogai keikoku que seria o normal. Isto não deverá ser considerado para jogais ocorridos em combate, ou seja, com o atleta buscando a luta e não a fuga,

Explicação:

O competidor que, em uma atitude anti-desportiva e para o fato de querer ganhar, após a atoshibaraku deixa a área de competição na finalidade de vencer irá incorrer em falta de comportamento PROIBIDO.

Este artigo, tem como base a aplicação das normas de conduta: Lealdade, CARATER e Atitude Esportiva, contribuindo para a dignidade do combate e principalmente respeito devido ao competidor que está em desvantagem naquele momento.



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

Paragrafo 6º- Qualquer comportamento desrespeitoso de pessoas ligadas ao atleta, como o treinador, dirigente, apoiantes, etc. pode resultar na desqualificação do competidor e / ou equipe.

Paragrafo 7º- As penalidades de contato e comportamento devem ser somadas durante o combate.

Paragrafo 8º- O ponto não será concedido se o competidor fere seu adversário, mesmo se a lesão é pequena.

Paragrafo 9º- A Regra dos dez segundos deverá ser considerada:

a) Primeiro caso: Knockout

Quando o atleta for atingido de forma muito violenta por seu adversário e cair instantaneamente sem nenhuma condição de prosseguir, chama-se o medico e este entra imediatamente para atendimento do atleta. Neste caso, não se abre a contagem e o resultado será dado ou por Hansoku ou por Shikaku.

b) Segundo caso: knock down

Quando o atleta é atingido e apenas se apresenta sem totais condições de prosseguir, mas não foi nocauteado, chama-se o medico e abre-se a contagem dos dez segundos. Se o atleta levantar apresentando-se em condições de luta antes de se completarem os dez segundos, corta-se a contagem e o medico poderá atendê-lo. O medico não deverá entrar para atendimento antes completar os dez segundos, ou antes, de que o Árbitro autorize. O medico só poderá atender o atleta findo o tempo dos dez segundos ou se o árbitro cortar os dez segundos e solicitar o atendimento.

Caracterizando-se os dez segundos, o resultado se dará por Hansoku de quem acertou ou kiken de quem foi atingido. Se não se caracterizar os dez segundos, após a punição de quem atingiu o adversário, a luta poderá prosseguir normalmente. A decisão de prosseguir o combate será sempre do Árbitro, levando em consideração a avaliação médica.

VI- DOS PROTETORES OBRIGATÓRIOS E FACULTATIVOS

Artigo 18 - Os protetores obrigatórios nas categorias de **kumite individual** são:



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

Paragrafo 1º- Todas as categorias de kumite individuais de faixas etárias de 5 a 15 anos, independente da graduação, e também para as categorias de 16-17anos, adultos e masters que não envolvem faixas pretas, deverão utilizar:

a) **Protetor de cabeça-** Capacetes nas cores vermelha e azul. Na ausência dos capacetes azuis os dois competidores poderão utilizar a cor vermelha;

b) **Protetor de tórax-** os coletes ou protetores de tórax deverão determinar os lados de cada competidor, apresentando as cores vermelho e azul.

c) **Protetores de mão-** as luvas dos competidores deverão obedecer ao lado que o atleta for lutar, ou seja, ou a cor vermelha (se for AKA) ou a cor Azul (se for AO). Não é permitida a utilização de outras cores. Uso pessoal.

d) **Protetores de boca-** o protetor bucal poderá ser colorido, e será obrigatório a todos os atletas a partir de 12 anos de idade, mesmo com a utilização do capacete.

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

Paragrafo 2º- Todas as categorias de kumite individual de faixas etárias de 16 anos e acima (juvenil, adulto e máster) que envolvem faixas pretas, não utilizarão os protetores de cabeça e tórax, sendo para estas categorias, **obrigatório** o uso dos seguintes protetores:

a) **Protetor de canela e pé:** deverão obrigatoriamente ser nas cores vermelha ou azul obedecendo o lado em que competem (Aka ou Ao). Não serão permitidas outras cores e os atletas que não apresentarem estas proteções serão automaticamente desclassificados. Uso pessoal.

b) **Protetor de seios:** para todas as meninas de 16 anos e acima, sendo de utilização interna. Uso pessoal.



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

c) **Protetor genital:** para os atletas masculinos de 16 anos e acima, com utilização interna. Uso pessoal.

d) **Protetores de mãos-** as luvas dos competidores deverão obedecer ao lado que o atleta for lutar, ou seja, ou a cor vermelha (se for AKA) ou a cor Azul (se for AO). Não é permitida a utilização de outras cores. Uso pessoal.

e) **Protetores de boca** - o protetor bucal poderá ser colorido, e será obrigatório a todos os atletas a partir de 12 anos de idade, mesmo com a utilização do capacete. Uso pessoal.

Artigo 19 - Os protetores obrigatórios nas categorias de **kumite equipe** são:

Paragrafo 1º- Todas as categorias de kumite equipe nas diversas faixas etárias (mirim- infantil- infante- juvenil- adulto- master) deverão utilizar:

a) **Protetor de cabeça-** Capacetes que deverão ser nas cores vermelhas e azuis. Na ausência dos capacetes azuis os dois competidores poderão utilizar a cor vermelha;

b) **Protetor de tórax-** os coletes ou protetores de tórax deverão determinar os lados de cada competidor, apresentando as cores vermelho e azul.

c) **Protetores de mão-** as luvas dos competidores deverão obedecer ao lado que o atleta for lutar, ou seja, ou a cor vermelha (se for AKA) ou a cor Azul (se for AO). Não é permitida a utilização de outras cores.

d) **Protetores de boca-** o protetor bucal poderá ser colorido, e será obrigatório a todos os atletas a partir de 12 anos de idade, mesmo com a utilização do capacete.

Observação: São protetores facultativos para kumite equipe: protetores de canela e pé (nas cores vermelha e azul), protetor genital.



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

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

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

VII- DA ÁREA TÉCNICA E DA ATUAÇÃO DO TÉCNICO

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

Artigo 23 - As Federações Estaduais poderão apresentar, para atuação durante os eventos interestaduais e nacionais, seus técnicos, em quantidade máxima de 03 (três) que obrigatoriamente, e de forma gratuita, deverão fazer o curso de arbitragem daquele evento, onde receberão sua credencial de atuação, tendo livre acesso para auxiliar na condução dos atletas em seus kotos de competição, bem como atuação de técnico durante as lutas, posicionando-se no local estipulado para os técnicos nas áreas, não podendo ficar transitando sem função pelas áreas, sendo passível de punição com a cassação da credencial.

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

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

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

- a) Não se apresentarem trajados e identificados conforme artigo 3 do Inciso VII;



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

b) Comportarem-se de forma inadequada, faltando com respeito a qualquer membro de diretoria da Confederação, árbitros ou da organização do evento;

c) Atuar dando instruções fora da área especificada ou permanecer nas áreas sem atleta em atuação naquele momento.

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

IX- CONSIDERAÇÕES FINAIS

Paragrafo único- Quaisquer fatos e acontecimentos que dizem respeito as regras de competição e que não considerados neste regulamento, serão analisados e decididos por comissão de arbitragem do referido evento.

Caçapava, 03 de março de 2017

Presidência CEEBK

Comissão Nacional de Arbitragem