



“Let’s build our way...”

Daniele Lazzarini

NOVAS REGRAS DE ARBITRAGEM IKU 2018

INTERNATIONAL KARATE UNION - IKU

REVISADO EM 15 DE MARÇO DE 2018

Esta tradução foi feita pelo Mestre Milton Asada 8º Dan Karate Shotokan em maio/2018 e visa auxiliar a todos integrantes da Seleção CEEBK sobre as regras de arbitragem e exigências IKU

ÍNDICE

PARTE 1: REGRAS DE CONCORRÊNCIA	Pág. 4
ART. 1 - ESTRUTURA DA COMPETIÇÃO	Pág. 4
ART. 2 - REGRAS DE COMPETIÇÃO	Pág. 4
SORTEIO DE COMPETIDORES	Pág. 5
ART. 3 - MEMBROS DA COMPETIÇÃO	Pág. 5
ART. 4 - UNIFORME OFICIAL	Pág. 5
ART. 5 - EQUIPAMENTO DE PROTEÇÃO.....	Pág. 6
ART. 6 - TAMANHOS DA ÁREA DE COMPETIÇÃO	Pág. 7
ART. 7 - EQUIPAMENTO DE COMPETIÇÃO	Pág. 8
ART. 8 - PROTESTOS CONTRA A DECISÃO E A REVISÃO DA DECISÃO	Pág. 8
ART. 9 – OUTROS ASSUNTOS	Pág. 9
PARTE 2: REGRAS DE JULGAMENTO - ASSUNTOS GERAIS	Pág. 10
CAPÍTULO 1 - PAINEL DOS ÁRBITROS	Pág. 10
ART. 1 - NOMEAÇÕES	Pág. 10
ART. 2 - DEVERES GERAIS DOS ÁRBITROS E JUÍZES	Pág. 10
ART. 3 - RESPONSABILIDADES E DEVERES DO CHEFE DE ÁRBITROS	Pág. 11
ART. 4 - RESPONSABILIDADES E DEVERES DO ÁRBITRO (SUSHIN)	Pág. 11
ART. 5 - RESPONSABILIDADES E DEVERES DOS JUÍZES (FUKUSHIN)	Pág. 12
ART. 6 - RESPONSABILIDADES E DEVERES DO JUIZ E DOS MESÁRIOS	Pág. 12
CAPÍTULO 2 - TERMINOLOGIA - GESTOS	Pág. 12
CAPÍTULO 3 - DECISÕES	Pág. 15
CASOS E TABELA MAIORITÁRIA.....	Pág. 15
PARTE 3: REGRAS DE COMPETIÇÃO DE KUMITE - ASSUNTOS GERAIS	Pág. 16
ART. 1 - INÍCIO - SUSPENSÃO - FIM DE UMA PARTIDA	Pág. 16
ART. 2 - CRITÉRIOS DE DECISÃO DO IPPON E WAZA-ARI	Pág. 16
ART. 3 - ÁREAS DE PONTUAÇÃO E TÉCNICAS DE PONTUAÇÃO	Pág. 17
ART. 4 - VITÓRIA OU DERROTA	Pág. 17
VITÓRIA DE IPPON, NIHON, SANBON	Pág. 18
VITÓRIA POR DECISÃO (HANTEI)	Pág. 18
CRITÉRIOS PARA HANTEI	Pág. 18



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

PROCEDIMENTO HANTEI	Pág. 18
DERROTA DEVIDO À DESQUALIFICAÇÃO DE FALTA (HANSOKU C1-C2) ..	Pág. 18
DERROTA DEVIDO A APOSENTADORIA (KIKEN)	Pág. 18
ART. 5 - AÇÕES/TÉCNICAS PROIBIDAS - AVISOS E PENALIDADES	
CATEGORIA 1 (C1)	Pág. 19
CATEGORIA 2 (C2)	Pág. 19
TÉCNICAS POTENCIALMENTE PERIGOSAS	Pág. 19
MUBOBI	Pág. 19
JOGAI	Pág. 20
COMPORTAMENTO DESLEAL	Pág. 20
ART. 6 - LESÕES E ACIDENTES	Pág. 21
DECISÕES DO DOUTOR	Pág. 21
VITÓRIA OU DERROGA APÓS LESÃO OU ACIDENTE	
REGRAS E PROCEDITOS	Pág. 21
ART. 7 - SHIKKAKU	Pág. 21
A. SHOBU SANBON	Pág. 22
ART. 1 - SHOBU SANBON INDIVIDUAL	Pág. 22
ART. 2 - CATEGORIAS PERMITIDAS	Pág. 22
ART. 3 - DURAÇÃO DE UMA LUTA SHOBU SANBON INDIVIDUAL.....	Pág. 22
ART. 4 - EMPATE E PRORROGAÇÃO	Pág. 23
CAPÍTULO 4 - EQUIPE DE SHOBU SANBON.....	Pág. 23
ART. 1 - CATEGORIAS PERMITIDAS	Pág. 23
ART. 2 - LUTA DE EQUIPE DE SHOBU SANBON	Pág. 23
ART. 3 - OS MEMBROS DA EQUIPE DE SHOBU SANBON	Pág. 23
ART. 4 - OS CRITÉRIOS PARA DECIDIR A EQUIPE VENCEDORA	Pág. 24
ART. 5 - TEMPATE E PARTIDA EXTRA	Pág. 24
CAPÍTULO 5 - EQUIPE DE REVEZAMENTO DE SHOBU SANBON	Pág. 24
ART. 1 - CATEGORIAS PERMITIDAS	Pág. 25
ART. 2 - DURAÇÃO	Pág. 25
ART. 3 - OS MEMBROS DA EQUIPE DE REVEZAMENTO	Pág. 25
ART. 4 - CRITÉRIOS PARA DECIDIR A EQUIPE VENCEDORA	Pág. 25
ART. 5 - EMPATE NA EQUIPE DE REVEZAMENTO	Pág. 25
ART. 6 - SUBSTITUIÇÕES NA EQUIPE DE REVEZAMENTO.....	Pág. 26
ART. 7 - PENALIDADES NA EQUIPE DE REVEZAMENTO.....	Pág. 26
B. SHOBU NIHON	Pág. 26
ART. 1 - CATEGORIAS PERMITIDAS	Pág. 27
ART. 2 - DURAÇÃO	Pág. 27
ART. 3 - PROTETORES	Pág. 27
ART. 4 - CONTACTOS E TÉCNICAS PROIBIDAS.....	Pág. 27
C. SHOBU IPPON	Pág. 28
CAPÍTULO 6 - INDIVIDUAL IPPON.....	Pág. 28
ART. 1 - CATEGORIAS PERMITIDAS	Pág. 28
ART. 2 - DURAÇÃO DE LUTA.....	Pág. 28



“Let’s build our way...”

Daniele Lazzarini

ART. 3 - O SISTEMA DE ADRBITRAGEM	Pág. 28
ART. 4 – LUTA EXTRA (SAI SHIAI).....	Pág. 28
ART. 5 - AÇÕES E TÉCNICAS PROIBIDAS ..	Pág. 28
ART. 6 - PENALIDADES E DESQUALIFICAÇÃO	Pág. 28
CAPÍTULO 7 – EQUIPE SHOBU IPPON.....	Pág. 29
ART. 1 - CATEGORIAS PERMITIDAS	Pág. 29
ART. 2 - OS MEMBROS DA EQUIPE DE SHOBU IPPON	Pág. 29
ART. 3 - CRITÉRIOS PARA DECIDIR A EQUIPE VENCEDORA DO SHOBU IPPON	Pág. 9
PARTE 4: REGRAS DE COMPETIÇÃO DE KATA	Pág. 30
ART. 1 - ASSUNTOS GERAIS	Pág. 30
ART. 2 – JULGAMENTO DA COMPETIÇÃO.....	Pág. 30
ART. 3 - O DESEMPENHO DE KATA - INÍCIO	Pág. 30
ART. 4 - O DESEMPENHO DE KATA - FIM	Pág. 30
ART. 5 - RODADAS	Pág. 31
ART. 6 - EMPATE	Pág. 31
CAPÍTULO 10 - COMPETIÇÃO DE KATA INFANTIL.....	Pág. 32
ART. 1 - CATEGORIAS PERMITIDAS	Pág. 32
ART. 2 - CATEGORIAS, RODADAS, TIPOS DE KATA PERMITIDOS	Pág. 32
LISTA OFICIAL IKU – SHITEI KATA	Pág. 32
CAPÍTULO 11 - COMPETIÇÃO DE KATA JUVENIL, CADETES, JUNIORES,.....	Pág. 33
ART. 1 - CATEGORIAS PERMITIDAS	Pág. 33
ART. 2 - RODADAS	Pág. 33
CAPÍTULO 12 - COMPETIÇÃO DE KATA SÊNIOR E MASTER	Pág. 33
ART. 1 - CATEGORIAS PERMITIDAS	Pág. 33
ART. 2 – RODADAS EM COMPETIÇÃO SENIOR E MASTER.....	Pág. 33
CAPÍTULO 13 - CRITÉRIOS PARA DECISÃO	Pág. 33
ART. 1 - DESEMPENHO BÁSICO	Pág. 33
ART. 2 - DESEMPENHO AVANÇADO	Pág. 34
ART. 3 – SUBTRAÇÃO DE PONTOS	Pág. 34
ART. 4 - DESQUALIFICAÇÃO	Pág. 34
ANEXO 1 - LISTA DE KATA OFICIAL DA IKU	Pág. 35-36



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

PARTE 1: REGRAS DE COMPETIÇÃO

ART. 1: ESTRUTURA DA COMPETIÇÃO

1.1 A competição é dividida em duas formas principais: KATA e KUMITE.

1.2 A competição KATA INDIVIDUAL será organizada por estilo (Shotokan, Goju-Ryu, Shito-Ryu, Wado-Ryu, outros estilos).

A competição KATA TEAM será interestilos. Além disso, cada competição de Kata será dividida em várias categorias (Infantil, Juvenis, Cadetes, Juniores, Seniores, Masters, masculino, feminino, peso, idade, graduação, etc.).

1.3 A competição KUMITE será dividida em:

- SHOBU IPPON (Individual e Equipe)
- SHOBU NIHON (Indivíduo para Infantil de 6 a 11, Individual e Equipe de Juvenil 12-13).
- SHOBU SANBON (Individual, Equipe e Equipe de Revezamento)

Também cada competição de Kumite será dividida em várias categorias (Infantil, Juvenil, Cadete, Junior, Senior, Master, masculino, feminino, peso, idade, graduação, etc.).

1.4 Categoria de idade:

- Infantil A (5-7) - Infantil B (8-9) - Infantil C (10-11)
- Juvenil (12 aos 13 anos)
- Cadete (14-15)
- Junior (16-17)
- Sênior (18-40 anos)
- Master (41-60)

ART. 2: REGRAS DE COMPETIÇÃO

2.1 Para cada competição, todos os competidores devem decidir qual sistema de Kumite eles desejam competir. Cada competidor deve escolher competir Shobu Ippon tanto no Individual como na Equipe OU no sistema Shobu Sanbon Individual e Equipe. Competidores não poderão competir em ambos os sistemas de kumite nem misturar ambos Shobu Ippon e categoria Shobu Sanbon.

2.2 Em todas as competições, os competidores devem participar somente em sua própria categoria.

2.2.1 Um competidor Juvenil PODE APENAS competir em categorias Juvenis.

2.2.2 Um competidor de Cadete SÓ pode competir em categorias de cadetes.

2.2.3 Um competidor júnior pode competir apenas em categorias juniores.

2.2.3 Um competidor sênior pode competir apenas em categorias seniores.

2.2.5 Um competidor master só pode competir em categorias de masters. Competição de kumite master deve ser de peso livre.

2.2.6 Uma categoria será organizada com um mínimo de 6 competidores de duas federações. Na falta desta condição mínima, a categoria será mesclada com a próxima menor.



“Let’s build our way...”

Daniele Lazzarini

2.3. Cada federação pode registrar no máximo 1 equipe e no máximo 4 participantes individuais em cada categoria na competição de kumite e kata. Apenas o país anfitrião pode registrar 2 equipes.

SORTEIO DE COMPETIDORES

a) Na categoria Kumite, no caso de dois atletas do mesmo país, eles devem ser sorteados em duas Chaves diferentes (Chave A e Chave B).

b) O campeão mundial, ou campeão europeu e vice-mundial, ou vice-europeu em categorias de kumite, deve ser sorteado em diferentes Chaves (Chave A e Chave B).

ART. 3: MEMBROS DA COMPETIÇÃO

3.1 Diretor da competição:

Nomeado pelo Comitê Diretor da União Internacional de Karatê (IKU - DC).

Ele administrará a organização e o desenvolvimento da competição, mas não poderá interferir com as regras de COMPETIÇÃO. Ele deve ser assistido por outros membros da competição.

3.2 Médico de competição:

Nomeado pelo IKU-DC. Ele vai decidir sobre todos os assuntos médicos durante a competição. Ele registrará a lesão recorrente em um "Formulário de LESÃO". Ele é autorizado a dar a sua opinião sobre se um competidor está apto ou não apto para competir na categoria de luta e/ou a competição (ver PARTE 3, ART. 6, página 18).

3.3 A Equipe de Primeiros Socorros:

Devem estar preparados para atuar junto com o Médico de Competição em casos de acidente ou doença.

3.4 Equipe de segurança:

Não devem permitir intrusos na área de competição. O organizador da nação de o torneio deve nomear esta equipe.

3.5 Nenhuma competição será iniciada sem a presença do Médico da Competição e da Equipe de Primeiros Socorros.

ART. 4: UNIFORME OFICIAL

ÁRBITROS

4.1 Todos os juízes e árbitros devem usar o uniforme oficial previsto pelo IKU-DC. Este uniforme deve ser usado em todos os torneios, cursos e provas.

4.2 O uniforme oficial do árbitro é composto por:

- Um blazer azul-marinho com dois botões prateados
- Uma camisa branca IKU
- Uma gravata azul da IKU



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

- Calça cinza claro
- Meias pretas
- Calçado desportivo preto

4.3 Árbitros e Juízes não estão autorizados a usar relógios, pulseiras, telefones celulares, alfinetes ou outros objetos que possam causar ferimentos.

COMPETIDORES

4.4 Todos os competidores devem usar um Karate-gi limpo e branco.

4.5 Emblema nacional do país é permitido (máximo de 10 centímetros quadrados), ou o logotipo da Confederação no lado esquerdo do peito e com apenas um quadro de logotipo de publicidade de patrocínio nas costas do competidores no alto do karate-gi. Deve estar na altura do ombro e medir no máximo 30 x 15 cm.

4.6 A jaqueta de karate-gi, quando apertada ao redor da cintura com o cinto, deve ter um comprimento total que cobre os quadris, mas não deve atingir os joelhos.

4.7 A faixa deve ter um comprimento total que deixe cerca de 15 - 30 cm de comprimento extra em ambas as extremidades depois de ter sido devidamente amarrado na cintura, mas não deve atingir os joelhos.

4.8 As mangas da jaqueta devem chegar até a metade do antebraço e não devem ser maiores do que a curva do pulso. As mangas não devem ser enroladas.

4.9 A calça deve ser comprida o suficiente para cobrir dois terços da canela e não devem ser maiores do que a curva do tornozelo. As calças não devem ser enroladas.

4.10 mulheres muçulmanas podem usar um lenço branco ou chador.

4.11 Apenas competições femininas devem usar uma camiseta branca simples sob a jaqueta de Karate-gi.

4.12 Nos eventos de Kata, os competidores devem usar a faixa de seu próprio grau de Karatê nas duas primeiras rodadas (Notas).

Na rodada semifinal e final eles devem usar uma faixa vermelha para AKA e uma faixa azul para AO.

4.13 Um competidor só pode competir em um estilo de Kata.

4.14 Nas competições de Kumite e no Kata, o sistema de bandeiras, para fins de identificação, os competidores devem usar faixa vermelha para AKA e faixa azul para Ao, substituindo a própria faixa.

4.15 Se um competidor estiver inadequadamente vestido para competir, o Árbitro lhe permitirá 1 minuto para que mude seu uniforme para cumprir as regras da IKU. Se após esse tempo (1 minuto) o competidor não for capaz de mudar seu uniforme, a decisão do árbitro será KIKEN (desqualificação) para o competidor. O técnico do competidor é responsável por garantir que o competidor esteja apropriadamente vestido para a competição.

TÉCNICOS

4.16 Durante a competição, todos os técnicos devem usar um uniforme nacional (calça e camiseta polo nacional) com o nome nacional ou da federação, juntamente com o crachá pessoal.

4.17 No Koto, os técnicos não estão autorizados a ajudar os competidores a usar ou ajustar o seu karate-gi ou outras roupas durante uma competição.



“Let’s build our way...”

Daniele Lazzarini

4.18 Os Oficiais da IKU ou o Diretor da Competição podem destituir qualquer oficial ou competidor que não cumpra estes regulamentos.

ART. 5: EQUIPAMENTOS DE PROTEÇÃO

Em competições IKU, os seguintes protetores podem ser usadas:

5.1. Luvas: Shobu Sanbon, Ippon e Nihon, azul para Ao, vermelho para Aka, correspondendo à sua faixa para essa rodada.

5.1.1 Luvas especiais podem ser usadas, sob a aprovação da IKU-DC.

5.2 Protetores de boca: devem ser brancos ou claros. Atletas que não podem usar o protetor de boca, devem apresentar atestado médico constando porque não podem usá-lo.

5.3 Protetores de virilha: devem ser usados sob o karatê-gi.

5.4 Protetores de tórax: (para kumite feminino) deve ser branco.

5.5 Capacete e protetor de tórax: (para crianças Nihon Kumite) deve ser branco.

5.6 Caneleiras (Sanbon Kumite / Nihon Kumite) podem ser brancas ou combinadas com a cor solicitado para o combate (AKA ou AO).

5.7 Caneleiras com protetores de Peito de Pé (Nihon Kumite) apenas para a categoria infantil. Pode ser branco ou combinado com a cor solicitada para o jogo (AKA ou AO). Para a categoria Juvenil, deve ser combinada com a cor solicitada para o jogo (AKA ou AO) e não pode ser branco.

5.8 Todos os equipamentos de proteção deve ser aprovado pelo IKU-DC.

As seguintes regras se aplicam ao uso de equipamentos de proteção:

5.9 Equipamentos obrigatórios:

- Luvas
- Protetor de Boca (Shobu Sanbon)
- Protetores de virilha (Masculino Shobu Sanbon e Ippon)
- Protetores de tórax (Infantil e Feminino)
- Capacete (Shobu Nihon / Infantil)

5.10 Equipamentos permitidos:

- Protetores de boca (Shobu Ippon e Nihon)
- Protetor de virilha (Shobu Nihon)
- Protetores de canela (Shobu Sanbon e Nihon)
- Protetores de Peito do pé (Shobu Nihon)
- Lentes de contato gelatinosas / permeáveis à água ou óculos especiais ou outros equipamentos especiais recomendado pela comissão médica da IKU, pode ser usado por conta e risco do participante aprovação prévia da IKU-DC.

5.11 Equipamentos proibidos:

- Óculos (vidro ou plástico rígido) para kumite
- Caneleiras para Shobu Ippon
- Protetores de Peito do pé para Ippon e Sanbon kumite



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

PRESILHAS, OBJETOS METÁLICOS, CABELOS E BANDAGENS

5.12 Todos os competidores são obrigados a manter o dedo e as unhas dos pés curtos e não devem usar objetos que possam causar ferimentos a si mesmos ou ao seu oponente.

5.13 Cada competidor deve manter seus cabelos limpos e cortados de tal forma que não obstrua a conduta suave da competição.

5.14 As mulheres podem usar grampos de cabelo discretos (não metálicos) durante uma competição de Kata.

5.15 Os competidores não podem usar ataduras ou suportes, exceto no caso da autorização do médico.

5.16 Competidores não estão autorizados a usar hachimaki.

5.17 Se um competidor que se apresenta na área de competição em violação das regras acima, o árbitro permitirá para que ele 1 minuto possa corrigir de acordo com as regras da IKU. Caso contrário, a decisão será KIKEN para este competidor. O treinador do competidor é responsável por garantir que o competidor não viole essas regras.

ART. 6: TAMANHOS DA ÁREA DE COMPETIÇÃO

6.1 Os pisos de tatame são obrigatórios.

6.2 Kumite: o tamanho da área de competição, a princípio, deve ser 8 x 8 metros para Juvenil, Cadetes, Juniors, Seniors e Masters: e um mínimo de 6 x 6 metros para Infantil, com um espaço de segurança de 1 metro ao redor dele.

6.3 Kata: o tamanho da área deve ser grande o suficiente para que os participantes possam executar o Kata, sem qualquer obstáculo.

ART. 7: EQUIPAMENTO DE COMPETIÇÃO

7. 1 O equipamento de competição será preparado pelo anfitrião do Campeonato e pelo organizador da IKU.

Tipo e quantidade do equipamento:

7.2 Bandeiras vermelhas / azuis: (pelo menos 5 para a área de jogo)

7.3 Placares de pontuação para Kata: (pelo menos 5 para cada área de jogo)

7.4 Equipamentos de anotação: (folhas de pontuação e formulários de anotação, canetas, calculadoras, etc.).

7.5 Faixas vermelha / azul

7.6 O sistema de computador IKU é obrigatório. O organizador nacional garantirá que seja transportado com segurança e que seja usado corretamente.

7.7 Apitos, sinos ou gongos para anunciar sinais de tempo.

ART. 8 PROTESTOS CONTRA A DECISÃO E A REVISÃO DA DECISÃO

INTRODUÇÃO

8.1 Para reduzir qualquer erro de anotação e evitar protestos, o vencedor de cada luta deve confirmar seu nome para a Mesa de Controle antes de sair da área.

Rua Dom Pedro II n 250- Vila Resende CEP 12282-370 Caçapava São Paulo



“Let’s build our way...”

Daniele Lazzarini

8.2 Para os mesmos propósitos, o técnico pode notificar o Árbitro Chefe do Koto de qualquer erro, assim que é detectado. No entanto, os técnicos não podem interromper o trabalho dos Mesários tentando verificar as listas de participação ou outros documentos, pedindo explicações, etc.

8.3 Os competidores não podem protestar pessoalmente contra a decisão de um Árbitro e Juiz.

8.4 Apenas o técnico da equipe envolvida pode protestar para o Árbitro Principal contra a decisão, quando a decisão tomada pelo Árbitro e Juízes for considerada como tendo violado a competição ou às regras.

PROCEDIMENTO DE PROTESTO:

8.5 O técnico anuncia ao Chefe de Árbitros que ele pretende fazer um protesto oficial.

8.4 O Chefe de Árbitros interromperá a rodada inteira e informará a Comissão de Arbitragem sobre isso.

8.5 Antes de o técnico fazer um protesto oficial, ele tem que pagar uma taxa de protesto ao tesoureiro da IKU.

A taxa será devolvida se o protesto for confirmado (válido).

8.6 O técnico completa a “folha de PROTESTO” e a entrega ao Chefe de Árbitros que a entregará a Comissão de Arbitragem.

8.7 A Comissão de Arbitragem revisará a reclamação e a prova que a apóia, e poderá pedir uma explicação ao Chefe de Árbitros, o Árbitro e/ou os Juízes.

8.8 Se a Comissão de Arbitragem verificarem que a decisão está realmente incorreta, eles podem exigir que o quadro de Arbitragem revise sua decisão e corrija o erro.

8.9 O técnico é responsável em fornecer as provas para o protesto.

8.10 A Comissão de Arbitragem da IKU, após aprovação do IKU-DC, comunicará a final decisão ao Chefe de Árbitros. O Chefe de Árbitros informará o técnico da decisão final.

8.11 A Comissão de Arbitragem pode penalizar o (s) árbitro (s) que causou o protesto.

8.14 A prova de vídeo é aceita SOMENTE se for obviamente clara e sem qualquer dúvida sobre isso.

ART. 9 OUTROS ASSUNTOS

9.1 No caso de uma situação não prevista nestas regras ou em caso de dúvida sobre a aplicabilidade destas regras para uma situação específica, o Quadro de árbitros deve consultar entre si para encontrar uma solução.

9.1.1 A decisão deve ser aprovada pela Comissão de Arbitragem da IKU e pela IKU DC. Todos os funcionários devem ser notificados desta decisão e um anúncio público será feito.



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

PARTE 2: REGRAS DE JULGAMENTO

ASSUNTOS GERAIS

1. Todas as atividades do árbitro serão realizadas de acordo com as regras da IKU e coordenadas pela Comissão de Arbitragem da IKU (IKU-RC). O IKU-RC será composto por um número ímpar de membros (3, 5, 7, etc) e será liderado pelo Presidente da Comissão de Arbitragem da IKU.

2. Todos os Árbitros devem escolher ser um competidor ou um árbitro. Eles não podem competir e arbitrar no mesmo torneio.

3. Árbitros e Juízes devem evitar a realização de um combate de Kumite se um competidor for da federação ou país está envolvido. Eles devem informar o Chefe de Árbitros sobre este assunto.

Dependendo da situação, o Chefe de Árbitros pode substituir o Árbitro por um neutro (se possível) ou pode decidir manter este Árbitro.

4. Toda equipe, incluindo competidores, técnicos, dirigentes ou qualquer pessoa ligada aos competidores, como Árbitros, juízes ou outros oficiais, devem seguir os ideais do Karate-Do de bom caráter, sinceridade, esforço, etiqueta e autocontrole.

5. Qualquer comportamento de técnicos, dirigentes ou qualquer pessoa ligada aos competidores, que tenha atitudes que ponha em descrédito o Karatê, pode resultar em uma penalidade ou na desqualificação do competidor e/ou a equipe.

CAPÍTULO 1: QUADRO DE ÁRBITROS

Eles garantirão que essas regras sejam aplicadas imparcialmente no tatame. O quadro de árbitros é composto de: Árbitro Central (SUSHIN) e 2 Juízes Auxiliares (FUKUSHIN). O pessoal do quadro de Controle será composto pelo Chefe da Mesa, pelo Anotador, pelo Cronometrista e pelo Anunciador.

ART. 1: NOMEAÇÕES

1.1 O Presidente da Comissão de Arbitragem é nomeado pelo Comitê Diretor da IKU (IKUDC).

1.2 A composição da Comissão de Arbitragem será proposta pelo Presidente da Comissão.

A Comissão é submetido ao IKU – DC para aprovação.

1.3 O Chefe de Árbitros e o quadro de árbitros para cada tatami são nomeados pelo Presidente da Comissão de Arbitragem.

1.4 O Árbitro Central (SUSHIN) e os 2 Juízes Auxiliares (FUKUSHIN) serão indicados pelo Chefe de Árbitros antes ou no momento de cada partida.

1.5 Os Membros da Mesa de Controle é nomeado pelo anfitrião da organização da competição / IKU e deve ser aprovado pela IKU-DC.

ART. 2: DEVERES GERAIS DOS ÁRBITROS E JUÍZES

O Chefe de Árbitros, Árbitro (SUSHIN), os 2 Juízes Auxiliares (FUKUSHIN), Juíz de Mesa e os Membros da Mesa de Controle tem os seguintes deveres:

2.1 Aprender e conhecer as Regras da Competição IKU.

Rua Dom Pedro II n 250- Vila Resende CEP 12282-370 Caçapava São Paulo



“Let’s build our way...”

Daniele Lazzarini

2.2 Ser objetivo, imparcial e justo.

2.3 Demonstrar respeito e compreensão.

2.3 Ter uma escala de avaliação clara.

2.5 Eles devem se comportar com dignidade e demonstrar respeito pelos competidores e outros oficiais.

2.6 Seus movimentos durante a competição devem ser vigorosos, ágeis, refinados, rápidos, confiantes e precisos, mantendo uma atitude adequada como Árbitros da IKU.

2.7 Eles devem concentrar toda a sua atenção no combate, observando cada competidor cuidadosamente e julgando corretamente todas as ações dos competidores.

2.8 Durante a competição eles não devem falar com ninguém, com o Árbitro Chefe, os Juízes Auxiliares, os competidores e a Comissão de Arbitragem da IKU.

ART. 3: RESPONSABILIDADES E DEVERES DO CHEFE DE ÁRBITRO

3.1 O Chefe de Árbitros organiza, coordena e supervisiona toda a atividade no Koto.

3.2 Ele tem a responsabilidade final do julgamento.

3.3 Ele será responsável por garantir que os combates sejam conduzidos de acordo com as regras da competição e se qualquer incidente incomum ocorrer, ele deve basear sua decisão nessas regras.

3.4 O Chefe de Árbitros pode parar o combate e pode pedir ao Quadro de árbitros para revisar um erro ou uma decisão tomada contra essas regras.

3.5 Ele aconselha e lidera os árbitros e juízes.

3.6 Ele nomeia o Árbitro e os 2 Juízes Auxiliares antes de cada combate.

3.7 Se for necessário substituir um deles durante um combate, o Chefe de Árbitros deverá parar imediatamente a luta e selecionar um substituto sem perda de tempo.

3.8 O Chefe de Árbitros é subordinado à Comissão de Árbitros da IKU.

3.9 Ele não pode interferir na avaliação da pontuação da arbitragem, mas DEVE IMEDIATAMENTE interferir quando as regras não são aplicadas corretamente.

3.10 Ele prepara um relatório diário escrito sobre árbitros e incidentes especiais (se houver) em seu tatame.

ART. 4: RESPONSABILIDADES E DEVERES DO ÁRBITRO (SUSHIN)

O Árbitro terá o poder:

4.1 Para conduzir combates, incluindo iniciar e parar.

4.2 Anunciar a decisão do Quadro de Juízes.

4.3 Explicar, quando necessário, as razões pelas quais uma decisão foi tomada.

4.4 Anunciar faltas e emitir avisos (antes, durante e depois de uma luta).

4.5 Para tomar outra ação disciplinar (por exemplo, desqualificar / suspender um participante de uma partida).

Rua Dom Pedro II n 250- Vila Resende CEP 12282-370 Caçapava São Paulo



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

4.6 Para obter conselhos e informações dos 2 Juízes Auxiliares.

4.7 Decidir a vitória por maioria com base na tabela de julgamento.

4.8 Para prolongar a duração da partida.

4.9 Consultar o Chefe de Árbitros sempre que ele tiver dificuldade em tomar uma decisão.

ART. 5: RESPONSABILIDADES E DEVERES DOS 2 JUÍZES AUXILIARES (FUKUSHIN)

5.1 Assistir, ajudar e informar o Árbitro.

5.2 Exercer o direito de votar em uma decisão durante uma partida.

5.3 Avaliar o desempenho dos competidores.

5.4 Os juízes devem observar atentamente as ações dos competidores dentro do seu alcance de visão. Nos seguintes casos, eles devem imediatamente sinalizar ao Árbitro por meio de uma bandeira, apito e/ou mão corretamente dando sua opinião:

5.4.1 Quando eles notarem uma lesão ou mal estar de um competidor antes que o Árbitro o observe;

5.4.2 Quando perceberem uma ação que considerem que deve ser atribuída como ippon ou waza-ari;

5.4.3 Quando um competidor parece prestes a cometer, ou tenha cometido um ato proibido e/ou técnica proibida;

5.4.4 Quando ambos ou qualquer um dos competidores saírem da área de competição;

5.4.5 Em todos os casos, quando é necessário chamar a atenção do árbitro.

5.5 Cada Juiz avaliará continuamente a excelência relativa de esportividade dos competidores e sinalizar sua opinião de forma independente, da maneira prescrita.

ART. 6: RESPONSABILIDADES E DEVERES DO JUÍZ DE MESA, DOS MESÁRIOS, ANOTADOR, CRONOMETRISTA E ANUNCIADOR

6.1 Juíz de Mesa: O Juiz deve ser uma pessoa qualificada, com boa habilidade e que conheça a Regras de Competição IKU.

6.2 o Juíz de Mesa anuncia o nome de cada competidor para cada partida e garante que o competidor correto entre no Koto. No caso, durante uma rodada, um competidor toma o lugar de outro (por causa de muito barulho, anúncio errado, concorrentes desatentos, etc.), o resultado dessa partida será anulado. A rodada será reiniciada no ponto em que ocorreu o erro e envolverá apenas os competidores afetados pelo erro, mas se a rodada estiver terminada, o resultado não pode ser alterado.

6.3 Durante cada partida, o Juiz de mesa registra os pontos marcados para cada competidor, as advertências e penalidades dadas a cada competidor, e manter um registro preciso da luta, tempo, etc.

6.4 Eles devem anexar a "Folha de Lesão" à lista de competição, para revisá-la durante cada rodada.

CAPÍTULO 2: TERMINOLOGIA - GESTOS



“Let’s build our way...”

Daniele Lazzarini

O significado dos termos usados e os gestos (comandos, penalidades, anúncios) usados durante um combate de kumite, são os seguintes:

1. SHOBU (Sanbon / Nihon / Ippon) HAJIME

Comece a luta. O Árbitro fica na linha oficial.

2. SHOBU HAJIME

Inicie a luta interrompida. O Árbitro fica na linha oficial.

3. ATOSHI BARAKU

Antes do final da luta, um sinal sonoro será dado pelo cronometrista 30 segundos antes de finalizar.

4. YAME

Interrupção temporária da luta. O Árbitro desce com uma mão. O cronometrista pára o relógio.

5. TSUZUKETE

Retomada da luta, ordenada após uma interrupção não autorizada.

6. TSUZUKETE HAJIME

Reiniciando a luta. O Árbitro fica na linha oficial, volta para o Zenkutsu-dachi e traga as palmas das mãos uma para a outra.

7. SOREMADE

Final do jogo. O árbitro à frente a palma de uma mão entre os competidores, com o braço estendido.

8. MOTONOICHI

Posição original. Competidores, Árbitro e Juízes retornam aos seus respectivos lugares.

9. SHUGO

Reunião dos Juízes. O árbitro acena com um braço para os juízes.

10. HANTEI

Julgamento. O Árbitro pede julgamento, soprando seu apito, e os juízes assinalam suas decisões por sinal de bandeira.

11. IPPON

Um ponto. O Árbitro estende seu braço mais alto que seus ombros, em direção ao concorrente.

12. WAZA-ARI

Meio ponto. O Árbitro estende o braço levemente para baixo, para o lado, em direção ao concorrente.

13. AWASETE IPPON

Dois waza-ari reconhecidos como um ippon.

14. AIUCHI



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

Pontuação simultânea. Nenhum ponto concedido. O Árbitro aproxima os punhos em frente ao peito.

15. HIKIWAKE

Empate. O Árbitro estende ambos os braços para o lado e ligeiramente para baixo com as palmas voltadas para acima.

16. AKA (AO) NO KACHI

Vitória de vermelho (Aka). O árbitro levanta obliquamente um braço ao lado do vencedor.

17. ENCHO-SEN

Extensão. O Árbitro reinicia a partida com o comando "Shobu Hajime".

18. TORIMASEN

Não aceitável como pontuação. O sinal é como o de Hikiwake, mas a técnica culmina com as palmas voltadas para baixo.

19. CHUIKOKU

Aviso privado. O Árbitro cruza as mãos abertas com a borda de um pulso na borda do o outro ao nível do peito. Este aviso não deve ser levado em consideração em um possível Hantei.

20. KEIKOKU

Segundo aviso. O árbitro aponta com o dedo indicador para os pés do agressor a 45° ângulo de grau. Este aviso não deve ser levado em consideração em um possível Hantei.

21. HANSOKU CHUI

Aviso oficial. O árbitro aponta com o dedo indicador para a face do agressor. Este aviso deve ser levado em conta em um possível Hantei.

22. HANSOKU

Falta / Desqualificação. O árbitro aponta com o dedo indicador para a face do agressor e anuncia uma vitória para o adversário

23. JOGAI

Saia da área de combate. O árbitro indica uma saída apontando com o dedo indicador para o limite de área de jogo no lado do ofensor.

24. UKE IMASU

Técnica bloqueada. Uma mão aberta tocando o cotovelo do braço oposto.

25. NUKETE IMASU

Técnica perdida. Uma mão fechada cruzando na frente do corpo.

26. YOWAI

Técnica muito fraca. Uma mão aberta descendo para baixo.

27. HAYAI

Mais rápido / primeiro a pontuar. Uma mão aberta tocando a palma da outra mão, com os dedos.

28. MAAI



“Let’s build our way...”

Daniele Lazzarini

Má distância. Ambas as mãos são levantadas abertas e paralelas ao chão e de frente uma para a outra.

29. MUBOBI

Aviso por falta de respeito pela própria segurança. O árbitro aponta um dedo indicador no ar em um ângulo de 60 graus no lado do ofensor.

30. KIKEN

Renúncia. O árbitro aponta com o dedo indicador em direção aos pés do competidor.

31. SHIKAKKU

Desqualificação. O Árbitro aponta primeiro com o dedo indicador para o rosto do ofensor, então obliquamente acima e para trás, fora da área.

CAPÍTULO 3: DECISÕES

3.1 Em caso de diferença de opinião entre o Árbitro e os Juízes sobre uma determinada opinião, o juiz pode, com a concordância dos outros juízes, opor-se ao julgamento do Árbitro. A decisão final será tomada por maioria.

3.2 Caso a maioria não possa ser alcançada, os seguintes casos e quadro majoritário serão aplicados:

CASOS E TABELA MAJORITÁRIA

	JUIZ	JUIZ	DECISÃO PODE SER:				
1							
2							
3					T		
4	MIENAI				T	C1	C2
5	MIENAI				T	C1	C2
6	MIENAI	MIENAI			T	C1	C2
7	T			T			
8	T			T			
9	T	MIENAI			T	C1	C2
10	T	T	T	T			
11	C1		C1		T		
12	C2		C1		T		
13	C		C2		T		



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

14	C2		C2		T		
15	C1	C1	C1				
16	C2	C2	C2				
17	MIENAI	C1			T	C1	C2
18	MIENAI	C2			T	C1	C2
19	T	C1	T	C1			
20	T	C2	T	C2			
21	C1	C2	T	C1	C2		

3.3 As questões relativas ao julgamento não prescritas nestas regras devem ser discutidas entre o Árbitro e Juízes e a decisão alcançada devem ser informados ao Árbitro Chefe e ao Presidente da Comissão de Árbitros da IKU para aprovação. Todos os funcionários serão notificados dessas decisões e um anúncio público será feito.



“Let’s build our way...”

Daniele Lazzarini

PARTE 3: REGRAS DE COMPETIÇÃO DE KUMITE

ASSUNTOS GERAIS

ART. 1: INÍCIO - SUSPENSÃO - FIM DE UMA PARTIDA

1.1 Os competidores devem alinhar no início da rodada. Se um deles estiver ausente, ele será chamado duas vezes no microfone. Se ele não vier, ele será declarado KIKEN.

1.2 INÍCIO

- No início de uma partida de kumite, o Quadro de Árbitros permanecerá na borda externa da área de luta.

- Após a troca formal de cumprimento entre os competidores, oficiais / público e o Quadro Árbitro (Shomen ni Rei - Otagai ni Rei), o Árbitro dá um passo para trás, os 2 Juízes voltam para dentro e todos se curvam juntos.

- Depois dos cumprimentos, o Árbitro convida os 2 Juízes em Shobu Sanbon e Shobu Nihon e os 4 juízes em Shobu Ippon para sentar em seus lugares.

- Ao comando de “Nakae ou Motonoichi”, o Árbitro e os competidores entram no Koto. A partida começará com o anúncio do Árbitro de “Shobu Sanbon / Nihon / Ippon Hajime”.

1.3 SUSPENSÃO

- Ao anunciar “Yame”, o Árbitro deve parar a partida temporariamente e pedir o competidores para voltar às suas posições.

- Ao reiniciar a partida, o Árbitro anuncia “Tzukete Hajime”.

1.3.1 ATOSHI BARAKU

O Cronometrista dará um sinal por um gongo, campainha ou apito indicando “Atoshi Baraku”, 30 segundos para terminar.

1.4 FIM

Quando o tempo acabar, o Cronometrista dará dois sinais por um gongo, campainha ou assobio. Depois de parar a luta (Yame), o Árbitro encerrará a partida anunciando “Soremade”. Ele então verifica as pontuações e penalidades com o Juiz do Júri de Mesa e, em seguida, anuncia a decisão. Após a troca formal de cumprimentos entre os competidores, o Quadro de árbitros, oficiais / público (Otagai ni Rei - Shomen ni Rei), a competição é considerado terminado.

ART. 2 CRITÉRIOS PARA A DECISÃO DE IPPON E WAZA-ARI

2.1 Um Ippon é concedido quando uma técnica exata e poderosa, que é reconhecida como decisiva, é aplicada às áreas de pontuação reconhecidas nas seguintes condições:

- Boa forma (técnica, sincronização, posição e equilíbrio).
- Vigor forte (kime)
- Boa atitude,
- Zanshin,
- Tempo adequado,
- Distância correta



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

2.2 As técnicas eficazes aplicadas nas seguintes condições devem ser sempre consideradas como ippon:

2.2.1 quando um ataque é aplicado com um tempo perfeito, quando o oponente começa a se movimentar em direção ao atacante;

2.2.2 quando um ataque é executado imediatamente, após o adversário foi desequilibrado pelo atacante;

2.2.3 para uma combinação de ataques sucessivos e efetivos;

2.2.3 para o uso combinado de técnicas de tsuki e keri;

2.2.5 para uso combinado de técnicas de tsuki, geri e nage;

2.2.6 quando o adversário perdeu o seu espírito de luta e vira as costas para o atacante;

2.2.7 para ataques efetivos realizados em partes indefesas do adversário;

2.2.8 para técnicas válidas de jodan geri.

2.3 Um waza-ari é premiado por uma técnica quase comparável ao que precisava para marcar o ippon. O Quadro de arbitragem deve procurar por ippon em primeira instância e apenas conceder um Waza-ari em segunda instância.

2.3 O anúncio da pontuação

O Árbitro anuncia a pontuação da seguinte maneira: QUEM fez o ponto, em qual altura, tipo de TÉCNICA, e o PONTO atribuído (Por exemplo: Aka / Ao ... Jodan / Chudan ... Tsuki / Geri / Uchi ... Waza-ari / Ippon).

ART. 3 ÁREAS DE PONTUAÇÃO E TÉCNICAS DE PONTUAÇÃO

3.1 As áreas de pontuação devem ser limitadas a: cabeça, abdômen, face, pescoço (não deve ser permitido contato na garganta), peito, lado e costas (exceto ombros).

Técnicas uchi de mão aberta, como shuto uchi, haito uchi, etc., são permitidas.

3.2 Uma técnica eficaz aplicada simultaneamente com o sinal da campainha, será pontuado.

3.3 Uma técnica eficaz aplicada simultaneamente com o sinal do sino, deve ser contado ponto.

3.4 Um ataque, mesmo que efetivo, for aplicado após o sinal da campainha, não será pontuado, nem constituirá uma base para decisão.

3.5 As técnicas aplicadas fora da área de combate não são válidas.

3.6 No entanto, se um competidor que aplica a técnica estiver dentro do limite da área de competição, ela será considerada válida. O momento em que "Yame" é anunciado determina se o jogai ocorreu.

3.7 As técnicas de pontuação do mesmo valor aplicado simultaneamente por ambos os competidores não pontuação (aiuchi).

3.8 A fim de incentivar o uso de chudan geri (mãe geri, mawashi geri, ushiro geri, yoko geri), o Quadro de arbitragem deve atribuir ippon ou waza-ari, também no caso de a técnica cumprir não perfeitamente os critérios de pontuação.

ART. 4: VITÓRIA OU DERROTA

Rua Dom Pedro II n 250- Vila Resende CEP 12282-370 Caçapava São Paulo



“Let’s build our way...”

Daniele Lazzarini

Será concedido com base em:

1. Vitória por Ippon / Nihon / Sanbon
2. Vitória por decisão (Hantei) (conforme especificado no ponto 4.2, página 16).
3. Derrota devido a falta, desqualificação (Hansoku), (conforme especificado e regulado no ponto 4.3 página 16 e ponto 6.2, página 19).
4. Derrota devido a uma desistência (Kiken), (conforme especificado e regulamentado no ponto 4.4, página 16 e ponto 6.2). página 19).

4.1. VITÓRIA DE IPPON, NIHON, SANBON

O competidor, que pontua primeiro com 1 ippon (ou 2 waza-ari) em Shobu Ippon, 2 ippon (ou 4 waza-ari, ou uma combinação de pontuação de ippon e waza-ari) em Shobu Nihon, ou 3 ippon (ou 6 waza-ari, ou uma combinação de pontuação de ippon e waza-ari) em Shobu Sanbon, será declarado o vencedor.

4.2 VITÓRIA POR DECISÃO (HANTEI) Na ausência de pontuação Ippon / Nihon / Sanbon, ou derrota por desqualificação (Hansoku) ou desistência (Kiken), durante o tempo prescrito de uma partida, uma decisão (Hantei) é tomada conforme segue:

4.2.1 Em Shobu Nihon e Sanbon, no caso de um competidor marcando pelo menos 1 waza-ari mais do que oponente, ele será automaticamente declarado vencedor (Kachi), independentemente de todos os possíveis Penalidades C1 e / ou C2 recebidas.

4.2.2 Em Shobu Ippon, no caso de um competidor marcar 1 waza-ari no final de uma partida, Hantei deve ser chamado.

4.2.3 CRITÉRIOS PARA HANTEI

Quando Hantei for chamado, os seguintes critérios, listados em ordem decrescente de prioridade, aplicado:

- Se houve avisos oficiais (HANSOKU CHUI).
- O número de fugas fora da área de correspondência.
- A excelência comparativa na atitude de luta.
- A habilidade e destreza.
- O grau do vigor e espírito de luta.
- O número de movimentos de ataque.
- A excelência comparativa na estratégia utilizada.
- Fair play.

4.2.3 PROCEDIMENTO DE HANTEI

Na decisão por Hantei, o Árbitro Central se coloca dentro do limite da área de competição. Ele vai chamar "Hantei" e, simultaneamente, com todos os outros juizes e no sinal de apito, ele levanta o braço para o competidor de sua preferência: AKA / AO ou ele cruzará os braços frente de sua cabeça para um empate. Depois de confirmar o resultado da votação, ele entra na área de competição e anuncia a decisão.

4.3 DERROTA DEVIDO À DESQUALIFICAÇÃO DE FALTA (HANSOKU – C1 OU C2)

Quando um competidor comete um ato enquadrado em qualquer um dos seguintes casos, o Árbitro deve anunciar a derrota do competidor infrator.



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

4.3.1 No caso de um competidor, após ter sido avisado uma vez, repete atos ou atos sobre as regras, o Árbitro pode anunciar sua derrota por conta das penalidades já incorridas.

4.3.2 Não obedecer às ordens do Árbitro.

4.3.3 Se um competidor se torna super-excitado, a tal ponto que ele é considerado pelo Árbitro como um perigo para si ou para o seu adversário.

4.3.4 Se o ato ou os atos de um competidor são considerados maliciosos, violando intencionalmente as regras proibidas.

4.3.5 Outros atos que são considerados como violação das regras. Qualquer comportamento indisciplinado de pessoas ligadas ao competidor, como técnico, Delegado, apoiadores, etc., podem resultar em a desqualificação do competidor e / ou da equipe.

4.3.6 Hansoku pode ser imposto diretamente, sem seguir a escala de penalidade, se a ação traz uma desvantagem para o outro competidor e as chances de ganhar são muito reduzidas, exemplo: rosto machucado, nariz quebrado, mão quebrada / dedo / joelho, etc.

4.4 DERROTA DEVIDO À DESISTÊNCIA (KIKEN)

4.4.1 Um competidor que é incapaz de continuar competindo ou participando, por outras razões que não ferimento, ou que solicita permissão para sair da competição por tais razões, deve ser declarado perdedor por KIKEN

ART. 5: AÇÕES PROIBIDAS / TÉCNICAS - AVISOS E PENALIDADES

Atos proibidos, ações e técnicas são tratadas nas duas categorias seguintes:

1. CATEGORIA 1 (C 1)

2. CATEGORIA 2 (C 2)

5.1 CATEGORIA 1 (C 1)

Os seguintes ataques e técnicas são proibidos e serão penalizados na categoria C 1:

5.1.1 técnicas que fazem contato excessivo, tendo em vista a área de pontuação atacada;

5.1.2 golpear os membros superiores e inferiores, a articulação do quadril, as articulações dos joelhos, os peitos dos pés e as canelas;

5.1.3 golpe na virilha;

5.1.4 arremessos perigosos (sem qualquer garantia de que o adversário possa aterrissar com segurança). Arremessos só podem ser aplicados, agarrando o adversário com apenas uma mão.

5.1.5 O anúncio

O Árbitro, voltando-se para Aka ou Ao, por meio de gestos adequados, anunciará o pena. As possíveis penalidades são:

a) Advertência: CHOKOKU

b) Segundo aviso: KEIKOKU

c) Aviso oficial: HANSOKU CHUI

d) Desqualificação: HANSOKU

5.2 CATEGORIA 2 (C 2)

Esta categoria rege e pune os seguintes casos:

Rua Dom Pedro II n 250- Vila Resende CEP 12282-370 Caçapava São Paulo



“Let’s build our way...”

Daniele Lazzarini

a) TÉCNICAS POTENCIALMENTE PERIGOSAS

b) MUBOBI

c) JOGAI

d) COMPORTAMENTO DESLEAL

5.2.1 TÉCNICAS POTENCIALMENTE PERIGOSAS

a) Ataques descontrolados (que excedem ou ultrapassam o alvo).

b) Técnicas de salto (como tobi yokogeri ou uraken-uchi).

c) Qualquer contato com a garganta, mesmo que seja muito leve.

d) Hiza geri, empi ou atama uchi.

e) Agarrar (a menos que seja imediatamente seguido por uma técnica).

f) Técnicas de varredura de pernas perigosas (ashi barai sem acompanhamento por técnica, pé varre debaixo até o alto da perna e isso pode causar lesões no joelho).

5.2.2 MUBOBI

Mubobi significa "Falta de respeito pela própria segurança ou integridade do competidor", para dizer:

a) Ataques com uma cabeça desprotegida na frente.

b) Ataques sem seguir o alvo com os olhos.

c) Desviar-se depois de um ataque (como jogada tática ou teatral) para atrair o árbitro atenção à técnica. O competidor está indefeso e suas costas podem ficar expostas.

5.2.3 JOGAI

Jogai significa “tocar o chão fora da área de jogo com qualquer parte do corpo”. No caso de Jogai, os árbitros **PRECISAM SEMPRE** impor uma penalidade, no caso de explicado no ponto **b)**.

Notas de esclarecimento sobre Jogai

a) É jogai em qualquer caso quando um competidor sai da área de competição.

b) NÃO é Jogai APENAS quando um competidor é agarrado fisicamente por seu oponente e empurrado pelas duas mãos fora da área de competição. Neste caso, nenhum jogai será imposto, mas uma penalidade ao adversário.

c) É jogai se Aka / Ao aplicar uma técnica e sair imediatamente da área de competição.

d) Se houver uma técnica bem sucedida, “Yame” deve ser chamado no momento da pontuação. A saída, portanto, ocorre fora do tempo de luta e não deve ser penalizada.

e) Se a tentativa de Aka de marcar não for bem sucedida, “Yame” não será chamado e o jogai será aplicado.

f) Se Ao sai do tatami logo após a pontuação de Aka com um ataque bem sucedido, então “Yame” irá ocorrer imediatamente no golpe e o jogai do Ao não será aplicado.

g) Se Ao sai do tatami, ou tiver saído quando a pontuação de Aka é feita (com Aka permanecendo dentro do tatami), então a pontuação de Aka será concedida e a penalidade de jogai será aplicada.



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

h) O ponto em que “Yame” é chamado é útil para determinar se o jogai ocorreu.

i) Em SHOBU SANBON, o competidor, com uma pontuação mais alta, que sai do área de competição após o ATOSHI BARAKU, incorrerá em uma penalidade mínima de HANSOKU CHUI.

j) Se o competidor tiver uma penalidade de Hansoku Chui antes de Atoshi Baraku, ele será punido com o HANSOKU.

5.2.3 COMPORTAMENTO DESLEAL

a) Perda de tempo. Isso inclui recusar-se a lutar, fugir do oponente e interrupção de jogo repetida por meio de um contato corporal desnecessário contra o oponente.

b) Ações exageradas (comportamento antidesportivo, gestos obscenos ou ofensivos, abuso verbal, provocação ou declarações desnecessárias, etc.).

c) Reações exageradas e demonstração de dor após receber uma técnica.

Assim como os árbitros devem defender a segurança dos competidores, eles também devem defender dignidade do combate. Portanto, eles devem punir imediatamente qualquer comportamento referente a reações exageradas, bem como qualquer queixa inadequada e fazendo show de dor depois de receber uma técnica. Sempre que uma técnica é considerada válida e o competidor quem o recebeu mostra exagero na sua reação, os Árbitros devem atribuir ponto para um e a penalidade para o outro.

d) Qualquer comportamento que possa trazer descrédito ao Karate (isso inclui técnicos, delegados e alguém ligado ao competidor).

e) Quaisquer ações desrespeitosas e desnecessárias são estritamente proibidas (jogando luvas ao andar, recusando-se a participar do cumprimento final da luta, etc).

f) Evitar o combate.

5.2.5 O anúncio:

O Árbitro, voltando-se para Aka ou Ao, por meio de gestos adequados, anunciará o pena.

As possíveis penalidades são:

a) Advertência particular: CHOKOKU

b) Segundo aviso: KEIKOKU

c) Aviso oficial: HANSOKU CHUI

d) Desqualificação: HANSOKU

5.3 As penalidades devem ser acompanhadas de um aumento na severidade da penalidade imposta.

5.4 Se um competidor perde duas lutas por desqualificação (HANSOKU C1 ou C2), ele NÃO PODE lutar novamente em todo o torneio.

ART. 6 LESÕES E ACIDENTES

No caso de uma lesão a um competidor, o Árbitro deve parar imediatamente a luta, ajudar o competidor ferido e, ao mesmo tempo, chamar o Médico da Competição.

Os árbitros NÃO DEVERÃO tocar em um competidor em qualquer caso, mesmo que ele esteja ferido.

6.1 DECISÕES DO MÉDICO

Rua Dom Pedro II n 250- Vila Resende CEP 12282-370 Caçapava São Paulo



“Let’s build our way...”

Daniele Lazzarini

6.1.1 Somente o Médico de Competição pode tomar decisões sobre todos os assuntos sobre lesões, acidentes ou condição física dos competidores.

6.1.2 Um competidor que vence uma luta por desqualificação do seu oponente que o causou uma lesão, não pode lutar de novo na competição sem a autorização do Médico da competição.

6.1.5 Nenhum ponto será concedido se o competidor lesionar seu oponente, mesmo que a lesão seja muito pequena.

6.2 VITÓRIA OU DERROTA APÓS UMA LESÃO OU ACIDENTE - REGRAS E PROCEDIMENTOS

6.2.1 Quando um competidor é declarado pelo médico que não é mais capaz de continuar a competição por causa da lesão causada pelo seu adversário, o competidor é declarado o vencedor nessa partida, mas **NÃO PODE** lutar novamente em todo o torneio.

6.2.2. Um competidor que vence uma segunda luta por desqualificação do seu oponente que causou uma lesão, ele não pode lutar novamente em todo o torneio.

6.2.3 Um competidor que perde uma segunda partida por desqualificação (HANSOKU C1 ou C2), **NÃO PODE** lutar novamente em todo o torneio.

6.2.3 Quando um competidor, que sofre uma pequena lesão, mas não grave o suficiente para incapacitá-lo, se recusa para continuar a luta ou pede de permissão para sair da luta, deve ser declarado o perdedor por Kiken

ART. 7 SHIKAKKU

Esta é a maior penalidade em IKU.

É uma desclassificação de todo o torneio e é dada nos seguintes casos:

7.1 quando um / qualquer competidor / a não obedecer às ordens do Árbitro,

7.2 quando um / qualquer competidor / a comete um ato que prejudique o prestígio e honra do Karate-do, ou quando outras ações são consideradas que viola as regras e o espírito do Karate;

7.3 quando um / qualquer competidor / a faz gestos obscenos ou ofensivos;

7.4 quando o Árbitro acredita que um competidor agiu maliciosamente, sem pensar no bem-estar do outro concorrente.

7.5 O anúncio:

O Árbitro anunciará: “Aka / Ao - SHIKAKKU”.

Antes que Shikakku possa ser imposto, o Árbitro deve consultar o Chefe de Árbitros do Koto e então a Comissão de Arbitragem. O competidor que recebe Shikakku perderá todas as posições ele / ela ganhou antes nessa rodada / categoria.

7.6 Qualquer competidor (ou equipe) que receber o SHIKAKKU na final não receberá nenhuma medalha.

A. SANBON KUMITE



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

ART. 1: SHOBU SANBON INDIVIDUAL

O jogo individual é decidido por "Shobu Sanbon". Os competidores tentam marcar três pontos (6 wazaari, 3 ippon, ou marcar uma combinação de ambos) antes de seus adversários, dentro do prazo.

ART. 2: CATEGORIAS PERMITIDAS

CATEGORIA	IDADE	MASCULINO	FEMININO
CADETES	14 – 15	- 52 kg	- 47 kg
		- 57 kg	- 55 kg
		- 63 kg	+ 55 kg
		- 70 kg	
		+ 70 kg	
JUNIORES	16 – 17	- 55 kg	- 50 kg
		- 61 kg	- 58 kg
		- 68 kg	+ 58 kg
		- 75 kg	
		+ 75 kg	
SENIOR	18 – 40	- 62 kg	- 55 kg
		- 67 kg	- 63 kg
		- 74 kg	+ 63 kg
		- 80 kg	
		+ 80 kg	
MASTER	41 – 60	OPEN	OPEN

ART. 3: DURAÇÃO DE UMA LUTA DE SHOBU SANBON INDIVIDUAL

3.1 SÊNIOR masculino: 3 min. (Tempo efetivo)

3.2 Sênior femininos / master femininos: 2 min. (Tempo efetivo)

3.3 Cadetes / Juniores / Master (masculino / feminino): 2 min. (Tempo efetivo)

3.4 Em cada comando "Yame", o Cronometrista deve parar o relógio e a cada comando "Tsuzukete hajime" deve reiniciar o relógio.

3.5 Antes do torneio, o IKU-DC pode modificar a duração das partidas.

ART. 4: EMPATE E PRORROGAÇÃO

4.1 EMPATE

4.1.1 No caso de empate (empate igual) após o término do tempo, em uma competição individual, o Árbitro anuncia automaticamente Hikiwake e 1 minuto de extensão (Encho-sen), sem chamar qualquer Hantei.

4.2 A PRORROGAÇÃO (Encho-Sen)

4.2.1 O comando do árbitro para iniciar a prorrogação será "Encho-Sen - Shobu Hajime".

4.2.2 O tempo de Encho-Sen será de 1 minuto.

4.2.3 Esta prorrogação será decidida pela primeira pontuação.

4.2.3 Todos os pontos ou penalidades são levados para a prorrogação.



“Let’s build our way...”

Daniele Lazzarini

4.2.5 Se depois de Encho-Sen ainda não há pontuação, uma decisão (Hantei) deve ser tomada, baseada na luta e não apenas na prorrogação.

4.2.6 Depois de Encho-Sen, no caso de Hantei os 2 Juízes e o Árbitro devem votar AKA ou AO.

CAPÍTULO 4: EQUIPE DE SANBON KUMITE

Cada competição individual é decidida de acordo com as “Regras de Shobu Sanbon” para o kumite individual.

ART. 1: CATEGORIAS PERMITIDAS

CATEGORIA	IDADE	MASCULINO	FEMIIINO
CADETES	14 – 15	OPEN	OPEN
JUNIORS	16 – 17	OPEN	OPEN
SENIORS	18 – 40	OPEN	OPEN

ART. 2: EQUIPE DE SHOBU SANBON

2.1 Antes de cada COMPETIÇÃO de equipe, um representante da equipe deve entregar à Mesa do Júri uma lista oficial dando os nomes e a ordem de luta dos membros da equipe.

2.1.1 A ordem de luta pode ser alterada para cada rodada, mas uma vez notificada, não pode ser alteradas.

2.1.2 O uso de um reserva constitui uma mudança na ordem de combate.

2.1.3 Se a ordem de combate for alterada, sem notificar a Mesa do Júri antes do início da partida, a equipe será desclassificada.

2.2 As lutas entre os membros individuais de cada equipe serão realizadas em uma ordem predeterminada.

ART.3: OS MEMBROS DA EQUIPE DE SHOBU SANBON

3.1 A equipe será composta por 3 atletas e 1 reserva em todas as categorias.

3.1.1 Cada equipe pode ter apenas uma reserva, que pode ser substituída por um atleta lesionado ou por opção do técnico. No entanto, esta substituição só pode ser feita na rodada seguinte.

3.2 No começo da rodada, somente a equipe, sem o reserva, irá alinhar na área de competição.

3.2.1 Uma equipe que não tenha 2 atletas no início da 1ª rodada da competição não será permitido competir e será declarado kiken.

3.3 Se, durante a rodada, um membro da equipe estiver lesionado e o Médico de Competição disser que é incapaz de continuar na competição, a equipe será autorizada a competir.



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

ART. 4: CRITÉRIOS PARA DECIDIR A EQUIPE VENCEDORA

4.1 O vencedor de uma partida de equipe deve ser decidido com base nas partidas individuais.

4.2 Os critérios para decidir o vencedor de uma partida de equipe são os seguintes (em ordem decrescente importância):

- a) Números de vitórias.
- b) A pontuação total que cada equipe tem (ippon e waza-ari são somados).
- c) O número de ippon cada equipe (a equipe vencedora é quem marcou mais ippon).
- d) Luta extra.

4.3 Vitórias por falta, desqualificação ou desistência do adversário serão contadas, em equipe corresponde a 3 ippon.

ART. 5: EMPATE E LUTA EXTRA:

5.1 Se houver um empate em uma partida de equipe, o HIKIWAKE será anunciado sem qualquer Hantei.

O Encho-Sen não será realizada, exceto conforme descrito no ponto 5.3 abaixo.

5.2 Quando, depois de considerar 4.2 / a / b / c acima, há um empate entre as equipes, uma luta extra será realizada entre um representante de cada equipe rival.

5.3 Se esta luta extra resultar em um EMPATE, uma prorrogação (Encho-Sen) ocorrerá. A prorrogação (Encho-Sen) será decidido pela primeira pontuação. Se, no tempo até o final de Encho-Sen, ainda não há pontuação, uma decisão (Hantei) deve ser tomada pelo painel de juizes. Árbitro e Juizes não podem dar Hikiwake, mas deve decidir votar ou Aka ou Ao

CAPÍTULO 5: EQUIPE DE REVEZAMENTO DE SHOBU SANBON

A princípio, as regras são as mesmas que para o individual Shobu Sanbon.

ART. 1: CATEGORIAS PERMITIDAS

CATEGORIA	IDADE	MASCULINO	FEMININO
CADETES	14 – 15	OPEN	OPEN
JUNIORS	16 – 17	OPEN	OPEN
SENIORS	18 – 40	OPEN	OPEN

Rua Dom Pedro II n 250- Vila Resende CEP 12282-370 Caçapava São Paulo



“Let’s build our way...”

Daniele Lazzarini

1.1 Somente competidores com 14 anos ou mais poderão competir no Kumite Equipe de Revezamento. As regras são as mesmas que para o indivíduo Shobu Sanbon, mas com algumas diferenças.

ART. 2: DURAÇÃO

2.1 A duração de cada partida de revezamento de equipe do Kumite será de 6 minutos de duração.

2.2 O relógio irá parar somente quando o Árbitro solicitar “Tempo”.

ART. 3: OS MEMBROS DA EQUIPE DE REVEZAMENTO

3.1 O espírito de equipe impõe que todo competidor deve lutar pelo menos uma vez e pelo menos 15 segundos durante o tempo prescrito (6 minutos).

3.2 Se no final da luta (após 6 minutos), um dos competidores não tiver lutado, a equipe envolvido será desclassificado (Hansoku).

3.3 Cada equipe pode ter apenas uma reserva, que pode ser substituída por um atleta lesionado ou se o queira treinador. No entanto, esta substituição só pode ser feita na próxima rodada.

ART. 4: CRITÉRIOS PARA DECIDIR A EQUIPE VENCEDORA

4.1 Não haverá limite para o número de pontos que possam ser marcados.

4.2 Cada time pode marcar tantos pontos quanto seus atletas são capazes, durante os 6 minutos.

4.3 O vencedor será a equipe que marcou mais pontos (pontuação total) do que a equipe adversária, durante os 6 minutos de tempo.

4.4 Entretanto, se uma das equipes alcançar uma vantagem de “6 pontos” (3 ippon, ou 6 waza-ari, ou um combinação de ippon e waza-ari), será declarado vencedor.

ART. 5: EMPATE NA EQUIPE DE REVEZAMENTO

5.1 Se, após 6 minutos, houver empate, a equipe que tiver mais ippon será declarada vencedora.

5.2 Se o empate persistir, haverá 2 minutos de prorrogação de tempo (Encho-Sen) e a equipe que marcar o primeiro ponto será declarado o vencedor. Cada técnico escolherá 1 atleta de sua equipe para iniciar a prorrogação. Este atleta pode ser substituído após o início da extensão.

5.3 As penalidades impostas no tempo normal serão levadas para a prorrogação.

5.4 Se, após o Encho-Sen, ainda persistir um empate, o Árbitro pedirá “HANTEI!” e o Árbitro Principal e os 2 Juízes deve votar em Aka ou em Ao. Isso decidirá a equipe vencedora.



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

ART. 6: SUBSTITUIÇÕES NA EQUIPE DE REVEZAMENTO

6.1 Durante os 6 minutos da partida, os técnicos podem fazer tantas substituições entre os 3 atletas, que compõem a equipe, como desejam a qualquer momento. Um atleta que já foi substituído pode voltar a lutar novamente na mesma rodada e sempre que solicitado durante a luta.

6.2 O atleta a ser substituído deve estar preparado e ter todos os equipamentos e protetores quando o árbitro autoriza a substituição.

PROCEDIMENTO DE SUBSTITUIÇÃO

6.3 Os treinadores terão que se sentar em cadeiras identificadas.

6.4 Enquanto um membro da equipe está no Tatami, os outros 2 membros da equipe estarão sempre tem que estar equipado e pronto para ser chamado ao Tatami.

6.5 Quando o técnico pretende fazer uma substituição, ele deve solicitar "MUDANÇA".

6.6 O cronometrista deve validar a solicitação e garantir que haja pelo menos 15 segundos entre as substituições.

6.7 O cronometrista, pelo uso de um apito e pelo comando "Mudança", indicará ao Árbitro que ele tem que parar a luta para permitir uma substituição.

6.8 Quando o Árbitro decide parar a luta e permitir a substituição, a substituição deve ser feita em no máximo 3 segundos. Se a alteração exceder esses 3 segundos, o Árbitro reiniciará a partida, recusando a substituição. Além disso, ele pode penalizar a equipe envolvida pelo desperdício de tempo.

6.9 Quando uma substituição ocorre, o adversário terá que lutar por pelo menos mais 15 segundos antes que ele / ela também possa ser substituído.

6.10 Ambos os competidores não podem ser substituídos ao mesmo tempo. O Cronometrista deve estar muito atento quanto a qual equipe solicitou a substituição primeiro.

ART. 7: PENALIDADES NA EQUIPE DE REVEZAMENTO

7.1 Todas as penalidades incorridas pelos atletas em uma equipe serão levadas adiante e adicionadas a qualquer ocorrência pelo substituto na mesma luta.

7.2 Exemplo: se um atleta é penalizado com HANSOKU CHUI por contato excessivo, o atleta que entra no Tatami como substituto terá automaticamente o HANSOKU CHUI, penalidade do atleta anterior e quaisquer penalidades que ele incorra serão adicionadas a isto. Isso vai continuar com todas as substituições nessa luta.

7.3 Em uma luta por equipe, se um atleta for penalizado com HANSOKU, toda a equipe será desclassificada.

7.4 Em uma competição por equipe, se um atleta for penalizado com o SHIKKAKU, toda a equipe será eliminada de todo o torneio. Antes de aplicar a penalidade de SHIKKAKU, o Árbitro DEVE consultar o Chefe de Árbitros e a Comissão de Arbitragem.

B. SHOBU NIHON

Luta de dois pontos:

Os competidores buscam marcar dois Ippon (4 Waza-ari) antes que seu oponente limite de tempo. Os competidores devem ter entre 6 e 13 anos no dia da competição.

Rua Dom Pedro II n 250- Vila Resende CEP 12282-370 Caçapava São Paulo



“Let’s build our way...”

Daniele Lazzarini

ART. 1 CATEGORIAS PERMITIDAS

CATEGORIA	IDADE	MASCULINO	FEMININO
INFANTIL A	5 – 7	- 25 kg	- 25 kg
		- 35 kg	- 35 kg
		+ 35 kg	+ 35 kg
INFANTIL B	8 – 9	- 35 kg	- 30 kg
		- 42 kg	- 38 kg
		+ 42 kg	+ 38 kg
INFANTIL C	10 – 11	- 40 kg	- 35 kg
		- 50 kg	- 42 kg
		+ 50 kg	+ 42 kg
JUVENIL	dez/13	- 45 kg	- 42 kg
		- 50 kg	- 47 kg
		- 55 kg	+ 47 kg
		- 60 kg	-----
		+ 60 kg	-----

ART. 2: DURAÇÃO

2.1 Infantil (masculino / feminino) luta: 1,30 min. (Tempo efetivo).

Juvenil (masculino / feminino) luta: 2,00 min, (tempo efetivo).

A princípio o Nihon Kumite para Infantil tem as mesmas regras que o Sanbon Kumite, exceto:

ART. 3: PROTETORES

3.1 Protetores obrigatórios: capacete, protetor de tórax e luvas.

3.2 Protetores permitidos: protetor da boca, protetor da canela, protetor do peito do pé, protetor da virilha.

ART. 4: CONTATO E TÉCNICAS PROIBIDAS

4.1 Contato excessivo no rosto ou capacete.

4.1.1 São permitidos toques “leves” pela mão ou pé no capacete. No entanto, as técnicas devem não deslocar (mova para trás) a cabeça do oponente. Se isso acontecer, então uma penalidade deve ser dada.

4.2 Contato excessivo (impacto) no peito.

4.2.1 Se houver um contato corporal e, em seguida, uma marcação óbvia, o árbitro deve punir imediatamente o agressor.

4.3 Técnicas Nage (Ashi Barai etc.)

4.4 Agarrar, agarrar ou arremessos perigosos não são permitidos.

Rua Dom Pedro II n 250- Vila Resende CEP 12282-370 Caçapava São Paulo



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

C. SHOBU IPPON

CAPÍTULO 6: SHOBU IPPON INDIVIDUAL

A Competição Individual é decidida por "Shobu Ippon". Este é uma luta de um ponto onde os competidores tentam marcar um ponto antes do seu oponente dentro do limite de tempo. No caso de um competidor marcar 1 waza-ari no final de uma partida, Hantei será chamado.

ART.1 CATEGORIAS PERMITIDAS

CATEGORIA	IDADE	MASCULINO	FEMININO
CADETES	14 – 15	OPEN	OPEN
JUNIORS	16 – 17	OPEN	OPEN
SENIORS	18 – 40	OPEN	OPEN
VETERANOS	41 – 60	OPEN	OPEN

ART. 2: DURAÇÃO DA LUTA

2.1 A duração de uma partida será de 2 minutos "tempo corrido". O relógio só parará quando o Árbitro solicita "Tempo".

ART. 3: O SISTEMA DE ARBITRAGEM

3.1 No Shobu Ippon Kumite, o "Sistema de Bandeiras" será usado.

3.2. Neste "Sistema de Bandeiras" haverá 1 Árbitro Central e 4 Juízes Auxiliares que irão julgar a luta. Os 4 Juízes Auxiliares irão sinalizar suas opiniões para o Árbitro Central por meio de bandeiras.

ART. 4: LUTA EXTRA (SAI SHIAI)

4.1 No caso de um empate na Competição individual haverá outra Luta completa (Sai Shiai).

4.2 Todos os pontos ou penalidades não são levados para o Sai Shiai, como deve ser considerado como um nova luta.

4.3 No caso de outro empate no final do Sai Shiai, o Árbitro anunciará Encho-Sen, onde o primeiro competidor que marcar um ponto será declarado vencedor.

4.4 Se no final de dois minutos nenhum vencedor for declarado, os Juízes devem tomar uma decisão sobre quem é o vencedor, baseado tanto em Sai Shiai como em Encho-Sen.

ART. 5: AÇÕES E TÉCNICAS PROIBIDAS

Rua Dom Pedro II n 250- Vila Resende CEP 12282-370 Caçapava São Paulo



“Let’s build our way...”

Daniele Lazzarini

VER PARTE 3 - ART. 5 REGRAS DE COMPETIÇÃO DE KUMITE (página 17).

ART. 6: PENALIDADES E DESQUALIFICAÇÃO

VER PARTE 3 – ART. 5 REGRAS DE COMPETIÇÃO DE KUMITE (pag 176)

CAPÍTULO 7: EQUIPE SHOBU IPPON

ART. 1: CATEGORIAS PERMITIDAS

CATEGORIA	IDADE	MASCULINO	FEMININO
CADETES	14 – 15	OPEN	OPEN
JUNIORS	16 – 17	OPEN	OPEN
SENIORS	18 – 40	OPEN	OPEN
VETERANOS	41 – 60	OPEN	OPEN

ART. 2: OS MEMBROS DA EQUIPE DE SHOBU IPPON

2.1 O número de pessoas que compõem uma equipe Shobu Ippon (masculino e feminino) será de 3 + 1 reserva.

2.2 Uma equipe poderá participar somente quando a equipe tiver um mínimo de dois participantes.

2.3 Antes de cada partida de equipe, um representante da equipe deve entregar uma lista oficial ao Júri de Mesa identificando os nomes e ordem de luta dos membros da equipe. A ordem de luta pode ser mudada para cada rodada, mas uma vez notificado, não pode ser alterado. O uso de uma reserva ser considerado como uma mudança na ordem de combate.

2.3 As partidas entre membros individuais de cada equipe serão realizadas em uma ordem predeterminada.

ART. 3: CRITÉRIOS PARA DECIDIR A EQUIPE VENCEDORA DO IPPON

3.1 O vencedor de uma partida de equipe deve ser decidido com base nas lutas individuais.

3.2 O critério para decidir o vencedor de uma partida de equipe é baseado no número de vitórias individuais cada equipe tem no final de uma competição.

3.3 As partidas da equipe são decididas com base nos seguintes critérios (em ordem decrescente de importância):

a) Números de vitórias.

b) Números de Ippon.



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

c) Números de Waza-ari (somente Waza-ari marcado pelos vencedores das lutas individuais são contado).

d) Luta Extra

3.4 Quando uma equipe empata com sua equipe adversária sob os métodos de decisão conforme indicado em **3.3 a/b/c** acima, a decisão será tomada com base no resultado de uma partida extra realizada entre um representante de cada uma das equipes em disputa. Se a luta extra empatar, outro Luta (Sai Shiai) terá lugar. Se ainda não houver pontuação, uma decisão (Hantei) deve ser tomada por o painel de juízes.

3.5 Vitórias por falta, desqualificação ou retirada voluntária do adversário devem ser contado como 1 Ippon.



“Let’s build our way...”

Daniele Lazzarini

PARTE 4: REGRAS DE COMPETIÇÃO DE KATA

ART. 1: ASSUNTOS GERAIS

1.1 Uma nova categoria de kata para "Outros estilos" foi introduzida. É chamado de categoria "Rengokai".

Todos os estilos que não têm pelo menos 6 concorrentes (de um mínimo de 2 nações diferentes) competirá nesta categoria.

1.2 Um “Sistema Combinado por Pontos/Bandeiras” será usado para julgar ambas as competições de kata individual e por equipe.

O vencedor será aquele com a maioria das bandeiras. O IKU-DC pode mudar de "Sistema Combinado de Pontos/Bandeiras" para "Sistema de Pontos" ou "Sistema de Bandeiras".

1.3 A equipe de kata deve ser composta de 3 + 1 reserva.

1.4 A competição da equipe Kata é prevista apenas para categorias: JUVENIL, CADETE, JUNIORES, SÊNIOR e MASTER.

ART. 2: JULGAMENTO DA COMPETIÇÃO

2.1 Um Quadro de Juizes composto por 1 Árbitro Central e 4 ou 6 Juizes Auxiliares irão julgar cada competição de kata. O Quadro será composto (na íntegra ou na maioria, de acordo com os juizes disponíveis), de membros serem do mesmo estilo de karate que irão julgar.

2.2 Todas as lutas serão conduzidas exclusivamente de acordo com as instruções do Árbitro Central.

2.3 O Árbitro Central e cada juiz Auxiliar deverão ter um placar e duas bandeiras (uma bandeira vermelha e uma bandeira azul).

2.3 No “Sistema de Bandeiras”, quando o Árbitro Central pedir Hantei, a vitória será decidida pela maioria.

ART. 3: O DESEMPENHO DE KATA - INÍCIO

3.1 Antes de cada rodada, os competidores devem dar o nome do kata que irão realizar ao Mesário para ser registrada na folha oficial.

3.2 Os participantes não podem repetir o mesmo kata realizado nas rodadas anteriores.

3.3 Quando convocado pelo Anunciador, o (s) competidor (es) entrará imediatamente dentro do área de competição, cumprimentar o Árbitro Central e anunciar claramente o nome do kata que irá executar. Para a equipe de kata, o líder da equipe, que está mais próximo do Árbitro Central, anunciará o nome do kata.

3.4 O Árbitro Central repetirá claramente o nome do kata.

3.5 Depois disso, o (s) competidor (es) iniciarão seu desempenho e, quando terminado, retornará ao seu posição original (s) aguardando decisão dos juizes.

3.6 Todas as equipes de kata devem adotar a formação de “triângulo” (o líder da equipe de acordo com Árbitro Central).

Rua Dom Pedro II n 250- Vila Resende CEP 12282-370 Caçapava São Paulo



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

ART. 4: O DESEMPENHO DE KATA - FINAL

4.1 Sendo o kata executado, o Árbitro Central deverá chamar Hantei, para os Juízes Auxiliares dar suas decisões. Imediatamente e simultaneamente, o árbitro central e os juízes Auxiliares levantarão sua placa de pontuação com suas decisões. O Anunciador deve chamar a Pontuação do Árbitro Central e pontuação de cada juiz Auxiliar claramente para o Anotador.

4.2 O Anotador registrará as pontuações anunciadas no formulário apropriado, e calculará a pontuação da seguinte forma: de cinco (**sete**) pontuações recebidas, a mais alta e a mais baixa devem ser excluídas e as três (cinco) pontuações restantes serão somadas.

4.3 O Anunciador deve anunciar claramente a pontuação total.

4.4 Após o anúncio da pontuação total, o (s) competidor (s) se curvarão ao Árbitro Central e sai da área de competição.

4.5 Para as semifinais e finais, cujo julgamento será feito por bandeiras, o Árbitro Central pedirá Hantei para as decisões dos juízes Auxiliares. Imediatamente e simultaneamente o Árbitro Central e os Juízes Auxiliares levantarão suas bandeiras com suas decisões.

4.6 O Árbitro Central levantará novamente a bandeira para a maioria das bandeiras para anunciar o vencedor.

ART. 5: RODADAS

A competição de kata será organizada em quatro rodadas:

Rodada 1, Rodada 2, Rodada 3 (a semifinal) e Rodada 4 (a final), tanto para o individual quanto para a competições por equipe.

5.1 Primeira Rodada (Pontuação: **5.0 - 7.0**):

Os 12 competidores de maior pontuação passando para a próxima rodada.

5.1.1 Se houver menos de 12 competidores na primeira rodada, essa rodada pode ser omitida. Portanto, o evento se tornará um evento de três rounds.

5.1.2 Todas as pontuações serão escritas. As pontuações mais baixas e mais altas não serão consideradas. Apenas as pontuações restantes serão adicionadas para fazer a pontuação final da rodada.

5.2 Segunda Rodada (Pontuação: **6.0 - 8.0**):

Os 4 competidores de maior pontuação passando para o Semifinal.

5.2.1 A lista de ordem dos competidores na segunda rodada será a mesma da lista para a primeira rodada.

5.3 Terceira Rodada (Semifinal): julgado pelo Sistema de Bandeiras, será dividido em 2 confrontos.

- O competidor primeiro colocado contra o quarto colocado (1ª vs 4ª)

- O segundo competidor colocado contra o terceiro colocado (2º vs. 3º).

5.3.1 O kata na semifinal deve ser diferente do kata realizado na 1ª e 2ª rodadas.

5.4 Quarta Rodada (Final): julgado pelo sistema de bandeira, com os vencedores das duas semifinais. O vencedor da primeira luta deve usar a faixa AKA (vermelho) e o vencedor do segundo deve usar a faixa AO (azul).

5.4.1 O kata na final deve ser diferente do Kata realizado na 1ª, 2ª e 3ª rodada.

Rua Dom Pedro II n 250- Vila Resende CEP 12282-370 Caçapava São Paulo



“Let’s build our way...”

Daniele Lazzarini

ART. 6: EMPATE

6.1 No caso de empate na 1ª rodada, para definir a lista de competidores para a próxima rodada, a pontuação mais baixa das três (cinco) pontuações restantes será adicionada às pontuações totais para rodada.

As pontuações excluídas não serão consideradas para nenhuma outra classificação.

6.2 Se, depois disso, o empate persistir, a pontuação máxima das três (cinco) pontuações restantes é então adicionado à pontuação total dessa rodada.

6.3 No caso de empate contínuo, os competidores devem realizar um kata adicional e diferente.

6.4 Se ainda não houver vencedor, uma decisão (Hantei) deve ser tomada pelo Quadro de Juízes com base no último kata realizado. O Árbitro Central e todos os Juízes usarão bandeiras para determinar o vencedor.

6.5 Em caso de empate na pontuação da rodada 1 e 2, após a 2ª rodada, para definir a lista de competidores para a próxima rodada, a pontuação da segunda rodada será adicionada à Pontuação.

6.6 Se, depois disso, o empate persistir, a pontuação mínima das três (cinco) pontuações restantes é então adicionado à pontuação total dessa rodada.

6.7 Se ainda não houver vencedor, uma decisão (Hantei) deve ser tomada pelo Quadro de Juízes com base no último kata realizado. O Árbitro Central e todos os Juízes usarão bandeiras para determinar o vencedor.

6.8 As pontuações descartadas não serão usadas para determinar os resultados em nenhuma das rodadas. Apenas os três (cinco) as pontuações restantes serão usadas para determinar os resultados.

CAPÍTULO 10: COMPETIÇÃO DE KATA INFANTIL

ART.1: CATEGORIAS PERMITIDAS

Ver PARTE 1. ART. 1,4 (página 4).

1.1 Nenhuma competição de equipe de kata está prevista para a categoria INFANTIL com idade até 11 anos.

ART. 2: CATEGORIAS - RODADAS - TIPOS DE KATA PERMITIDOS

2.1 Participantes na categoria Infantil de faixa branca ao azul pode realizar apenas shitei kata da lista de shitei kata oficial da IKU abaixo. Competidores competindo em “Outros Estilos”, só podem executar o kata básico do estilo deles / delas.

LISTA DE IKU OFICIAL SHITEI KATA

GOJU RYU	SHITO RYU	SHOTOKAN RYU	WADO RYU
-----------------	------------------	---------------------	-----------------

Rua Dom Pedro II n 250- Vila Resende CEP 12282-370 Caçapava São Paulo



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

Taikyoku	Ju No Kata	Taikyoku 1, 2, 3	Peian Shodan
Geki Sei Dai Ichi	Ju Ni No Kata	Heian Shodan	Peian Nidan
Geki Sei Dai Ni	Pinan 1, 2, 3, 4, 5	Heian Nidan	Peian Sandan
Saifa	Naihanchin Shodan	Heian Sandan	Peian Yondan
	Saifa	Heian Yondan	Peian Godan
	Aoyagi	Heian Godan	
	Miojio	Tekki Shodan	
	Juroku		

2.3 Kata será alternado a cada rodada.

2.2 Os participantes da categoria Infantil da faixa marrom à preta podem realizar tokui kata da lista de kata oficial da IKU em anexo (página 32-33). Eles devem executar um kata diferente a cada rodada.

CAPÍTULO 11: COMPETIÇÃO KATA JUVENIL, CADETE E JUNIORES

ART. 1: CATEGORIAS PERMITIDAS - ver PARTE 1. ART. 1,4 (página 4).

1.1 Um competidor cadete não pode participar de uma equipe de Kata Junior.

1.2 Os competidores nessas categorias podem executar tokui kata na lista de kata oficiais da IKU.

ART. 2: RODADAS

Para competições individuais de Kata e Kata Equipe

2.1 1ª Rodada: com os 12 competidores de maior pontuação passando para a próxima rodada.

2.1.1 O competidor (es) pode executar um tokui kata da lista de kata oficial da IKU (ver Anexo 1, página 31-32).

2.2 2ª Rodada: com os 12 competidores de maior pontuação passando pelas rodadas finais.

2.2.1 O competidor (es) pode executar um tokui kata da lista de kata oficial da IKU (ver Anexo 1, página 31-32), diferente do anterior.

2.3 3ª Rodada e 4ª Rodada (Semifinal e Final): o (s) competidor (es) pode (m) realizar um kata tokui de lista de kata oficial da IKU (ver Anexo 1, página 31-32), diferente das anteriores.

CAPÍTULO 12: COMPETIÇÃO DE KATA SÊNIOR E MASTER

ART. 1: CATEGORIAS PERMITIDAS

Ver PARTE 1. ART. 1.4 (página 4).

Um competidor master só pode competir em sua categoria. Ele ou ela não pode competir na categoria Sênior.



“Let’s build our way...”

Daniele Lazzarini

ART. 2: RODADAS EM COMPETIÇÃO SÊNIOR E MASTER KATA

Veja o Capítulo 11 / Art. 2 (regras de competição Juvenis, Cadetes e Juniores).

CAPÍTULO 13: CRITÉRIOS PARA DECISÃO

Em uma competição de kata, cada apresentação não será considerada simplesmente boa ou ruim, mas será julgada de acordo com os elementos essenciais em dois critérios diferentes:

ART. 1: DESEMPENHO BÁSICO

Os seguintes pontos básicos devem aparecer em cada execução de um kata:

- 1.1. Seqüência do kata
- 1.2. Controle de força
- 1.3. Controle de contração e descontração
- 1.4. Controle de velocidade e ritmo
- 1.5. Direção de movimentos
- 1.6. Demonstrando a técnica do Kata
- 1.7. Mostrar compreensão adequada do Bunkai Kata
- 1.8. Coordenação
- 1.9. Estabilidade e equilíbrio
- 1,10. Pausas
- 1.11. Kiai
- 1.12. Respiração
- 1.13. Concentração
- 1.14. Espírito

ART. 2: DESEMPENHO AVANÇADO

Os juízes notarão os pontos importantes específicos e o grau de dificuldade do kata executado. O julgamento será baseado em:

- a) O domínio das técnicas pelo competidor.
- b) O grau de dificuldade e risco no desempenho do kata.
- c) A atitude do Budo do competidor.

ART. 3: SUBTRAÇÃO DE PONTOS

Pontos serão deduzidos nestes casos:

Rua Dom Pedro II n 250- Vila Resende CEP 12282-370 Caçapava São Paulo



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

3.1 Por uma momentânea hesitação no bom desempenho do kata rapidamente remediado, 0,1 deve ser deduzido da pontuação final.

3.2 Por uma pausa momentânea, mas discernível, 0,2 pontos devem ser deduzidos.

3.3 Para um ligeiro desequilíbrio momentâneo e rapidamente corrigido, devem ser deduzidos 0,1 - 0,2 pontos.

3.4 Por falta de kiai, 0,1 ponto deve ser deduzido.

ART. 4: DESQUALIFICAÇÃO

4.1 Se o competidor executa o kata errado.

4.2 Se o kata é variado (uma técnica, um movimento, etc.).

4.3 Se o competidor parar o kata por mais de 5 s.

4.4 Se o competidor perder o equilíbrio completamente e/ou cair.

4.5 Se o competidor não executar um kata de seu estilo.

4.6 Para desqualificação, a pontuação será 0.0.

LISTA DE KATA OFICIAL DA IKU

GOJU RYU	SHITO RYU	SHOTOKAN RYU	WADO RYU
Geki Sei Dai Ichi	Anan Dai	Bassai Dai	Chinto
Geki Sei Dai Ni	Ananko	Bassai Sho	Jion
Kururunfa	Aoyagi	Chinte	Jitte
Saifa	Bassai Dai	Enpi	Kanshanku
Sanseru	Chatanyara no Kushanku	Gankaku	Naihanchi
Seipai	Chinto	Gojushiho Dai	Niseishi
Seisan	Gojushiho	Gojushiho Sho	Passai
Seiunchin	Hanan	Hangetsu	Peian Godan
Shisochin	Hanan Ni	Heian Godan	Peian Nidan
Suparimpei	Heiku	Heian Nidan	Peian Sandan
Taikyoku	Jion	Heian Sandan	Peian Shodan
*Nipaipo	Ju N i No Kata	HeianShodan	Peian Yondan
*Chatanyara no Kushanku	Ju No Kata	Heian Yondan	Rohai
*Hanan	Juroku	Jiin	Seishan
	Kosokun Dai	Jion	Wanshu
	Kosokun Sho	Jitte	
	Kururunfa	Kunku Dai	
	Matsukaze	Kanku Sho	
	Matsumora no Rohai	Meikyo	
	Matsumora no Bassai	Nijushiho	
	Miojio	Sochin	



“Let’s build our way...”

Daniele Lazzarini

	Naihanchin Shodan	Taikyoku 1, 2, 3	
	Nepai	Tekki Nidan	
	Nipaipo	Tekki Sandan	
	Niseishi	Tekki Shodan	
	Pachu	Unsu	
	Paiku	Wankan	
	Papuren		
	Pinan 1, 2, 3, 4, 5		
	Rohai		
	Saifa		
	Sanseru		
	Seienchin		
	Seipai		
	Seiryu		
	Seisan		
	Shiho Kosokun		
	Shisochin		
	Sochin		
	Suparimpei		
	Tensho		
	Tomari no Bassai		
	Tomari no Chinto		
	Tomari no Wanshu		
	Unshu		



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

IKU OUTROS ESTILOS LISTA DE KATA OFICIAL

GOJU RYU	SHORIN RYU	SHORIN RYU	UECHI RYU
Enpi Ha	Chintei	Ananku	Kanchin
Gankaku	Chinto	Annan	Kanchin
Geki Sei	Fukiu Gata Ichi	Chatanyara Kushanku	Kanshiva
Geki Sei Dai Ichi	Fukiu Gata Ni	Chinto (Kyan no Chinto)	Kanshiva
Geki Sei Dai Ni	Gojushiho	Fugyu Nidan	Kanshu
Genkaku	Jion	Fugyu Shodan	Kanshu
Gesaku Dai	Jitte	Gojushiho	Sanseryu
Haku tsurui Ichi (Gesaku Sho)	Kushanku Dai	Haku tsuru no Kata	Sanseryu
Hanan	Kushanku Sho	Happoren no Kata	Senchin
Hangetsu	Naihanchi Nidan	Heiku	Senchin
Kururunfa	Naihanchi Sandan	Jion	Seryu
Saifa	Naihanchi Shodan	Jitte	Seryu
Sanchin	Passai Dai	Kusanku	Sesan
Sanseroo	Passai Sho	Naihanchi Nidan	Sesan
Seipai	Pinan Godan	Naihanchi Sandan	
Seyenchin	Pinan Nidan	Naihanchi Shodan	
Seysan	Pinan Sandan	Nipaipo	
Shisochin	Pinan Shodan	Paiku	
Soft Kata	Pinan Yodan	Passai	
Suparimpei	Seisan	Pinan Godan	
Taikyoku Chudan	Sochin	Pinan Nidan	
Taikyoku Consolidale	Unsu	Pinan Sandan	
Taikyoku Consolidale Go		Pinan Shodan	
Taikyoku Consolidale Ichi		Pinan Yodan	
Taikyoku Consolidale Ni		Rohai	
Taikyoku Consolidale San		Saifa (Zuo Fa)	
Taikyoku Consolidale Shi		Seienchin (Saipa)	
Taikyoku Gedan		Seipai	
Taikyoku Jodan		Suparimpei (Pechurin)	
Tensho		Tomari no Passai	
Urban Kururunfa		Unshu	
		Wanchu	
		Wankan	

Tradução autorizada e divulgada em Caçapava, 28 de maio de 2018.

Prof. Gilles Willemin
PRESIDENTE CEEBK/ IKU

Rua Dom Pedro II n 250- Vila Resende CEP 12282-370 Caçapava São Paulo