



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO

(editado e atualizado em 10/04/2024)

SHIAI KATA CEEBK

REGRAS GERAIS DE COMPETIÇÃO

1.2 REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO DE KATA

I - DAS MODALIDADES DE COMPETIÇÃO

Artigo 1- As Modalidades de Competição são as seguintes:

- a) Competição Individual. Consiste em apresentação individual, separada em divisões masculina e feminina.
- b) Competição por equipe. Exclusivamente masculina ou exclusivamente feminina.

Obs: para sua composição, 1 atleta de idade abaixo da limite poderá subir para completar a equipe. Não é permitido descer de idade, exceção feita para a categoria Master que poderá descer 1 atleta para compor a categoria sênior.

- c) São permitidas as variações de Escola.

Artigo 2- O sistema de competição individual e por equipe terá a seguinte regra de competição:

- a) Caso decidido pela comissão poderá ser de duas formas:
Por notas.
Por bandeiras.
- b) O número de pessoas que constituem uma equipe será 3.



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

c) Ficou decidido em assembléia geral ordinária realizada na cidade de Trindade em novembro de 2022, por aclamação da maioria dos presidentes de federações, que as competições de katá a partir de 2023 serão realizadas por notas e nas semi finais e finais por bandeiras. As duas primeiras rodadas de katá serão realizadas por notas e somente na semi final e final serão realizadas por bandeiras. Nas categorias com mais de doze atletas as disputas serão feitas em duas rodadas ficando os doze atletas para a segunda rodada. Na segunda rodada classificam-se os quatro melhores atletas para a disputa por bandeira, sendo que o primeiro colocado disputará diretamente com o quarto colocado e o segundo colocado disputa com o terceiro colocado.

Os vencedores farão a final. No sistema de notas serão utilizadas cinco notas, eliminando-se a menor e a maior nota, somando-se as três notas restantes para a pontuação. Em caso de empate, para o desempate soma-se primeiro a menor nota viva dos atletas e se persistir o empate, soma-se a maior nota viva dos atletas empatados. Se ainda assim persistir o empate, os atletas deverão executar um novo katá.

Explicação: rodadas de katas com NOTAS nas eliminatórias (2 fases iniciais) e BANDEIRAS apenas nas rodadas semifinais e finais. Ficou a proposta de 1ª rodada notas selecionando 12 atletas; 2ª rodada notas selecionando 4 atletas; semifinal bandeiras sendo o 1º x 4º e 2º x 3º; e final bandeiras com os 2 melhores classificados;

a) Por questão de organização, os Árbitros deverão manter as bandeiras enroladas e no colo.

II - DA ARBITRAGEM DE UMA COMPETIÇÃO

Artigo 3 - KATA POR BANDEIRAS

a) A competição de kata por bandeiras será executada por chaves em eliminatórias simples.



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

b) Até a categoria Infante juvenil os katás deverão ser executados simultaneamente..

c) Da categoria juvenil acima os katás deverão ser executados individualmente.

d) Todas as categorias individuais que tem a participação de faixas brancas deverão ser Kata básicos.

Shotokan: 5 Heian e o Tekki Shodan

Shorin Ryu: 5 Pinan ,Naihanchi 1,2,3, e Fukyu. Dai Itchi e Fukyu

Dai Ni

Goju Ryu: 2 Guekissai , Saifa , Seienchin,

Wado Ryu: Pinan 1,2,3,4,5.

Shito Ryu: Pinan 1,2,3,4,5.

Obs: Podem repetir em todas as rodadas.

Artigo 4 - A competição será avaliada por um Quadro de Árbitros selecionados pela Comissão de Arbitragem da Confederação e consistirá em: um Árbitro Principal e Árbitros Auxiliares.

Artigo 5 - Todas as competições devem ser realizadas exclusivamente conforme as instruções do Árbitro Principal.

III - Do Início e Final das competições:

Artigo 6 –



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

Início: antes de cada início de categoria 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, 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 - Antes de cada rodada os competidores deverão informar à mesa do koto o nome do Kata que será realizado, obedecendo a lista autorizada para cada rodada.

B - O Árbitro Principal claramente repetirá o nome do Kata para confirmação junto a mesa.

C- No começo de cada encontro e ao serem chamados pelos seus nomes, os dois competidores, um usando uma faixa vermelha (AKA), e o outro uma faixa azul (AO), deverão entrar pela extremidade oposta ao Árbitro Principal, Aka pela direita e Ao pelo esquerdo, até um terço do perímetro, cumprimentar os Árbitros e entre si, e adentrar para executar o Kata.

D - Nas categorias que executarão os Kata simultaneamente, deverão entrar juntos. Depois de se deslocar para a posição de início e anunciar claramente o nome do kata que será demonstrado,

E - Após o término, os competidores retornam à posição inicial para o Hantei.

F- Nas categorias que executam o kata individualmente, os atletas deverão entrar pela extremidade oposta ao Árbitro Principal, Aka pela direita e Ao pelo esquerdo, até um terço do perímetro, cumprimentar aos Árbitros e entre si, o Ao sai para o Aka executar o Kata. Depois de se deslocar para a posição de início e anunciar claramente o nome do kata que será demonstrado, AKA fará a saudação e começará. Uma vez concluído o Kata, após a saudação final, AKA deixará a área para aguardar a demonstração de AO.

G- Após o término do Ao, os competidores retornam à posição inicial para o Hantei.



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

H- O Árbitro Principal claramente repetirá o nome do Kata para confirmação junto a mesa.

Artigo 7- Final:

- a) Após a conclusão do Kata, o Árbitro Principal convocará os Árbitros Auxiliares para (Hantei) decisões.
- b) Imediatamente o Árbitro Principal e os Árbitros Auxiliares irão se manifestar (simultaneamente) as suas decisões através de bandeiras. O Juiz Chefe anunciará a decisão (HANTEI) e fará soar dois tons de apito, ao tempo em que os juizes darão seus votos.
- c) Após o anúncio da decisão, o competidor vai se curvar ao seu adversário e cumprimenta e em seguida vira para os Árbitros cumprimenta e deixa a área de competição.
- d) Se na opinião do juiz principal o competidor deve ser desclassificado, ele pode chamar os outros juizes (SHUGO) para chegar a um veredicto.
- e) Se um competidor é desclassificado, o Juiz Chefe cruzará e descruzará suas bandeiras e levantará a bandeira indicando o vencedor.
- f) Em situação onde ambos AKA e AO são desclassificados no mesmo encontro, os adversários da próxima rodada vencerão por ausência do adversário (e nenhum resultado é anunciado), porem se a dupla desclassificação acontecer em encontro por medalha, neste caso o vencedor será decidido por HANTEI.
- g) Nas categorias até Infantil A (11 anos) e os que não tem faixas pretas não poderão ser desclassificados em casos de parada ou erros na execução do Kata. Sempre será decidido por Hantei.
- h) A decisão será para AKA ou AO. Não pode haver empates. O competidor que receber a maioria dos votos é declarado o vencedor.

Artigo 8 - Quando a competição tiver categorias de kata divididas por estilo, obedecerão o que segue:

Estilo Shotokan



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

Estilo Goju Ryu

Estilo Shito Ryu

Estilo Shorin Ryu

Estilo Wado Ryu

Artigo 9 – Competição por equipes

1. Competição por equipes é composta por 3 (três) competidores e é exclusivamente masculina ou exclusivamente feminina.

2. Nas disputas por medalhas, a equipe deverá demonstrar o Kata escolhido em forma normal e em seguida deverá demonstrar o significado do Kata (BUNKAI). (válido para categoria adulto)

3. O tempo Total permitido para executar o Kata e o Bunkai é de 6 (seis) minutos. O cronometrista começará a contagem do tempo no momento que os competidores fazem o cumprimento antes de iniciar o Kata e parará no cumprimento final, após a demonstração do Bunkai. A equipe que não fizer o cumprimento inicial ou final, ou ultrapassar o tempo de 6 (seis) minutos será desclassificado.

4. O uso de armas tradicionais, equipamento auxiliar ou vestuário adicional não é permitido.

IV- CRITÉRIOS PARA DECISÃO

Artigo 10 - Em uma competição de Kata, cada desempenho não será considerado simplesmente bom ou ruim, mas julgados de acordo com os elementos essenciais de cada uma das bases do julgamento com base em dois diferentes critérios:

Paragrafo 1º - O desempenho de base: os seguintes pontos básicos devem aparecer em cada execução de um kata:



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

- a) Bases
- b) Técnica
- c) Potência (kime)
- d) Velocidade e ritmo (sincronização)
- e) Movimento de transição
- f) Estabilidade e equilíbrio
- g) Respiração correta
- h) O controle de contração e descontração
- i) Concentração (chakugan)
- j) Embusen
- l) Kiai
- m) Cerimônia
- n) Demonstrar compreensão adequada do Bunkai Kata.

Artigo 11 - O desempenho avançado: O Quadro de Árbitros irá notar os pontos importantes e específicos do grau de dificuldade do Kata executado.

O Julgamento será baseado em:

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

Artigo 12 – PONTOS NEGATIVOS E DESQUALIFICAÇÃO:

Paragrafo 1- Pontos negativos. Os pontos serão deduzidos nestes casos:

- a) Para uma hesitação momentânea no bom desempenho do Kata rapidamente sanada, deve ser considerados para avaliação.
- b) Para uma parada momentânea, mas uma pausa perceptível, para um ligeiro desequilíbrio e rapidamente solucionado, deve ser considerada para avaliação.

Paragrafo 2- DESQUALIFICAÇÃO



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

- a) Se o competidor realiza a Kata errado;
- b) Se o Kata é variado;
- c) Se o competidor para o Kata;
- d) Se o competidor perde completamente o equilíbrio e / ou quedas;
- e) Se o competidor anunciar o nome de um katá e executar outro katá.
- f) Se a Faixa do competidor cair totalmente ao solo. (A faixa faz parte da indumentária e deve estar colocada adequadamente.)

Artigo 13 - Da forma de competição de Katás:

A competição de katás será realizada na forma de competição com dois atletas competindo entre si .

Para as categorias de crianças serão realizados simultaneamente e a partir do juvenil serão realizados de forma individual. Os atletas deverão ter suas Faixas vermelhas e azuis pois as mesmas não serão fornecidas pela organização.

V - DA TABELA DE KATAS DIVIDIDOS POR ESTILOS E RODADAS

LISTAGEM DE KATA POR ESTILOS

| SHOTOKAN | SHITO RYU | GOJU RYU | WADO RYU | SHORIN RYU |
|---------------------|---------------------|--------------------|---------------------|--------------------|
| Shitei | Shitei | Shitei | Shitei | SHITEI |
| Heian 1, 2, 3, 4, 5 | Pinan 1, 2, 3, 4, 5 | Gekisa Daí Ichi | Pinan 1, 2, 3, 4, 5 | Naihanti 1,2,3. |
| Tekki Shodan | Saifa | Saifa | | Fukyu daí itchi |
| | Aoyagi | Gekisai Daí Ni | | Fukyu daí ni |
| | Myojo | Seienchin | | Pinan |



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

| | | | | |
|--|--|--|--|------------|
| | | | | 1,2,3,4,5. |
|--|--|--|--|------------|

| Sentei | Sentei | Sentei | Sentei | Sentei |
|------------|---------------------------------|-----------|----------|---------------------------------|
| Bassai Dai | Wanshu | Seisan | Kushanku | Itosu no passai (Passai sho) |
| Empi | Matsumura No Rohai | Seipai | Niseishi | Matsumura noPassai (passai daí) |
| Kanku Dai | Jiuroku | shisochin | Jion | Kussanku sho |
| Hanketsu | Bassai Daí | | Passai | Jion |
| Jion | Kosokun Dai | | Jitte | |
| Jitte | Tomari No Ji in Seienchin | | | |

COMPETIÇÃO DE KATAS

Em conformidade com a decisão da maioria dos presidentes das federações estaduais em votação realizada na fase do campeonato brasileiro na Paraíba, ficou determinado que as competições de katás nos eventos da CEEBK seguirão os seguintes critérios:

Até a categoria de 4º kyu os atletas deverão apresentar shitei kata (katas básicos do estilo) podendo repetir os katas em todas as rodadas. A partir do 3º kyu (inclusive) os atletas poderão executar tokui kata (katas livres) não podendo repetir o kata em nenhuma rodada.

Obs.: nas categorias de 3º kyu em diante o atleta que por falta de atenção repetir um kata já apresentado em uma rodada anterior será desclassificado.



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

Portanto, o regulamento anterior de shitei, sentei, e tokui, fica anulado, vigorando o regulamento atual.

Na competição de katas, depois de determinados os quatro finalistas (disputa por medalhas) não haverá desclassificação na eventualidade dos atletas errarem o kata, pois os mesmos já obtiveram direito à medalha. Neste caso, a decisão será dada por hantei.

Obs.: Antes das semi finais e finais (disputa por medalhas) os atletas que errarem o kata serão desclassificados.

Obs. Um atleta poderá executar kata de qualquer estilo, de uma vez que este kata esteja na lista oficial do estilo, não sendo obrigatório que ele execute kata somente do estilo que pratica.

KATA POR EQUIPE

Até a categoria de 4º kyu a equipe poderá repetir o kata em todas as rodadas e a partir da categoria do 3º kyu (inclusive) a equipe deverá realizar os katas de forma alternada nas rodadas. Na categoria adulto, na semi final e na final (disputa por medalhas) a equipe deverá apresentar o bunkai do kata. O tempo total da apresentação do kata e do bunkai será de seis minutos. A equipe que extrapolar esse tempo será desclassificada.

Obs.: no bunkai não será permitido a utilização de armas ou objetos utilizados em defesa pessoal (bastão, nunchaco, faca, etc.)

REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO

SHIAI KUMITE CEEBK



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

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.



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

- b) Caneleiras com dorso do pé (botinha) são permitidas para todas as categorias e obrigatórias para categorias que não utilizam protetores de tórax e cabeça.
- c) Protetores de boca são obrigatórios a partir da categoria Infantil B (12 anos acima). Os protetores poderão ser coloridos.
- d) 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.
- e) As mangas do casaco devem atingir pelo menos até a metade do antebraço, não podem ultrapassar os punhos e não podem ser enrolados.
- f) 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.
- g) obrigatória a utilização de protetores de seios para mulheres nas categorias sem uso de protetor de tórax;

OBS. Na execução de um katá se a faixa do competidor se soltar e chegar cair no chão, o competidor será desclassificado pois a faixa é integrante da vestimenta e deve estar colocada de maneira correta e bem amarrada. No caso de ocorrer o mesmo no shiai kumite, o árbitro deverá parar a luta, pedir para parar o cronômetro e solicitar que o atleta coloque a faixa adequadamente.

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:



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

- **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 do árbitro principal, para que tenham boa visão ao placar eletrônico.

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, 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



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

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 – Equipe que conquistou mais ippons.
- 4- Luta extra (cada equipe designa um competidor).

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).



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

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

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

EQUIPE DE KUMITE DE REVEZAMENTO

A critério da organização da competição e com a anuência dos presidentes das federações poderá ser realizada a competição da equipe de kumite de revezamento. A luta terá a duração de cinco minutos.

Serão três atletas para lutar (a equipe poderá se apresentar com dois atletas caso não possa completar os três e os dois deverão se revesar nas lutas)

Nos três primeiros minutos cada atleta tem que lutar um minuto cada, sendo a troca automática. (o técnico tem que entregar a ordem das lutas antes do início da rodada).

Nos dois minutos finais, a troca é livre, quantas vezes o técnico desejar, respeitando-se 20 segundos de uma troca para outra.

A luta terminará antes do tempo (cinco minutos) quando houver uma diferença de seis pontos. (três ippons, seis wazaris ou a soma dos dois) , em favor de uma das duas equipes.

A troca só poderá ser efetuada pelo técnico, que dirá para o árbitro principal, "troca".

Se já houver passado o tempo de vinte segundos da ultima troca, então o árbitro irá autorizar a troca imediatamente.

Caso não ocorra a diferença de seis pontos, a luta só se encerrará após os cinco minutos, não havendo limite de pontuação para as equipes. Em caso de empate haverá prorrogação de um minuto. Persistindo o empate haverá o hantei onde os árbitros decidirão por Aka ou Ao.

EQUIPE DE KUMITE NORMAL (LUTAS CASADAS)

Três atletas para lutar com o tempo normal de luta para cada um.

Um reserva não poderá entrar na rodada em que foi inscrito como reserva, só podendo participar da próxima, se estiver como titular.



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

No caso de terminar empatado após as três lutas, o primeiro critério para desempate será a contagem de pontos. Persistindo o empate, será levado em consideração a equipe que fez mais ippons. No caso do empate persistir haverá o sai shiai (luta normal com a mesma duração), onde o técnico de cada equipe escolherá um representante da mesma.

Terminando empatado, haverá prorrogação de um minuto.

Persistindo o empate, será dado o hantei final, onde os árbitros terão que decidir para Aka ou Ao.

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.



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

IV- DA DURAÇÃO DE UM COMBATE

Artigo 12 – O tempo de luta será:

- a) 1/30 minuto para todas as categorias masculinas e femininas até Infantil B.
- b) 2 minutos para as categorias infanto-juvenil .
- c) 2 minutos para categoria juvenil feminino e masculino, sênior feminino e master masculino e feminino,
- d) 3 minutos para categoria adulto masculino para todas as graduações.

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, poderá haver uma prorrogação (ENCHO-SEN). se nenhum dos atletas tiver feito ponto.

Obs:

- 2) A prorrogação será decidida pelo score 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.
- 6) Senshu : No shiai kumite individual o atleta que pontuar primeiro terá a vantagem se a luta terminar empatada sendo declarado o vencedor (ippon ou wazari) O mesmo não se aplica em luta de equipe onde a luta pode terminar empatada.

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.



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

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 de 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 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



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

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 não 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:

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. (DEAI).

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

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 pontuáveis 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



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

procurar Ippon em primeira instância e só aplicar o wazaari na segunda instância.

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.



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

- 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.
- 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 propositais 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 anunciará uma penalidade.

OBSERVAÇÃO:

Durante o tempo normal de luta, se os atletas permanecerem sem lutar, caracterizando a anti-luta (passividade), com o intuito de fazer passar o tempo (20 segundos) ambos serão punidos por comportamento. Não existe passividade só para um atleta. Se continuarem com esta atitude, serão punidos novamente na sequência de penalidades.

Paragrafo 2º- 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.



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

- 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.
- 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 3º- CONTATO, as penalidades são as seguintes:

- a) Advertência verbal: CHUIKOKU (aviso sem uma penalidade).
- b) Penalidade: KEIKOKU (aplica-se wazari para o adversário).
- c) Penalidade: CHUÍ (aplica-se ippon ao adversário)
- d) Desqualificação: HANSOKU (desclassificação do adversário).

Paragrafo 4º- JOGAI E COMPORTAMENTO , as penalidades são as seguintes:

- a) Advertência verbal: CHUIKOKU (aviso sem uma penalidade).
- b) Penalidade: KEIKOKU (aplica-se wazari para o adversário).
- c) Penalidade: CHUÍ (aplica-se ippon ao adversário)
- d) Desqualificação: HANSOKU (desclassificação do adversário).

AS PENALIDADES DE JOGAI E COMPORTAMENTO DEVEM SER SOMADAS DURANTE O COMBATE.

OBSERVAÇÕES:

1- As penalidades de **COMPORTAMENTO e CONTATO** podem ser GRADATIVAS OU DIRETAS, ou seja: podem ser aplicadas na sequência ou então de forma direta, pulando-se a sequência normal. Isto vai depender da gravidade da indisciplina ou do contato excessivo.

2- Após anunciado o **ATO SHIBARAKU** (trinta segundos para o término da luta) o tempo passará a ser cronometrado, evitando-se assim que um atleta



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

que esteja eventualmente vencendo assuma atitudes que possam prejudicar o seu oponente.

Paragrafo 5º- Qualquer comportamento desrespeitoso de pessoas ligadas ao atleta, como o treinador, dirigente, apoiantes, etc. pode resultar na punição ou desqualificação do competidor e / ou equipe.

Paragrafo 6º- Um ponto não será concedido se o competidor ferir seu adversário, mesmo que a lesão seja pequena, devendo-se aplicar punição ao atleta que acertou.

Parágrafo 7º SHIKKAKU: O SHIKKAKU é a penalidade mais grave em uma competição de karatê, e significa a expulsão do atleta da referida competição. O atleta deverá deixar a quadra de competição e não poderá exercer nenhuma atividade mais naquela competição. O shikkaku para ser aplicado deve ter a anuência de todos os árbitros atuantes naquela luta ou árbitros atuantes na área em caso de um shikkaku por indisciplina, independente do atleta estar lutando ou não. O nome do atleta será anunciado ao publico e o mesmo perderá as premiações e a pontuação recebida até então. O quadro de árbitros fará um relatório do ocorrido que será entregue ao diretor de arbitragem. Poderá haver punições posteriores ao atleta de acordo com a gravidade dos fatos. O caso será julgado pela comissão de arbitragem.

Paragrafo 8º- REGRA DOS DEZ SEGUNDOS:

Quando o atleta for atingido de forma muito violenta por seu adversário e não demonstrar condições de prosseguir no combate em razão dos danos sofridos pelo ataque do seu oponente, o árbitro abrirá a contagem dos dez segundos. O procedimento será o seguinte:



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

Chama-se o médico e o mesmo atenderá o atleta de imediato.

Abre-se a contagem dos dez segundos.

No sétimo segundo a mesa deverá avisar o tempo.

No caso do atleta voltar em condições e se posicionar corretamente em frente do seu oponente antes de findos os dez segundos, o árbitro encerrará a contagem e, a princípio, o atleta poderá continuar na luta, dependendo porém da decisão médica e do árbitro.

Se o atleta permanecer dez segundos ou mais sem condições e sem se recuperar, o mesmo não poderá continuar no combate.

O árbitro deverá punir o atleta infrator e atribuir ponto ao atleta atingido. A vitória ou derrota neste caso dependerá do tipo de penalidade imposta ao infrator e a pontuação de cada um.

A contagem dos dez segundos também deverá ser aberta se um competidor passar mal ou não se sentir em condições de continuar (mal súbito, tonturas, etc.), mesmo que não tenha sofrido nenhum dano causado pelo oponente.

Obs. O atleta que for desqualificado em função de permanecer mais de dez segundos sem condições, estará fora daquela categoria, podendo participar em outra categoria, depois de passar por acompanhamento médico e receber autorização do mesmo.

VI- DOS PROTETORES OBRIGATÓRIOS E FACULTATIVOS

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

Paragrafo 1º- Todas as categorias de kumite individuais de faixas etárias de 5 a 15 anos, independente da graduação, deverão utilizar:



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

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.

Observação: Todas as categorias do adulto até Faixa Laranja deverão utilizar os protetores de tórax, cabeça, mão e boca.

Paragrafo 2º- A partir da categoria juvenil, adulto e máster faixas verdes e acima e equipes, não utilizarão os protetores de tórax e cabeça.

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.

f) **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.

g) **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.

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



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

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;
- 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.



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

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

VIII- DECISÕES DO ÁRBITRO PRINCIPAL COM RELAÇÃO À MARCAÇÃO DOS AUXILIARES

Conforme discutido, acordado e votado em assembleia geral da CEEBK , no Rio de Janeiro, por ocasião do campeonato brasileiro de 2017, ficou assim estabelecido o critério com relação ao poder do árbitro central com relação aos auxiliares.

ARTIGO 25: O árbitro principal não poderá ir contra a marcação da maioria dos árbitros laterais, porém, em caso de empate nas marcações, o árbitro principal terá autonomia para decidir quanto à marcação de pontos ou penalidades.

Parágrafo primeiro: No caso de arbitragem com dois auxiliares, um árbitro auxiliar apontando ponto para AKA e o outro árbitro auxiliar apontando ponto para AO, o árbitro central poderá decidir por pontuar AKA ou AO, ou então desconsiderar.

Parágrafo segundo: Um árbitro lateral apontando TORIMASSEN e o outro árbitro lateral apontando MIENAI, o árbitro central poderá decidir por pontuar, penalizar ou mesmo concordar com a marcação de TORIMASSEN do árbitro lateral.

Parágrafo terceiro: Os dois árbitros laterais apontando MIENAI, o árbitro principal poderá decidir por pontuar, penalizar ou desconsiderar.



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

Parágrafo quarto: Mesmo que um árbitro lateral aponte ponto para AKA ou AO, se estiver no ângulo de visão do árbitro central, e este entender que a marcação não foi correta, o mesmo poderá cortar o ponto dado pelo auxiliar. Neste caso o bom senso deve prevalecer e o árbitro principal somente cortar o ponto quando estiver no seu ângulo de visão e com absoluta certeza de que o ponto não ocorreu.

OBS. O mesmo não poderá ocorrer se os dois árbitros laterais assinalarem ponto para o mesmo atleta. Neste caso o árbitro central deverá seguir a pontuação dos seus dois auxiliares.

Parágrafo quinto: Na arbitragem com quatro árbitros laterais, o critério é o mesmo de prevalecer sempre a marcação da maioria dos árbitros. Em caso de não haver maioria nas marcações caberá ao árbitro central tomar a decisão que julgar correta.

ARTIGO 26 – ERROS ADMINISTRATIVOS

Constituem-se erros administrativos aqueles cometidos pela organização ou mesários e que poderão ser corrigidos se forem detectados e reclamados em tempo hábil (durante a execução do katá ou kumite), como erros de chave, não chamada de um atleta, ou não inclusão do atleta na categoria em que foi inscrito. Toda e qualquer reclamação por parte dos técnicos com relação a erros administrativos, deverá ser feita em tempo hábil e na fase da chave em que o erro ocorreu; depois da chave em andamento e adiantada, onde outros atletas já competiram e avançaram, não será possível voltar as lutas ou os katás para a correção. Portanto, é fundamental que o técnico interceda exatamente no momento em que o seu atleta tenha sido prejudicado por um erro administrativo. Se a chave da luta ou do katá já estiver adiantada ou terminada a categoria, não será possível retornar para a correção mesmo com a apresentação da filmagem.



CONFEDERAÇÃO ESPORTIVA E EDUCACIONAL BRASILEIRA DE KARATE

Obs: As decisões dos árbitros que sejam de caráter conceitual não podem ser questionadas, pois isso só se aplica a erros administrativos em que a regra não tenha sido aplicada corretamente. Somente o técnico da equipe, devidamente credenciado poderá apresentar uma reclamação por um erro administrativo.

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 pela comissão de arbitragem do referido evento.

Caçapava, 23 de maio de 2018.

Presidência CEEBK

Comissão Nacional de Arbitragem