

REGRAS DE COMPETIÇÃO DA INTERNATIONAL KARATE UNION



PARTE 1: REGRAS DE COMPETIÇÃO

ART. 1: ESTRUTURA DA COMPETIÇÃO

1.1 A competição é dividida em dois ramos principais: KATA e KUMITE. Os competidores serão divididos em diferentes categorias de acordo com idade, faixa, gênero e peso.

1.2 A competição de KATA INDIVIDUAL será organizada por estilo de karatê. A competição de kata em equipe será inter-estilos.

Cada competidor pode participar em apenas UM estilo.

1.5 A competição de KUMITE será dividida em:

* SHOBU IPPON (Individual e Equipe) veja as regras relacionadas para competição tradicional.

* SHOBU NIHON (até 13 anos)

* SHOBU SANBON (14-65 anos)

O KUMITE EM EQUIPE POR ROTAÇÃO é previsto apenas no sistema Shobu Sanbon.

1.6 Idade da categoria: Crianças A (5-7) – Crianças B (8-9) – Crianças C (10-11) Juvenis (Jovens 12-13) Cadetes (14-15) Juniores (16-17) Seniores (18-40) Veteranos A (41-50) Veteranos B (51-65)

ART. 2: REGRAS DE PARTICIPAÇÃO

2.1 A competição de kumite individual será dividida em Shobu Ippon e Shobu Sanbon. Para as competições individuais, todos os competidores de kumite devem decidir em qual sistema de kumite desejam competir. Cada competidor deve escolher competir em partidas individuais de Shobu Ippon OU em partidas individuais de Shobu Sanbon. Em competições individuais, os competidores não terão permissão para competir em ambos os sistemas de kumite, nem misturar as categorias Shobu Ippon e Shobu Sanbon. A competição de kumite em equipe será dividida em Equipe Ippon, Equipe Sanbon e Rotação de Equipe Sanbon. Todos os competidores Cadetes, Juniores, Seniores e Veteranos podem competir em todos os tipos de equipes, independentemente do sistema de kumite individual que escolheram (por exemplo, um competidor que decidiu competir na competição individual de Shobu Ippon e que pode competir na Equipe Ippon, TAMBÉM PODE competir na Equipe Sanbon ou na Rotação de Equipe Sanbon).

2.2 Em competições individuais, os competidores devem participar apenas em sua própria categoria.

- 2.3 Um competidor Juvenil SÓ PODE competir em categorias Juvenis.
- 2.4 Um competidor Cadete SÓ PODE competir em categorias Cadetes.
- 2.5 Um competidor Júnior SÓ PODE competir em categorias Juniores.
- 2.6 Um competidor Sênior SÓ PODE competir em categorias Seniores.
- 2.7 Um competidor Veterano SÓ PODE competir em categorias Veteranos. A competição de kumite Veterano será de peso aberto.
- 2.8 Para a competição de kata em equipe, apenas duas categorias são previstas: JOVENS (12-15) e ABSOLUTO (16-40).
- 2.9 Uma categoria será organizada com um mínimo de 4 competidores. Na falta deste mínimo, a categoria será mesclada com a próxima menor.
- 2.10 Cada federação pode registrar um máximo de 1 equipe para kata e kumite.

SORTEIO DOS COMPETIDORES

- 2.11 Em uma categoria de kumite, no caso de dois atletas do mesmo país, eles devem ser sorteados em dois grupos diferentes (grupo A e grupo B). Se mais de 33% dos competidores estiverem ausentes, a categoria será sorteada novamente.

O Campeão Mundial ou Europeu e o Vice-Campeão Mundial ou Europeu em categorias de kumite, devem ser sorteados em grupos diferentes (grupo A e grupo B).

- 2.12 PESAGEM: os competidores serão pesados usando calças de karategi e uma camiseta branca de manga curta. Será tolerado um excesso de peso máximo de 500 g.

ART. 3: EQUIPE DE COMPETIÇÃO

- 3.1 Diretor de Competição: é nomeado pelo Comitê Diretor da International Karate Union (IKU - DC). Ele gerenciará a organização e o desenvolvimento da competição, mas não pode interferir nas regras de arbitragem. Ele será assistido por outros membros da equipe de competição.

- 3.2 Médico da Competição: é nomeado pelo IKU-DC. Ele decidirá sobre todas as questões médicas durante a competição. Ele registrará a lesão de um competidor em um “Formulário de LESÃO”. Ele está autorizado a dar sua opinião sobre se um competidor está apto ou inapto para competir ou continuar uma luta em uma rodada e/ou na competição.

- 3.3 Equipe de Primeiros Socorros: eles devem estar preparados para atuar junto com o Médico da Competição em casos de acidente ou doença.

3.4 Equipe de Segurança: eles não devem permitir a entrada de intrusos na área de competição. O organizador nacional do torneio nomeará esta equipe.

3.5 Nenhuma competição começará 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 exames.

4.2 O uniforme oficial do árbitro é composto por: * Um blazer azul marinho com dois botões prateados * Uma camisa IKU branca de manga curta com bolso * Uma gravata IKU azul * Calças cinza claro * Meias pretas * Sapatos esportivos pretos * Sapatos extras para tatami

Árbitros e Juízes não podem usar relógios, pulseiras, telefones celulares, prendedores de gravata ou outros objetos que possam causar lesões. Cada árbitro deve trazer consigo um bloco de notas, uma caneta e uma cópia das regras de competição válidas.

COMPETIDORES

4.3 Todos os competidores devem usar um karate-gi limpo e branco.

4.4 É permitido um distintivo de país nacional (máximo de 10 centímetros quadrados), um logotipo da federação no lado esquerdo do peito e apenas um painel de publicidade de patrocínio na parte de trás do casaco do gi. Deve estar na altura do ombro e medir no máximo 30 x 15 cm.

4.5 O casaco do karate-gi, quando apertado na cintura com a faixa, deve ter um comprimento total que cubra os quadris, mas não deve atingir os joelhos.

4.6 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 amarrada na cintura, mas não deve atingir os joelhos.

4.7 As mangas do casaco devem atingir a metade do antebraço e não devem ser mais longas do que a dobra do punho. As mangas não devem ser enroladas.

4.8 As calças devem ser longas o suficiente para cobrir dois terços da canela e não devem atingir o tornozelo. As calças não devem ser enroladas.

4.9 Mulheres muçulmanas podem usar um lenço branco ou chador.

4.10 Apenas competidoras femininas podem usar uma camiseta branca lisa sob o casaco do

karate-gi.

4.11 Em eventos de kata, os competidores devem usar uma faixa de sua própria graduação de karatê nas duas primeiras rodadas. Nas semifinais e finais, eles devem usar uma faixa vermelha para AKA e uma faixa azul para AO.

4.12 Em lutas de kumite e no sistema de bandeiras de kata, para fins de identificação, os competidores devem usar uma faixa vermelha para AKA e uma faixa azul para AO, substituindo sua faixa.

4.13 É estritamente proibido aos atletas se vestirem e/ou se despirem dentro ou perto da área de competição.

4.14 Se um competidor estiver inadequadamente vestido para uma luta, o árbitro lhe dará 1 minuto para trocar seu uniforme para cumprir as regras da IKU. Se após este tempo (1 minuto) o competidor não tiver conseguido trocar seu uniforme, a decisão do árbitro será HANSOKU (desqualificação) para o competidor. O técnico do competidor é responsável por garantir que o competidor esteja adequadamente vestido para a competição.

TÉCNICOS

4.15 Apenas os técnicos oficialmente reconhecidos pela organização IKU e registrados como técnicos para a competição, usando o distintivo relacionado, podem comparecer à competição dentro da área de competição.

4.16 Em cada área de competição, apenas UM técnico por nação será permitido.

4.17 Se necessário, um técnico só pode se dirigir ao Chefe de Tatami. Ele não pode se dirigir diretamente ao painel de árbitros, nem à mesa do júri por qualquer motivo.

4.18 Os técnicos devem sempre manter um comportamento apropriado a uma competição esportiva, agindo com respeito e fair play. Se um técnico não cumprir esses requisitos, ou se seu comportamento impedir o bom andamento da competição, o árbitro chefe pode dispensá-lo da competição de acordo com a autorização da Comissão de Arbitragem.

4.19 Durante a competição, todos os técnicos devem usar um agasalho nacional (ou calças e camiseta polo nacional) com o nome de sua nação ou federação, juntamente com seu distintivo pessoal.

4.20 Na competição de kata, os técnicos só serão permitidos na área de competição para categorias infantis.

4.21 Na competição de kumite, os técnicos devem sentar-se corretamente em seu lugar.

4.22 No tatami, os técnicos não podem ajudar os competidores a vestir ou ajustar seu karate-

gi ou outras roupas durante uma competição.

4.23 Os técnicos nunca devem usar shorts (como forma de respeito às artes marciais).

4.24 Durante a competição, os técnicos não podem ajudar os competidores a ajustar ou vestir seu karate-gi e/ou faixas.

O técnico é responsável pela preparação adequada do atleta. A fim de reduzir a perda de tempo, a organização fornece aos técnicos os placares da competição indicando as cores das proteções a serem usadas, vários dias antes da competição. Por esta razão, os atletas devem chegar ao tatami já devidamente vestidos, com as cores esperadas. Se no momento da chamada o atleta não aparecer imediatamente no tatami, ele será chamado uma segunda vez, se ainda não chegar, terá um minuto para se preparar e se ainda não chegar, será desqualificado com Hansoku. Ao contrário, se ele se preparar dentro do minuto dado, ele terá permissão para competir, mas seu técnico deverá deixar a área do tatami e também toda a área de competição, até o final daquela luta.

É proibido aos técnicos trazer garrafas, roupas, faixas, luvas, bolsas ou qualquer outro item para as áreas de competição.

4.25 Os Oficiais da IKU, o Diretor de Competição ou a equipe de segurança podem desqualificar qualquer técnico ou competidor que não cumpra estas regulamentações.

ART. 5: EQUIPAMENTO DE PROTEÇÃO, VESTIMENTA E APRESENTAÇÃO

EQUIPAMENTO DE PROTEÇÃO

Nas competições da IKU, as seguintes proteções podem ser usadas:

5.1. Luvas: kumite Sanbon e Nihon, azul para AO, vermelho para AKA, correspondendo à sua faixa para aquela rodada.

5.2 Protetores bucais: devem ser brancos ou transparentes. Atletas que não podem usar protetor bucal devem apresentar um atestado médico indicando o motivo.

5.3 Protetores de virilha: (para kumite masculino Sanbon) devem ser usados sob o karate-gi.

5.4 Protetores de peito: (para kumite feminino) devem ser brancos e usados sob o karate-gi.

5.5 Capacete: (para Kumite Nihon) deve ser branco (excepcionalmente outras cores serão permitidas) cobrir toda a cabeça e ter uma máscara de plexiglass para o rosto.

5.6 Protetor de peito: (obrigatório para Kumite Nihon e permitido para Cadetes, Juniores, Seniores e Veteranos) deve ser branco e usado sob o karategi.

5.7 Protetores de canela: (Kumite Sanbon / Kumite Nihon) podem ser brancos ou combinados

com a cor solicitada para a luta (AKA ou AO).

5.8 Protetores de peito do pé (Kumite Sanbon / Kumite Nihon): para Juvenis, Cadetes, Juniores, Seniores e Veteranos devem ser combinados com a cor solicitada para a luta (AKA ou AO) e não podem ser brancos. Para as outras categorias infantis, podem ser brancos ou combinados com a cor solicitada para a luta (AKA ou AO).

Todo equipamento de proteção deve ser aprovado pelo IKU-DC.

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

5.9 Equipamento obrigatório: * Luvas * Protetores bucais (Kumite Sanbon) * Protetores de virilha (Sanbon Masculino) * Protetores de peito (Kumite Nihon e Feminino) * Capacete (Kumite Nihon)

5.10 Equipamento permitido: * Protetores bucais (Kumite Nihon) * Protetor de peito (kumite masculino Sanbon, Cadetes, Juniores, Seniores, Veteranos) * Protetor de virilha (Kumite Nihon) * Protetores de canela e protetores de peito do pé (Kumite Nihon e Sanbon) * Lentes de contato macias/permeáveis à água ou óculos especiais ou outros equipamentos especiais recomendados pela comissão médica da IKU, podem ser usados por conta e risco do competidor com aprovação prévia do IKU-DC. O uso de óculos rígidos não é permitido no kumite.

UNHAS, OBJETOS METÁLICOS, CABELO, ATADURAS

5.11 Todos os competidores são obrigados a manter as unhas dos dedos das mãos e dos pés curtas.

5.12 Todos os competidores não devem usar objetos metálicos ou material duro que possa causar lesões a si mesmos ou ao seu oponente em qualquer parte do corpo.

5.13 Cada competidor deve manter o cabelo limpo e cortado em um comprimento que não obstrua a condução suave da luta.

5.14 Os competidores podem usar presilhas de cabelo discretas (não metálicas, nem de plástico duro) durante a competição.

5.15 Os competidores não podem usar ataduras ou suportes, exceto com a permissão do Médico da Competição.

5.16 Os competidores não podem usar hachimaki.

5.17 Se um competidor chegar à área de luta em violação às regras acima, o árbitro lhe dará 1 minuto para se vestir novamente de acordo com as regras da IKU, caso contrário, a decisão será HANSOKU para este competidor. O técnico do competidor é responsável por garantir

que o competidor não viole estas regras.

ART. 6: “ÁREA DE COMPETIÇÃO” E “ÁREA DE TATAMI” (OU ÁREA DE LUTA)

6.1 A competição ocorrerá dentro da “Área de Competição” adequada. A “Área de Competição” é composta por todas as Áreas de Tatami (ou Áreas de Luta) fornecidas e montadas para aquela competição. A “Área de Competição” deve ser delimitada pelo espaço externo e o acesso será permitido apenas aos autorizados. A Equipe de Segurança será responsável pelo controle das áreas e acessos.

6.2 A “Área de Tatami” é a área onde as lutas individuais acontecem. Será composta por um tatami, uma mesa de júri e todo o material necessário para a realização da competição. A Área de Tatami será gerenciada sob a responsabilidade direta do Gerente de Área (Árbitro Chefe).

6.3 Pisos de tatami são obrigatórios. Para kata e kumite, o tamanho da área de luta deve ser de no mínimo 8 x 8 m para Juvenis, Cadetes, Juniores, Seniores e Veteranos, embora seja desejável ter uma área de competição de 10x10 m. Para as outras categorias infantis, é permitido um tatami de no mínimo 6x6 m.

6.4 Durante a competição de kata, o árbitro central sentará de costas para a Mesa do Júri, no centro do lado do tatami. Os quatro juízes sentarão nos quatro cantos (ou nos dois cantos em frente ao árbitro em caso de sistema de 3 árbitros). Durante as lutas de kumite, o árbitro central ficará em pé no lado oposto da mesa do júri, de frente para ela. Os juízes sentarão nos cantos do lado correspondente à mesa do júri, de frente para o árbitro central. Os técnicos sentarão no lado oposto da mesa do júri, atrás do árbitro central.

ART. 7: EQUIPAMENTO DE COMPETIÇÃO

7.1 O equipamento de competição será preparado pelo anfitrião da competição e organizador da IKU.

Tipo e quantidade do equipamento:

7.2 Bandeiras vermelho/azul: (pelo menos 5 por área de luta)

7.3 Placas de pontuação para kata: (pelo menos 5 para cada área de luta)

7.4 Equipamento de registro: (folhas de pontuação e formulários de registro, canetas, calculadoras, etc).

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

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

ART. 8: PROTESTOS CONTRA DECISÃO E REVISÃO DE DECISÃO

INTRODUÇÃO

8.1 Para reduzir qualquer erro de registro e evitar protestos, o vencedor de cada luta deve confirmar seu nome na mesa do júri antes de deixar a área.

8.2 Para os mesmos propósitos, o técnico pode notificar o árbitro chefe do tatami sobre qualquer erro administrativo assim que for detectado. No entanto, os técnicos não podem interromper o trabalho da mesa do júri 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 do competidor ou da equipe envolvida pode protestar junto ao árbitro chefe contra a decisão, quando a decisão tomada pelo árbitro e juízes for considerada uma violação das regras de competição ou arbitragem. Neste caso, o técnico deve notificar imediatamente o erro e/ou violação ao árbitro chefe assim que for detectado. O árbitro chefe deverá parar a competição. Caso o técnico atrasse seu pedido, o procedimento de protesto não poderá ser executado.

PROCEDIMENTO DE PROTESTO – “JÚRI DE APELAÇÃO”

O IKU-DC estabeleceu uma comissão especial para inspecionar e resolver quaisquer disputas que possam surgir durante o Campeonato Oficial da IKU. Esta comissão é chamada de “Júri de Apelação” e será nomeada no dia anterior ao Campeonato, pelo Presidente da Comissão Técnica e pelo Presidente da Comissão de Arbitragem da IKU. Será composta por...

3 membros de 3 nações diferentes (um membro a ser escolhido entre os técnicos, um entre os árbitros e um entre os presidentes federais) e será automaticamente dissolvida ao final do Campeonato. Se uma disputa envolver um atleta da mesma federação de um dos três membros, esta pessoa deixará o Júri e a decisão será tomada pelos 2 membros restantes (de acordo com o princípio universal de Conflito de Interesses); se 2 países forem afetados pelo Conflito de Interesses, a decisão final será tomada pelo ÚLTIMO membro neutro restante.

8.5 TEMPO E MÉTODOS DE PROTESTOS: Se um TÉCNICO OFICIAL (“mandatos” a outras pessoas não são permitidos) notar irregularidades em uma decisão de arbitragem, ou na aplicação das regras de competição, ou um erro não notado pelos árbitros, ele poderá apresentar um vídeo ou qualquer testemunha (terceira parte e neutra) sobre o ocorrido, seguindo um protesto detalhado POR ESCRITO (apenas UM pedido de verificação para UM erro em uma ação específica é permitido), anexando uma taxa de € 50,00 (= a taxa será

devolvida caso o protesto seja aceito, caso contrário será cobrada pela Secretaria da IKU).

No caso de o técnico acreditar que uma técnica ou um aviso não foram atribuídos, ele deverá realizar o procedimento de protesto imediatamente após a ação. Ele se levantará calmamente em frente à sua cadeira e, com o braço estendido para cima, pronunciará em voz clara e forte: “PROTESTO!”. Se o procedimento não for realizado corretamente, o árbitro central não levará em consideração o pedido.

8.6 O técnico preenche a “Folha de Protesto” e a entrega ao árbitro chefe, que a encaminhará ao Júri de Apelação. A reclamação deve ser apresentada em até 10 minutos a partir do protesto e o “Júri de Apelação” deve tomar sua decisão em até 10 minutos a partir do recebimento.

8.7 O Júri de Apelação revisará a reclamação e as evidências que a apoiam, e poderá solicitar uma explicação ao árbitro chefe, ao árbitro e/ou aos juízes.

8.8 O técnico é responsável por fornecer as evidências para o protesto. O técnico deve declarar na folha de protesto os motivos do protesto, com referência às regras de competição que ele presume terem sido violadas e a linha do tempo exata dos fatos e responsabilidades. Caso o protesto não possua esses requisitos e/ou seja baseado em impressões e considerações pessoais do técnico, ele será rejeitado.

8.9 O número de protestos é ilimitado.

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 a uma situação específica, o painel de árbitros deverá consultar-se para encontrar uma solução.

9.2 A decisão deve ser aprovada pela Comissão de Arbitragem da IKU e pelo IKU DC, após consultar a CT (Comissão Técnica). Todos os oficiais serão notificados desta decisão e um anúncio público será feito.

PARTE 2: REGRAS DE ARBITRAGEM

ART. 1: ASSUNTOS GERAIS

1.1 Todas as atividades de arbitragem serão realizadas de acordo com as regras da IKU e coordenadas pela Comissão de Arbitragem da IKU (IKU-RC). A IKU-RC será composta por um número ímpar de membros (3, 5, 7, etc.) e será liderada pelo Presidente da Comissão de Arbitragem da IKU.

1.2 Cada participante na competição pode desempenhar apenas um único papel (seja árbitro, técnico ou atleta).

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

1.4 Árbitros e juízes não devem conduzir uma luta se um competidor de sua própria federação ou país estiver envolvido. Além disso, eles não podem arbitrar competidores com os quais tenham qualquer tipo de relação familiar. Eles devem informar o árbitro chefe sobre este assunto imediatamente. O árbitro chefe substituirá o árbitro por um neutro. Se a substituição não for possível, o árbitro chefe informará a Comissão de Arbitragem da IKU que procederá com a substituição por um juiz de outras áreas de competição, ou excepcionalmente permitirá a continuação da competição sem qualquer substituição.

1.5 Todos os karate-ka, incluindo competidores, técnicos, gerentes ou qualquer pessoa ligada ao competidor, juízes ou outros oficiais, devem seguir os ideais do Karate-Do de bom caráter, sinceridade, esforço, etiqueta e autocontrole.

1.6 Qualquer comportamento de técnicos, gerentes ou qualquer pessoa ligada aos competidores que possa descreditar o karatê pode resultar em penalidade ou na desqualificação do competidor e/ou da equipe.

ART. 2: PAINEL DE ÁRBITROS

2.1 Eles garantirão que estas regras sejam aplicadas imparcialmente no tatami.

2.2 O painel de árbitros é composto por: árbitro central (SUSHIN) e juízes de canto (FUKUSHIN).

2.3 O pessoal da mesa do júri será composto pelo juiz da mesa do júri, marcador de pontos, cronometrista e chamador-anunciador.

ART. 3: NOMEAÇÕES

3.1 O Presidente da Comissão de Arbitragem é nomeado pelo Comitê Diretor da IKU (IKU-DC).

3.2 A composição da Comissão de Arbitragem será proposta pelo Presidente da Comissão de Arbitragem e submetida ao IKU-DC para aprovação.

3.3 O árbitro chefe e o painel de árbitros para cada tatami são nomeados pelo Presidente da Comissão de Arbitragem.

3.4 O Árbitro Central (SUSHIN) e os 2 Juízes de Canto (FUKUSHIN) serão nomeados pelo árbitro chefe do painel de árbitros antes ou no momento de cada luta.

3.5 O Pessoal da Mesa do Júri é nomeado pelo anfitrião da competição / organizador da IKU e deve ser aprovado pelo IKU-DC.

ART. 4: DEVERES GERAIS DOS ÁRBITROS E JUÍZES

O árbitro chefe, o árbitro (SUSHIN), os 2 juízes de canto (FUKUSHIN) e os juízes da mesa do júri têm os seguintes deveres:

4.1 Aprender e conhecer as Regras de Competição da IKU.

4.2 Ser objetivo, imparcial e justo.

4.3 Mostrar respeito e compreensão.

4.4 Ter uma escala de avaliação clara.

4.5 Devem comportar-se com dignidade e demonstrar respeito pelos competidores e outros oficiais.

4.6 Seus movimentos durante a luta devem ser vigorosos, ágeis, refinados, rápidos, confiantes e precisos, mantendo uma atitude adequada como oficiais da IKU.

4.7 Eles não podem arbitrar lutas onde atletas de sua própria federação ou de seu país estejam envolvidos. Além disso, eles não podem arbitrar competidores com os quais tenham qualquer tipo de relação familiar.

4.8 Devem concentrar toda a sua atenção na luta, observando cada competidor cuidadosamente e julgando corretamente cada ação dos competidores.

4.9 Durante a luta, eles não devem conversar com ninguém, exceto com o árbitro chefe, os outros juízes, os competidores e a Comissão de Arbitragem da IKU.

ART. 5: RESPONSABILIDADES E DEVERES DO ÁRBITRO CHEFE

5.1 O árbitro chefe organiza, coordena e supervisiona o painel de árbitros.

5.2 Ele organiza, coordena e supervisiona toda a atividade dentro e ao lado do tatami.

5.3 Ele é o único encarregado de lidar com os técnicos para manter a ordem, dar informações, resolver problemas e/ou protestos.

5.4 Com a autorização da Comissão de Arbitragem, ele pode dispensar técnicos cujo comportamento não esteja em conformidade com o espírito de uma competição esportiva, possa descreditar a IKU e invalidar o correto desenvolvimento da competição.

5.5 Ele é a pessoa que se dirige diretamente à Comissão de Arbitragem nos casos previstos pelas regras de competição.

5.6 Ele deve tomar qualquer decisão e/ou ação necessária para permitir o desenvolvimento suave e correto da competição em sua área.

5.7 Ele tem a responsabilidade final do julgamento.

5.8 Ele não pode interferir na avaliação da pontuação da arbitragem, mas DEVE INTERFERIR IMEDIATAMENTE quando as regras não forem aplicadas corretamente.

5.9 O árbitro chefe é responsável pela correta aplicação das Regras de Competição. Quando o painel de árbitros toma uma decisão em contraste com elas, o árbitro chefe deve solicitar a alteração desta decisão.

5.10 Quando necessário, o árbitro chefe apitará três vezes (ou mais, se necessário) posicionando-se na borda do tatami e chamará um ou mais árbitros pelo gesto formal previsto. Apenas o árbitro chefe pode conversar com os técnicos.

5.11 Apenas o árbitro chefe pode conversar com os técnicos.

5.12 Ele aconselha e lidera árbitros e juízes.

5.13 Ele nomeia o árbitro e os 2 juízes de canto antes de cada luta.

5.14 O árbitro chefe é responsável pela ordem ao redor de seu tatami, onde nenhum item deve ser permitido (sem garrafas, nem equipamento de proteção, nem faixas, nem roupas, nem bolsas, etc.).

5.15 Ele nomeia, entre os juízes, um responsável pela ordem ao redor da área de competição que deve estar sempre livre de qualquer tipo de objetos.

5.16 Se for necessário substituir um deles durante uma luta, o árbitro chefe deverá parar imediatamente a luta e selecionar um substituto sem perder tempo.

5.17 O árbitro chefe é subordinado à Comissão de Arbitragem da IKU.

5.18 Ele prepara um relatório escrito diário sobre árbitros e incidentes (se houver) em seu tatami.

ART. 6: RESPONSABILIDADES E DEVERES DO ÁRBITRO (SUSHIN)

O árbitro terá o poder de:

- 6.1 Conduzir lutas, incluindo iniciar e parar.
- 6.2 Anunciar a decisão do Painel de Juízes.
- 6.3 Explicar, quando necessário, os motivos pelos quais uma decisão foi tomada.
- 6.4 Anunciar faltas e emitir advertências (antes, durante e depois de uma luta).
- 6.5 Tomar outras ações disciplinares (por exemplo, dispensar/suspender um competidor de uma luta).
- 6.6 Obter conselhos e informações dos 2 juízes de canto.
- 6.7 Decidir a vitória por maioria com base na tabela de julgamento.
- 6.8 Estender a duração da luta.
- 6.9 Consultar o árbitro chefe sempre que tiver dificuldade em tomar uma decisão.
- 6.10 Ele pode expressar sua opinião no momento do “Yame”, com o gesto adequado.

ART. 7: RESPONSABILIDADES E DEVERES DOS 2 JUÍZES DE CANTO (FUKUSHIN)

7.1 Assistir, ajudar e informar o árbitro.

7.2 Exercer seu direito de voto em uma decisão durante uma luta.

7.3 Avaliar o desempenho dos competidores.

7.4 Os juízes devem observar cuidadosamente as ações dos competidores dentro de seu campo de visão. Nos seguintes casos, eles devem sinalizar imediatamente o árbitro por meio de uma bandeira, apito e/ou mão, dando corretamente sua opinião:

7.5 Quando notarem uma lesão ou doença de um competidor antes que o árbitro a perceba;

7.6 Quando perceberem uma ação que considerem que deve ser premiada como ippon ou waza-ari;

7.7 Quando um competidor parece prestes a cometer, ou cometeu, um ato e/ou técnica proibida;

7.8 Quando um ou ambos os competidores saíram da área de competição;

7.9 Em todos os casos em que for necessário chamar a atenção do árbitro.

7.10 Cada juiz deve avaliar continuamente a excelência relativa do espírito esportivo dos competidores e sinalizar sua opinião independentemente, da maneira prescrita.

ART. 8: RESPONSABILIDADES E DEVERES DA MESA DO JÚRI

JUIZ DA MESA DO JÚRI, MARCADOR DE PONTOS, CRONOMETRISTA E CHAMADOR-ANUNCIADOR

8.1 O juiz da mesa do júri deve ser uma pessoa qualificada, com boa capacidade e que conheça as Regras de Competição da IKU.

8.2 A mesa do júri anuncia o nome de cada competidor para cada luta e garante que o competidor correto esteja no tatami.

8.3 Caso, durante uma rodada, um competidor ocupe o lugar de outro (devido a muito barulho, anúncio errado, competidores desatentos, etc.), o resultado dessa luta será anulado. A rodada será reiniciada no ponto em que o erro ocorreu e envolverá apenas os competidores afetados pelo erro. Mas, se a rodada for finalizada, o resultado não poderá ser alterado.

8.4 Durante cada luta, a Mesa do Júri registra os pontos marcados por cada competidor, as advertências e penalidades dadas a cada competidor, e mantém um registro preciso do tempo da luta, etc.

8.5 Eles devem anexar a “Folha de Lesões” à lista da rodada, para revisá-la em cada rodada.

ART. 9: TERMINOLOGIA - GESTOS

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

9.1. SHOBU (Sanbon / Nihon) HAJIME Iniciar a luta. O árbitro fica na linha oficial.

9.2. SHOBU HAJIME Iniciar a luta estendida. O árbitro fica na linha oficial.

9.3 SENSHU “Vantagem para a primeira pontuação”. O árbitro central, após ter atribuído o primeiro ponto da luta, virará para o competidor que o fez e anunciará: “Senshu!”. O gesto será feito com o braço dobrado e a mão apontando a 45° em direção ao competidor.

9.4 MUTAI YOWAI Falta de movimento de massa corporal em direção ao alvo. O árbitro coloca o punho ao lado em direção ao competidor...

9.7 TSUZUKETE Continuar a luta. Retomada da luta, ordenada após uma interrupção não autorizada.

9.8 TSUZUKETE HAJIME Reiniciar a luta. O árbitro fica na linha oficial, recua para zenkutsu-dachi e aproxima as palmas das mãos.

9.9 SOREMADE Fim da luta. O árbitro estende a palma de uma mão entre os competidores, com o braço estendido.

9.10 MOTONOICHI Posição original. Competidores, árbitro e juízes retornam aos seus respectivos lugares.

9.11 SHUGO Juízes chamados. O árbitro acena com um braço para os juízes.

9.12 HANTEI Julgamento. O árbitro pede julgamento soprando seu apito, e os juízes rendem sua decisão por sinal de bandeira.

9.13 IPPON Um ponto. O árbitro estende o braço acima dos ombros, em direção ao competidor relevante.

9.14 WAZA-ARI Meio ponto. O árbitro estende o braço ligeiramente para baixo e para o lado, em direção ao competidor relevante.

9.15 AWASETE IPPON Dois waza-ari reconhecidos como um ippon.

9.16 AIUCHI Pontuação simultânea. Nenhum ponto concedido. O árbitro une os punhos na frente do peito.

9.17 HIKIWAKE Um empate. O árbitro estende ambos os braços para o lado e ligeiramente para baixo com as palmas das mãos para cima.

9.18 AKA (AO) NO KACHI Vitória do vermelho (Azul). O árbitro levanta obliquamente um braço do lado do vencedor.

9.19 ENCHO-SEN Extensão. O árbitro reinicia a luta com o comando “Shobu Hajime”.

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

9.21 PENALIDADE CATEGORIA C1 O árbitro cruza as mãos abertas com a borda de um pulso na borda do outro na altura do peito (então ele anunciará ATENAI, ou KEIKOKU, ou HANSOKU CHUI, ou HANSOKU).

9.22 PENALIDADE CATEGORIA C2 O árbitro apontará o dedo indicador para o competidor que cometeu a infração com o braço dobrado (então ele anunciará CHUKOKU, ou KEIKOKU, ou HANSOKU CHUI, ou HANSOKU).

9.23 ATENAI Primeira advertência categoria C1. Nenhum outro gesto é previsto além do explicado acima. Esta advertência não será levada em consideração em um possível Hantei.

9.24 CHUKOKU Primeira advertência categoria C2. Nenhum outro gesto é previsto além do explicado acima.

9.25. KEIKOKU Segunda advertência para ambas as categorias C1 e C2. O árbitro aponta com o dedo indicador para os pés do infrator em um ângulo de 45 graus. Esta advertência não será levada em consideração em um possível Hantei.

9.26 HANSOKU CHUI Advertência oficial para ambas as categorias C1 e C2. O árbitro aponta com o dedo indicador para o peito do infrator. Esta advertência deve ser levada em consideração em um possível Hantei.

9.27 HANSOKU Falta/Desqualificação para ambas as categorias C1 e C2. O árbitro aponta com o dedo indicador para o rosto do infrator e anuncia a vitória para o oponente.

9.28. JOGAI (C2) Saída da área de luta. O árbitro indica uma saída apontando com o dedo indicador para o limite da área de luta do lado do infrator.

9.29 MUBOBI (C2) Advertência por falta de consideração pela própria segurança. O árbitro aponta um dedo indicador para o ar em um ângulo de 60 graus do lado do infrator.

9.30 SIMULAÇÃO OU EXAGERO (C2) O árbitro cobre o rosto com as duas mãos.

9.31 EVITAR A LUTA (C2) O árbitro aponta o indicador para baixo e o gira.

9.32 FALTA DE AÇÃO (C2) O árbitro gira os punhos na frente do abdômen.

9.33 AGARRAR, EMPURRAR (C2) O árbitro empurra os punhos dos ombros para a frente, abrindo as mãos.

9.34 ATAQUES DESCONTROLADOS (C2) O árbitro move o punho lateralmente sobre a cabeça.

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

9.36. NUKETE IMASU Técnica perdida. Uma mão fechada cruzando na frente do corpo.

9.37 YOWAI Técnica muito fraca. Uma mão aberta descendo para baixo.

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

9.39 MAAI Má distância. Ambas as mãos são levantadas abertas e paralelas ao chão, e voltadas uma para a outra.

9.40 KIKEN Renúncia. O árbitro aponta com o dedo indicador para os pés do competidor.

9.41 SHIKAKKU Desqualificação. O árbitro aponta primeiro com o dedo indicador para o rosto

do infrator, depois obliquamente para cima e para trás, fora da área.

ART. 10: DECISÕES

10.1 Em caso de diferença de opinião entre o árbitro e os juízes sobre um determinado assunto, um juiz pode, com a concordância do outro juiz, opor-se ao julgamento do árbitro. A decisão final será tomada por maioria.

10.2 Caso não se possa atingir a maioria, a seguinte Tabela de Casos e Maioria será aplicada:

TABELA DE CASOS E MAIORIA

	JUDGE SIGNAL	JUDGE SIGNAL	DECISION MAY BE:					
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				
11		C1		C1		T		
12		C1		C1		T		
13		C2		C2		T		
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		

PARTE 3: REGRAS DE COMPETIÇÃO DE KUMITE - ASSUNTOS GERAIS

ART. 1: REPESCAGEM

1.1 Para as categorias Crianças e Veteranos, todas as faixas e para as categorias Juvenis, Cadetes, Juniores, Seniores faixas coloridas, a competição de kumite é realizada sem repescagem.

1.2 Para as categorias Juvenis, Cadetes, Juniores e Seniores, faixas marrons e pretas, a competição é realizada com repescagem.

ART. 2: INÍCIO – SUSPENSÃO – FIM DE UMA LUTA

2.1 Os competidores devem se alinhar no início da rodada. Se um deles estiver ausente, ele será chamado duas vezes no microfone. Se ele não aparecer, será declarado HANSOKU.

2.2 No início de uma luta de kumite, o Painel de Árbitros ficará na borda externa da área de luta. Os técnicos ocuparão seus lugares atrás do Árbitro Central.

2.3 Após a troca formal de reverências entre competidores, oficiais/público e o Painel de Árbitros (Shomen ni Rei – Otagai ni Rei), o árbitro dá um passo para trás, os 2 juízes se viram para dentro e todos se curvam juntos.

2.4 Após as reverências, o Árbitro Central convida os 2 juízes a se sentarem em seus lugares e se posicionará no lado oposto do tatami em frente à mesa do júri.

2.5 Os dois atletas chamados para a luta ficarão fora da área do tatami no centro da borda, AKA à direita do árbitro central e AO à esquerda. Eles farão as reverências antes de entrar na área de luta.

2.6 Ao comando de “Nakae ou Motonoichi”, o árbitro e os competidores entram na área de luta.

2.7 O árbitro convidará os atletas a fazerem as reverências novamente dizendo: “Rei!” e a luta começará com o anúncio do árbitro de “Shobu Sanbon / Nihon Hajime”.

2.8 Ao anunciar “Yame”, o árbitro interromperá temporariamente a luta e ordenará que os competidores voltem às suas posições.

2.9 Ao reiniciar a luta, o árbitro anuncia “Tszukete Hajime”.

2.10 ATOSHI BARAKU: o cronometrista dará um sinal com um gongo, campainha ou apito indicando “Atoshi Baraku”, 30 segundos restantes.

2.11 Quando o tempo acabar, o cronometrista dará dois sinais com um gongo, campainha ou

apito.

2.12 Após interromper a luta (Yame), o árbitro encerrará a luta anunciando “Soremade”. Ele então verifica as pontuações e penalidades com o juiz da mesa do júri e então anuncia a decisão.

2.13 Depois disso, o árbitro anunciará: “Rei!” e os dois atletas deixarão a área de competição, após se curvarem novamente na borda do tatami.

2.14 Atletas que terão que lutar por duas lutas consecutivas, terão um tempo de recuperação igual ao tempo regulamentar previsto para sua categoria.

2.15 Ao final da categoria (ou ao final de uma final), árbitros e atletas repetirão a cerimônia de reverência. Os atletas ficarão na borda do tatami em frente ao painel de árbitros. O árbitro anunciará: “Otagai ni rei” e depois “Shomen ni rei” em direção ao IKU DC.

ART. 3: CRITÉRIOS PARA DECIDIR IPPON E WAZA-ARI

De acordo com as Regras de Competição da IKU e a “visão” de competição da IKU, em uma luta o atleta que toma a iniciativa, toma a ação, assume riscos, torna a luta espetacular, em outras palavras, o atacante, terá prioridade na atribuição de pontos (waza-ari ou ippon).

Por exemplo: se um atleta está passivo e espera na guarda pelo outro que está construindo a ação atacando e aplica uma técnica válida ao mesmo tempo que este último, o ponto deve ser atribuído ao atacante e não ao que espera.

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

- boa forma: (técnica, sincronização, posição e equilíbrio)
- vigor forte (kime): para dizer a energia cinética máxima, a aceleração da massa corporal para obter a máxima eficiência da técnica realizada
- boa atitude: a coordenação correta das ações geradas para realizar uma técnica eficaz
- zanshin: a consciência das próprias ações e da reação do adversário, a manutenção da concentração
- timing adequado: o momento certo para a ação e a técnica
- distância correta: a boa distância é aquela em que a técnica realizada será mais eficaz. Uma técnica realizada a uma distância maior ou menor que a distância correta resultará em falta de poder e boa forma.

3.2 Técnicas eficazes aplicadas sob as seguintes condições devem ser sempre consideradas

um ippon:

- a) quando um ataque é aplicado com timing perfeito e o oponente começou a se mover em direção ao atacante;
- b) quando um ataque é aplicado imediatamente quando o oponente foi desequilibrado pelo atacante;
- c) para uma combinação de ataques sucessivos e eficazes;
- d) para o uso combinado de técnicas de tsuki e geri;
- e) para o uso combinado de técnicas de tsuki, geri e nage;
- f) quando o oponente perdeu seu espírito de luta e vira as costas para o atacante;
- g) para ataques eficazes aplicados em partes indefesas do oponente;
- h) para técnicas válidas de jodan geri;
- i) para chudan geri particularmente preciso e vigoroso.

3.3 Um waza-ari é concedido por uma técnica quase comparável ao que é necessário para pontuar ippon. É atribuído a todas as técnicas corretamente aplicadas, mas que não atendem totalmente aos critérios para a atribuição de um ippon (ligeira perda de eficácia), excluindo técnicas de perna jodan que sempre serão avaliadas como um ippon.

O painel de arbitragem deve procurar ippon em primeira instância e só conceder um Waza-ari em segunda instância.

O anúncio da pontuação

O árbitro anuncia a pontuação da seguinte maneira: QUEM pontuou, em qual NÍVEL, com qual TÉCNICA e a PONTUAÇÃO atribuída (Ex: Aka/Ao ... Jodan/Chudan ... Tsuki / Geri / Uchi ... Waza-ari / Ippon).

ART. 4: ÁREAS DE PONTUAÇÃO E TÉCNICAS DE PONTUAÇÃO

A fim de evitar o risco de alta subjetividade de interpretação do argumento, considera-se apropriado relembrar o conceito de SKIN-TOUCH no karatê esportivo. Se uma técnica válida, seja DE PERNAS OU DE BRAÇO, precisa e controlada, toca levemente o alvo permitido sem causar qualquer dano, ela deve ser sempre avaliada como um ponto (waza-ari ou ippon). Portanto, se um atleta atingido (por exemplo, no rosto) com um tsuki ou um geri sofrer um hematoma ou uma ferida, seu oponente deve ser sancionado com C1. No entanto, se o médico não encontrar nenhuma lesão, os árbitros devem atribuir ippon (Não torimasen, Não waza-ari) ao atleta que realizou a técnica e também uma penalidade (C2) ao atleta que exagerou o dano.

4.1 Alvos de pontuação válidos são: cabeça, rosto, pescoço (nenhum contato é permitido na garganta), peito, abdômen, laterais e costas.

4.2 As técnicas de soco (tsuki e uchi) realizadas recuando não serão válidas. Apenas as técnicas de soco (tsuki e uchi) nas quais um deslocamento da massa corporal em direção ao alvo esteja presente e visível serão consideradas válidas.

4.3 As técnicas realizadas com o braço da frente, como uraken, kizami tsuki, haito uchi, serão consideradas válidas apenas se o deslocamento da massa corporal em direção ao alvo estiver presente e visível.

4.4 Se o árbitro central constatar que um atleta marcou uma técnica recuando ou sem mover o corpo em direção ao alvo, ou sem um deslocamento evidente do corpo como no caso de técnicas com o braço da frente, mesmo na presença de um ponto válido assinalado por um dos juízes de cadeira, ele não deve interromper a ação, mas indicar a nulidade da técnica através do gesto previsto (soco para o lado direito em caso de AKA ou para o lado esquerdo em caso de AO, seguido do gesto de TORIMASEN).

4.5 Técnicas de uchi com a mão aberta, como shuto uchi, haito uchi, etc., são permitidas, exceto se aplicadas no rosto e na garganta, caso em que serão sancionadas (C1 ou C2).

4.6 É absolutamente proibido aplicar técnicas com a mão aberta no rosto (olhos, nariz, boca, maçãs do rosto).

4.7 Uma técnica eficaz aplicada simultaneamente com o sinal de campainha de fim de tempo, será contada na pontuação.

4.8 Um ataque, mesmo que eficaz, aplicado após o sinal de campainha de fim de tempo, não será reconhecido como tal, nem constituirá base para decisão.

4.9 Técnicas aplicadas fora da área de luta prescrita não são válidas.

4.10 No entanto, se um competidor que aplicou tal técnica estava dentro dos limites da área

de luta quando a aplicou, ela será considerada válida.

4.11 Técnicas de pontuação de mesmo valor aplicadas simultaneamente por ambos os competidores não pontuarão (aiuchi).

4.12 Quando ambos os competidores aplicam duas técnicas válidas, o painel de árbitros deve dar a vantagem ao atleta que construiu a ação, assumiu o risco e que está em uma fase de ataque evidente.

4.13 A fim de melhorar o uso de chudan geri (maegeri, mawashigeri, ushirogeri, yokogeri), o painel de árbitros deverá atribuir ippon ou waza-ari, mesmo que a técnica não cumpra perfeitamente os critérios de pontuação.

4.14 Caso um chute ou soco válido atinja os músculos abdominais sem causar qualquer dano aos órgãos internos ou costelas e o atleta atingido fique sem fôlego, um IPPON (e não waza-ari, nem atenai) deve ser atribuído, de acordo com a regra de falta de defesa ativa (músculos relaxados).

ART. 5: VITÓRIA OU DERROTA

Serão concedidas com base em:

1. Vitória por pontuação Ippon / Nihon / Sanbon.
2. Vitória por vantagem de pontos.
3. Vitória por primeira pontuação válida (Encho-sen).
4. Vitória por Senshu.
5. Vitória por decisão (Hantei).
6. Derrota por desqualificação (Hansoku e Shikkaku).
7. Derrota por desistência (Kiken).

5.1. VITÓRIA POR IPPON, NIHON, SANBON O competidor que marcar primeiro 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 vencedor.

5.2 VITÓRIA POR VANTAGEM DE PONTUAÇÃO Ao final de uma luta, o atleta que obtiver a maior pontuação será declarado vencedor.

5.3 VITÓRIA PELA PRIMEIRA PONTUAÇÃO VÁLIDA (Encho-sen) Durante o tempo extra (Encho-sen), o atleta que obtiver a primeira pontuação válida será declarado vencedor.

5.4 VITÓRIA POR SENSHU

5.4.1 Em uma luta individual, o atleta que marcar a primeira pontuação antes do tempo acabar será premiado com Senshu.

5.4.2 Caso, ao final de uma luta extra (Encho-sen), os competidores tenham a mesma pontuação (mas não zero a zero) e o empate persista, a vitória será concedida ao atleta que marcou o primeiro ponto (SENSHU).

5.4.3 Na competição de kumite em equipe, o SENSHU só será aplicado em caso de luta extra individual prevista quando o empate entre as equipes persistir.

5.5 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 luta, uma decisão (Hantei) é tomada da seguinte forma:

5.5.1 Em Shobu Nihon e Sanbon, caso um competidor marque pelo menos 1 waza-ari a mais que seu oponente, ele será...

automaticamente declarado vencedor (Kachi), independentemente de todas as possíveis penalidades C1 e/ou C2 recebidas.

5.5.2 Em Shobu Nihon e Sanbon, em caso de empate, o árbitro anunciará “Hikiwake” sem chamar nenhum Hantei e a luta será estendida (Encho-sen).

5.5.3 Em Shobu Ippon, em caso de um competidor marcar 1 waza-ari ao final de uma luta, o Hantei será chamado.

CRITÉRIOS PARA HANTEI

Quando o Hantei é chamado, os seguintes critérios, listados em ordem decrescente de prioridade, serão aplicados:

- Se houve advertências oficiais (HANSOKU CHUI).
- O número de saídas da área de luta.
- A excelência comparativa na atitude de luta.
- A capacidade e habilidade.
- O grau de vigor e espírito de luta.
- O número de movimentos de ataque.
- A excelência comparativa na estratégia utilizada.

- Fair play.

PROCEDIMENTO DE HANTEI

Na decisão para Hantei, o Árbitro Central é posicionado dentro do limite da área de competição. Ele chamará “Hantei” seguido por um primeiro apito de cerca de um segundo de duração, seguido por um segundo apito alto e curto. Nesse momento, todos os árbitros levantarão as bandeiras em uníssono de acordo com sua decisão. Após cerca de dois segundos, o árbitro central emitirá o terceiro apito alto e curto e os árbitros abaixarão as bandeiras. Neste ponto, o árbitro central concederá a vitória.

5.6 DERROTA POR FALTA-DESQUALIFICAÇÃO (HANSOKU – C1 OU C2)

Quando um competidor comete um ato que se enquadra em qualquer um dos seguintes casos, o árbitro anunciará a derrota do competidor infrator.

5.6.1 No caso de um competidor, após ter sido advertido uma vez, repetir atos semelhantes ou atos que infrinjam as regras, o árbitro pode anunciar sua derrota devido às penalidades já incorridas.

5.6.2 Não obedecer às ordens do árbitro.

5.6.3 Se um competidor ficar excessivamente excitado, a ponto de ser considerado pelo árbitro um perigo para si mesmo ou para seu oponente.

5.6.4 Se o ato ou os atos de um competidor forem considerados maliciosos, violando intencionalmente as regras que os proíbem.

5.6.5 Quando um competidor, apesar de presente, não iniciar a competição no tempo devido e solicitado pelo árbitro central.

5.6.6 Hansoku pode ser imposto diretamente, sem seguir a escala de penalidades, se a ação trouxer um handicap para o outro competidor e as chances de vitória forem muito diminuídas, por exemplo: um rosto ferido, nariz quebrado, mão/dedo/joelho quebrado, etc.

5.6.7 Shikkaku – veja Art. 9

5.7 DERROTA POR DESISTÊNCIA (KIKEN)

5.7.1 A derrota por KIKEN será imposta em caso de ausência, atraso, renúncia, abandono ou incapacidade para o combate.

- quando um competidor não aparece na área de competição após a segunda chamada;
- quando um competidor é considerado pelo médico da competição incapaz de lutar e a causa não é, ou é apenas parcialmente atribuível ao oponente;

- c) quando um competidor é considerado pelo painel de árbitros incapaz de competir e a causa não é, ou é apenas parcialmente atribuível ao oponente;
- d) quando o competidor renuncia à competição por sua própria vontade ou pela vontade de seu técnico.

5.7.2 Kiken será imposto pelo painel de árbitros, de acordo com o árbitro chefe.

5.8 Na competição de kumite em equipe, em caso de derrota por hansoku, kiken ou shikkaku, o oponente receberá 3 ippon em Shobu Sanbon e 2 ippon em Shobu Nihon.

ART. 6: AÇÕES/TÉCNICAS PROIBIDAS - ADVERTÊNCIAS E PENALIDADES

Atos, ações e técnicas proibidas são tratadas nas seguintes 2 categorias:

1. CATEGORIA 1 (C 1)
2. CATEGORIA 2 (C 2)

6.1 CATEGORIA 1 (C 1)

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

6.1.1 técnicas que causam contato excessivo, considerando a área de pontuação atacada;

6.1.2 golpe nos membros superiores e inferiores, articulação do quadril, articulações do joelho, peito do pé e canelas;

6.1.3 golpe na virilha;

6.1.4 qualquer contato na garganta, mesmo que muito leve;

6.1.5 arremessos perigosos (sem qualquer garantia de que o oponente aterrissará com segurança);

6.1.6 O anúncio

O árbitro, virando-se para Aka ou Ao, por meio de gestos adequados, anunciará a penalidade.

As possíveis penalidades são:

- a) Advertência privada: ATENAI
- b) Segunda advertência: KEIKOKU
- c) Advertência oficial: HANSOKU CHUI

d) Desqualificação: HANSOKU

6.1.7 Penalidades C1 podem ser impostas também após o sinal de fim de tempo.

6.2 CATEGORIA 2 (C 2)

Esta categoria governa e pune os seguintes casos:

- a) TÉCNICAS POTENCIALMENTE PERIGOSAS E TÉCNICAS NÃO PERMITIDAS
- b) MUBOBI
- c) JOGAI
- d) COMPORTAMENTO INJUSTO

6.2.1 TÉCNICAS POTENCIALMENTE PERIGOSAS

- a) Ataques descontrolados (que excedem ou ultrapassam o alvo).
- b) Técnicas permitidas em alvos não permitidos.
- c) Técnicas não permitidas, por exemplo, técnicas de salto, tobi yokogeri, tobi uraken-uchi, hiza geri, empi ou atama uchi, kaiten uraken, nukite tsuki, etc.
- d) Agarrar, empurrar (a menos que imediatamente seguido por uma técnica).
- e) Arremessos potencialmente perigosos.
- f) Técnicas perigosas de varredura de perna (ashi barai sem acompanhamento de uma técnica, varreduras de pé que atingem muito alto na perna e que podem causar lesão no joelho).

6.2.2 MUBOBI

Mubobi significa “Falta de consideração pela própria segurança ou integridade do competidor”, ou seja:

- a) Ataques com a cabeça desprotegida à frente, parar durante a luta sem qualquer guarda.
- b) Ataques sem seguir o alvo com os olhos.
- c) Virar-se após um ataque (como um movimento tático ou teatral) para chamar a atenção do árbitro para a técnica ou escapar do contra-ataque do oponente.

6.2.3 JOGAI

Jogai significa “Tocar o chão fora da área de luta com qualquer parte do corpo”.

Em caso de Jogai, os árbitros DEVEM SEMPRE impor uma penalidade, exceto no caso explicado no ponto e).

Notas de esclarecimento sobre Jogai

- a) É jogai em qualquer caso quando um competidor sai da área de competição antes ou no momento em que “Yame!” é chamado. Se o competidor sair da área de competição após o Yame ser chamado, nenhum Jogai será imposto.
- b) Se um competidor sair da área de competição no momento do fim do tempo e antes do Yame ser chamado, incorrerá em penalidade de Jogai.
- c) Se um competidor sair da área de competição após o fim do tempo, nenhum Jogai será imposto, independentemente do momento em que “Yame” é chamado.
- d) Jogai DEVE ser SEMPRE imposto sempre que um competidor tocar o lado de fora da área de luta como resultado de uma técnica válida do oponente, antes que o árbitro chame “Yame”.
- e) NÃO é Jogai SOMENTE quando um competidor é fisicamente agarrado por seu oponente e empurrado por uma ou ambas as mãos, ou perna por um gesto não técnico para fora da área de competição. Neste caso, nenhum jogai será imposto, mas uma penalidade ao oponente.
- f) NÃO é jogai se Aka/Ao aplicar uma técnica de chute válida e em seguida sair imediatamente da área de competição. O ponto será concedido.
- g) É jogai se Aka/Ao aplicar uma técnica de soco válida e em seguida sair imediatamente da área de competição. Nenhum ponto será concedido.
- h) Se Ao sair 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 de Ao será imposta.
- i) Se Ao sair da área de competição logo após Aka aplicar uma técnica válida, o jogai de Ao não será imposto apenas se o árbitro central chamar “Yame” antes que ele saia.
- j) Se Aka/Ao realizar uma ação para a qual uma penalidade C1 deve ser imposta e logo em seguida sair da área de competição, ambas as penalidades C1 e C2 serão impostas.
- k) Em LUTAS SHOBU SANBON, o competidor, com maior pontuação, que sair da área de competição após o ATOSHI BARAKU, incorrerá em uma penalidade mínima de HANSOKU CHUI. Se o competidor tiver uma penalidade de Hansoku Chui antes do Atoshi Baraku, ele

será punido com HANSOKU.

I) Se um atleta se posicionar voluntariamente na borda vermelha do tatami (o que é uma advertência) e, sendo atacado, recuar em linha saindo da área de competição, ele será sempre punido com jogai (NÃO empurrar, NÃO torimasen, etc.). Se um atleta na borda vermelha for atacado e para evitar sair, ele bloquear a ação de seu oponente com seu corpo impedindo-o de continuar, ele será sempre punido com C2.

6.2.4 COMPORTAMENTO INJUSTO

a) Perda de tempo. Isso inclui recusar-se a lutar, fugir do oponente e interrupção repetida da luta por agarramento ou contato corporal desnecessário contra o oponente.

b) Falta de iniciativa e combatividade prolongada ao longo do tempo, ausência de ações concretas nos primeiros 30" de luta, imporá automaticamente uma penalidade C2 a um ou ambos os competidores.

c) Comportamento antidesportivo, gestos obscenos ou ofensivos, abuso verbal, provocação ou declarações desnecessárias, etc.

d) Reações exageradas e demonstração de dor após receber uma técnica. Assim como os árbitros devem defender a segurança dos competidores, também devem defender a dignidade do combate. Portanto, devem punir imediatamente qualquer comportamento referente a reações exageradas, bem como qualquer reclamação inadequada e demonstração de dor após receber uma técnica. Sempre que uma técnica for considerada válida e o competidor que a recebeu demonstrar exagerar sua reação, os árbitros devem atribuir o ponto ao primeiro e a penalidade ao segundo.

e) Qualquer comportamento que possa descreditar o Karatê (isso inclui técnicos, gerentes e qualquer pessoa ligada ao competidor).

f) Todas as ações desrespeitosas e desnecessárias são estritamente proibidas (jogar luvas no chão, recusar-se a participar da reverência final da luta, etc).

g) Evitar o combate.

h) Abandonar a área de competição sem qualquer motivo.

6.2.5 O anúncio:

O árbitro, virando-se para Aka ou Ao, por meio de gestos adequados, anunciará a penalidade.

As possíveis penalidades são:

a) Advertência privada: CHUKOKU

- b) Segunda advertência: KEIKOKU
- c) Advertência oficial: HANSOKU CHUI
- d) Desqualificação: HANSOKU

6.2.6 Penalidades C2 (exceto Jogai e Mubobi) também podem ser impostas após o fim do tempo pelo árbitro central.

6.3 As penalidades devem ser acompanhadas por um aumento na gravidade da penalidade imposta.

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

ART. 7: LESÕES E ACIDENTES

7.1 Uma técnica que causar uma lesão ao oponente, mesmo que mínima, não será pontuada.

7.2 Em caso de lesão a um competidor, o árbitro deverá parar imediatamente a luta, auxiliar o competidor lesionado e, ao mesmo tempo, chamar o Médico da Competição.

7.3 O árbitro deverá perguntar ao médico apenas onde o competidor foi atingido e não a força do golpe.

7.4 Os árbitros NÃO DEVEM tocar um competidor em nenhum caso, mesmo que ele supostamente tenha sido lesionado.

7.5 O Médico da Competição PODE tomar decisões APENAS sobre os seguintes assuntos:

- a) se houve uma lesão ou não;
- b) se um competidor é capaz de continuar a luta ou não.

7.6 A intervenção médica no atleta lesionado será realizada no, ou na borda do tatami.

7.7 Em casos especiais, o árbitro central pode permitir que o atleta assistido seja assistido no posto médico. No caso de tal intervenção exceder 2 minutos, o árbitro chefe deve pedir ao médico para dar uma opinião sobre a condição do atleta.

7.8 Onde, após uma interrupção em que um atleta é lesionado, o médico declara que o atleta não pode mais lutar devido à sua condição, o painel de árbitros, após ouvir o árbitro chefe, deve encerrar a luta da seguinte forma:

- a) se a lesão for totalmente atribuível ao oponente, este último será desqualificado (HANSOKU) e o atleta lesionado será declarado vencedor;

- b) se a lesão não for atribuível ao oponente, o atleta lesionado será desqualificado por KIKEN e o oponente será declarado vencedor;
- c) se a lesão for apenas parcialmente atribuível ao oponente, este último será penalizado com Keikoku ou Hansoku-Chui; o atleta lesionado que, de acordo com a opinião do médico, não pode mais lutar, será penalizado com Kiken, dando a vitória ao seu oponente.

7.9 Quando um médico, solicitado pelo painel de árbitros para uma intervenção, declara que um atleta é capaz de continuar a luta, este último pode fazê-lo. Somente no caso de o painel de árbitros e/ou o árbitro chefe, observando o atleta e analisando seu comportamento antes e depois da lesão, considerarem que, continuando a luta, ele poderia colocar em risco sua própria segurança ou a do oponente, eles podem relatar o problema à Comissão de Arbitragem e, se esta última der a autorização, eles podem aplicar o kiken ao atleta em questão.

7.10 Qualquer outra decisão deve ser tomada pelo painel de árbitros após consultar a Comissão de Arbitragem.

ART. 8: VITÓRIA OU DERROTA APÓS UMA LESÃO OU ACIDENTE - REGRAS E LIMITES

8.1 Quando um competidor é declarado pelo médico, por um relatório escrito, incapaz de continuar a competição devido a uma lesão causada por seu oponente, o competidor é declarado vencedor nessa luta, mas NÃO PODE lutar mais em todo o torneio, mesmo nos dias seguintes.

8.2. Um competidor que vence uma segunda luta por desqualificação de seu oponente que lhe causou uma lesão, NÃO PODE lutar mais em todo o torneio.

8.3 Um competidor que perde uma segunda luta por desqualificação (HANSOKU C1 ou C2), NÃO PODE lutar mais em todo o torneio.

8.4 Quando um competidor, que sofre uma lesão mínima, mas não grave o suficiente para incapacitá-lo, recusa-se a continuar a luta ou solicita permissão para desistir da luta, será declarado perdedor por Kiken.

ART. 9: SHIKAKU

9.1 Esta é a penalidade mais alta na IKU. É uma desqualificação de todo o torneio e é aplicada nos seguintes casos:

9.2 Quando um/qualquer competidor/es não obedece às ordens do árbitro;

9.3 Quando um/qualquer competidor/es comete um ato que prejudica o prestígio e a honra do Karate-do, ou quando outras ações são consideradas uma violação das regras e do espírito

do Karatê;

9.4 Quando um/qualquer competidor/es faz gestos obscenos ou ofensivos;

9.5 Quando o árbitro acredita que um competidor agiu maliciosamente, sem pensar no bem-estar do outro competidor.

9.6 O anúncio:

O árbitro anunciará: “Aka/Ao – SHIKAKKU”. Antes que o Shikakku possa ser imposto, o árbitro deve consultar o árbitro chefe do Tatami e depois a Comissão de Arbitragem. O competidor que receber Shikakku perderá todas as posições que conquistou anteriormente naquela rodada/categoria.

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

PARTE 4: KUMITE SANBON

A luta individual é decidida por “Shobu Sanbon”. Os competidores tentam marcar três pontos (6 waza-ari, 3 ippon, ou uma combinação de ambos) antes de seus oponentes, dentro do limite de tempo.

ART. 1: CATEGORIAS PERMITIDAS

CATEGORY	AGE	MALE	FEMALE	BELTS
CADETS	14-15	Up to 52kg.	Up to 47 kg.	ALL BELTS
		57kg.	55 kg.	ALL BELTS
		63kg.	+55 kg.	ALL BELTS
		70kg.		ALL BELTS
		+70		ALL BELTS
JUNIORS	16-17	Up to 55 kg.	Up to 50 kg.	ALL BELTS
		61 kg.	58 kg.	ALL BELTS
		68 kg.	+58 kg.	ALL BELTS
		75 kg.		ALL BELTS
		+75 kg.		ALL BELTS
SENIORS	18-40	Up to 62 kg.	Up to 55 kg.	ALL BELTS
		67 kg.	63 kg.	ALL BELTS
		74 kg.	+63 kg.	ALL BELTS
		80 kg.		ALL BELTS
		+80 kg.		ALL BELTS
VETERANS A-B	41-65	OPEN	OPEN	ALL BELTS

ART. 2: DURAÇÃO DE UMA LUTA INDIVIDUAL SANBON

- 2.1 Seniores masculino: 3 min. (tempo efetivo)
- 2.2 Seniores feminino / Veteranos feminino: 2 min. (tempo efetivo)
- 2.3 Cadetes / Juniores / Veteranos (masculino / feminino): 2 min. (tempo efetivo)
- 2.4 A cada comando “Yame”, a Mesa do Júri deve parar o relógio e a cada comando “Tsuzukete hajime” ele reiniciará o relógio.
- 2.5 Antes do torneio, o IKU-DC pode modificar a duração das lutas.

ART. 3: EMPATE E PRORROGAÇÃO

3.1 O EMPATE: em caso de empate (pontuação igual) após o fim do tempo, em uma luta individual, o árbitro anunciará automaticamente Hikiwake e 1 minuto de prorrogação (Encho-sen), sem chamar nenhum Hantei.

3.2 A PRORROGAÇÃO (Encho-Sen): o árbitro iniciará a prorrogação com “Encho-Sen - Shobu Hajime”.

3.3 O tempo do Encho-Sen será de 1 minuto.

3.4 Esta prorrogação será decidida pela primeira pontuação.

3.5 Todas as pontuações e penalidades são mantidas na prorrogação.

3.6 No kumite individual, o atleta que marcar o primeiro ponto receberá o SENSU (Vantagem para a primeira pontuação). Se após o Encho-Sen um empate persistir, o atleta que recebeu o Senshu durante o tempo regulamentar será declarado vencedor.

3.7 Se após o Encho-Sen um empate de 0 a 0 persistir, uma decisão (Hantei) deve ser tomada.

3.8 Após o Encho-Sen, em caso de Hantei, os 2 juízes e o árbitro devem votar em AKA ou AO.

PARTE 5: KUMITE EM EQUIPE SANBON

Cada luta individual é decidida de acordo com as “Regras de Kumite Sanbon” para luta individual de kumite.

ART. 1: CATEGORIAS PERMITIDAS

CATEGORY	AGE	MALE	FEMALE
CADETS	14-15	OPEN	OPEN
JUNIORS	16-17	OPEN	OPEN
SENIORS	18-40	OPEN	OPEN

ART. 2: LUTA EM EQUIPE SANBON

2.1 Antes de cada luta em equipe, um representante da equipe deve entregar à Mesa do Júri uma lista oficial com 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 alterada.

2.1.2 O uso de um reserva constitui uma alteração na ordem de luta.

2.1.3 Se a ordem de luta for alterada, sem notificar a Mesa do Júri antes do início da luta, a equipe será desqualificada.

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

ART. 3: OS MEMBROS DA EQUIPE SANBON

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

3.2 Cada equipe pode ter apenas um reserva, que pode ser substituído por um atleta lesionado ou se o técnico exigir. No entanto, esta substituição só pode ser feita na rodada seguinte.

3.3 No início da rodada, apenas a equipe, sem o reserva, se alinhará na área de luta.

3.4 Uma equipe que não tiver 3 atletas no início da 1ª rodada da competição não terá permissão para competir e será declarada perdedora (kiken).

3.5 Se, durante a rodada, um membro da equipe for lesionado e o Médico da Competição disser que ele/ela não pode continuar na competição, a equipe terá permissão para competir.

ART. 4: CRITÉRIOS PARA DECIDIR A EQUIPE VENCEDORA

4.1 O vencedor de uma luta em equipe será decidido com base nas lutas individuais.

4.2 Os critérios para decidir o vencedor de uma luta em equipe são os seguintes (em ordem decrescente de importância): a) Número de vitórias; b) A pontuação total de cada equipe (ippon e waza-ari são somados); c) O número de ippon de cada um (a equipe vencedora é aquela que marcou mais ippon); d) Luta extra.

4.3 Vitórias por falta, desqualificação ou desistência do oponente serão contadas, em lutas em equipe, como 3 ippon.

ART. 5: EMPATE E LUTA EXTRA:

5.1 Se houver um empate em uma luta em equipe, hikiwake será anunciado sem nenhum Hantei. Encho-Sen não será realizado, exceto conforme descrito no ponto 5.3 abaixo.

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

5.3 Se esta luta extra resultar em EMPATE, uma prorrogação (Encho-Sen) ocorrerá. A prorrogação (Encho-Sen) será decidida pela primeira pontuação. Se, ao final do Encho-Sen, ainda não houver pontuação, a regra SENSHU será aplicada. Caso o resultado ao final do Encho-Sen ainda seja 0 a 0, uma decisão (Hantei) deve ser tomada pelo painel de juízes. Árbitro e juízes não podem dar Hikiwake, mas devem decidir votar em Aka ou Ao.

PARTE 6: KUMITE EM EQUIPE SANBON POR ROTAÇÃO

Em princípio, as regras são as mesmas do Shobu Sanbon individual.

ART. 1: CATEGORIAS PERMITIDAS

CATEGORY	AGE	MALE	FEMALE
CADETS	14-15	OPEN	OPEN
JUNIORS	16-17	OPEN	OPEN
SENIORS	18-40	OPEN	OPEN

1.1 Apenas competidores com 14 anos ou mais terão permissão para competir em Kumite em Equipe por Rotação. As regras são as mesmas do Shobu Sanbon individual, mas com algumas diferenças.

ART. 2: DURAÇÃO

2.1 A duração de cada luta de Kumite em Equipe por Rotação será de 6 minutos de tempo corrido.

2.2 O relógio só parará quando o árbitro solicitar “Tempo”.

ART. 3: OS MEMBROS DA EQUIPE DE ROTAÇÃO

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

3.2 Se ao final da luta (após 6 minutos), um dos competidores não tiver lutado, a equipe envolvida será desqualificada (Hansoku).

3.3 Cada equipe pode ter apenas um reserva, que pode ser substituído por um atleta lesionado ou se o técnico exigir. 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 podem ser marcados.

4.2 Cada equipe pode marcar tantos pontos quanto seus atletas forem 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 No entanto, se uma das equipes atingir uma vantagem de “6 pontos” (3 ippon, ou 6 waza-

ari, ou uma combinação de ippon e waza-ari), ela será declarada vencedora.

ART. 5: EMPATE NA EQUIPE DE ROTAÇÃO

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

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

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

5.4 Se, após o Encho-Sen, um empate ainda persistir, o árbitro pedirá “HANTEI” e o árbitro e os 2 juízes devem votar em Aka ou em Ao. Isso decidirá a equipe vencedora.

ART. 6: SUBSTITUIÇÕES NA EQUIPE DE ROTAÇÃO

6.1 Durante os 6 minutos da luta, os técnicos podem fazer quantas substituições desejarem entre os 3 atletas que compõem a equipe, 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 pronto e ter todo o equipamento e protetores necessários quando o árbitro o chamar para o tatami.

PROCEDIMENTO DE SUBSTITUIÇÃO

6.3 Os técnicos terão que se sentar em cadeiras identificadas.

6.4 Enquanto um membro da equipe estiver no tatami, os outros 2 membros da equipe sempre deverão estar equipados e prontos para serem chamados ao tatami.

6.5 Quando o técnico pretender fazer uma substituição, ele deve solicitar “CHANGE”.

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

6.7 O cronometrista, por meio de um apito e do comando “Change”, indicará ao árbitro que ele deve parar a luta para permitir uma substituição.

6.8 Quando o árbitro decidir parar a luta e permitir a substituição, a substituição deve ser feita em no máximo 3 segundos. Se a troca exceder 3 segundos, o árbitro reiniciará a luta, recusando a substituição. Ele também pode penalizar a equipe envolvida por perda de tempo.

6.9 Quando ocorre uma substituição, o oponente 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 a qual equipe solicitou uma troca primeiro.

ART. 7: PENALIDADES NA EQUIPE DE ROTAÇÃO

7.1 Todas as penalidades incorridas pelos atletas em uma equipe serão transferidas e adicionadas a quaisquer penalidades incorridas pelo substituto na mesma rodada.

7.2 Exemplo: se um atleta for penalizado com HANSOKU CHUI por contato excessivo, o atleta que entrar no tatami como substituto terá automaticamente a penalidade HANSOKU CHUI do atleta anterior e quaisquer penalidades que ele incorrer serão adicionadas a esta. Isso continuará por todas as substituições naquela luta.

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

7.4 Em uma luta em equipe, se um atleta for penalizado com SHIKKAKU, toda a equipe será eliminada de todo o torneio. Antes de aplicar a penalidade SHIKKAKU, o árbitro deve consultar o árbitro chefe e a Comissão de Arbitragem. O competidor que receber Shikakku perderá todas as posições que conquistou anteriormente naquela rodada/categoria.

PARTE 7: KUMITE NIHON E KUMITE EM EQUIPE NIHON

Luta de dois pontos: os competidores tentam marcar dois Ippon (4 Waza-ari) antes de seu oponente dentro do limite de tempo. Os competidores devem ter de 6 a 13 anos no dia da competição.

ART. 1: CATEGORIAS PERMITIDAS

CATEGORY	AGE	MALE	FEMALE	BELTS
CHILDREN A	UP TO 7	Up to 25 kg. -30 kg. -35 kg. -40 kg. +40 kg.	Up to 30 kg. -35 kg. +35 kg.	1º GROUP: UP TO ORANGE- GREEN-BLUE BROWN-BLACK 2º GROUP: UP TO GREEN-BLUE- BROWN-BLACK
CHILDREN B	8-9	Up to 30 kg. -35 kg. -40 kg. -45 kg. +45 kg.	Up to 35 kg. 40 kg. +40 kg.	1º GROUP: UP TO ORANGE- GREEN-BLUE BROWN-BLACK 2º GROUP: UP TO GREEN-BLUE- BROWN-BLACK
CHILDREN C	10-11	Up to 35 kg. -40 kg. -45 kg. -50 kg. +50 kg.	Up to 37 kg. -42 kg. +42 kg.	1º GROUP: UP TO ORANGE- GREEN-BLUE BROWN-BLACK 2º GROUP: UP TO GREEN-BLUE- BROWN-BLACK
JUVENILES	12-13	Up to 45 kg. -50 kg. -55 kg. -60 kg. +60 kg.	Up to 42 kg. -47 kg. +47 kg.	1º GROUP: UP TO ORANGE- GREEN-BLUE BROWN-BLACK 2º GROUP: UP TO BLUE-BROWN- BLACK

ART. 2: DURAÇÃO

2.1 Luta Crianças A-B-C (masculino / feminino): 1,30 min. (tempo efetivo). Juvenis (masculino / feminino): 2,00 min, (tempo efetivo). Em princípio, o Kumite Nihon para crianças tem as mesmas regras do Kumite Sanbon, exceto:

ART. 3: PROTEÇÕES

3.1 Proteções obrigatórias: capacete, protetor de peito, luvas, protetor de virilha (apenas para Juvenis).

3.2 Proteções permitidas: protetor bucal, protetor de canela, protetor de peito do pé, protetor de virilha (em outras categorias infantis).

ART. 4: CONTATO E TÉCNICAS PROIBIDAS

- 4.1 Contato excessivo no rosto ou capacete.
- 4.2 Contato excessivo (impacto) no peito.
- 4.3 Técnicas de Nage (Nage waza e Ashi Barai etc.)
- 4.4 Se houver contato corporal e depois uma marcação óbvia, o árbitro deve punir imediatamente o infrator.

ART. 5: EQUIPE DE KUMITE NIHON

A competição de Kumite em Equipe Nihon é prevista apenas para Juvenis (idade 12-13) e segue as mesmas regras do Kumite em Equipe Sanbon, com as isenções e limitações acima mencionadas.

PARTE 8: REGRAS DE COMPETIÇÃO DE KATA

ART. 1: SISTEMA DE ARBITRAGEM

1.1 A competição de kata individual é organizada por estilos: Shotokan, Goju-Ryu, Shito-Ryu, Wado-Ryu e Rengokai. Este último inclui todos os outros estilos de karatê. A competição de kata em equipe é inter-estilos.

1.2 Um “Sistema de Julgamento Combinado por Pontos e Bandeiras” será usado para julgar a competição de kata individual e em equipe, das categorias Juvenil a Veterano faixas marrom-preta. Todas as outras categorias serão julgadas por sistema de pontos. O IKU-DC pode mudar de “Sistema Combinado” para “Sistema de Pontos” ou “Sistema de Bandeiras”.

1.3 A equipe de kata será composta por 3 + 1 reserva.

1.4 A competição de kata em equipe é prevista apenas para: JUVENIS (12-15) e ABSOLUTO (16-40).

ART. 2: JULGAMENTO DE UMA LUTA

2.1 O Painel de Árbitros será composto (total ou majoritariamente, de acordo com os juízes disponíveis) por membros que praticam o mesmo estilo de karatê que são chamados a julgar.

2.2 Das categorias Juvenil a Veterano faixas marrom-preta, o painel de árbitros será composto por 5 (ou 7) juízes.

2.3 Nas categorias infantis (todas as faixas), bem como nas categorias Juvenil, Cadete, Júnior, Sênior e Veterano até faixa azul, o painel de árbitros pode ser composto por 3 ou 5

juízes.

2.4 O Árbitro Central e cada juiz de canto devem ter um placar e duas bandeiras (uma bandeira vermelha e uma azul). No “Sistema de Bandeiras”, quando o Árbitro Central pedir Hantei, a vitória será decidida por maioria.

ART. 3: A PERFORMANCE DO KATA - INÍCIO

3.1 Antes de iniciar a rodada, todos os competidores devem declarar seu kata ao pessoal da mesa do júri, que o registrará na folha oficial de competição.

3.2 Os competidores não podem repetir o mesmo kata realizado nas rodadas anteriores, exceto os competidores até faixas laranja, de todas as idades.

3.3 Quando chamados pelo anunciante, o(s) competidor(es) fará(ão) uma primeira reverência na borda do tatami, depois prosseguirá(ão) para dentro da área de luta, fará(ão) uma segunda reverência ao Árbitro Central e anunciará(ão) claramente o nome do kata que ele/elas irá(ão) realizar. 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) iniciará(ão) sua performance e, ao terminar, retornará(ão) à(s) sua(s) posição(ões) original(is) aguardando a decisão dos juízes.

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

3.7 Nas lutas com sistema de julgamento por bandeiras, tanto os competidores individuais quanto as equipes devem seguir as disposições indicadas no modelo da próxima página.

3.8 No início da performance, atletas e equipes, posicionados nos pontos indicados na tabela, realizarão primeiro SHOMEN NI REI em direção ao árbitro central e depois OTAGAI NI REI entre eles. Após as reverências, o atleta ou a equipe AKA prosseguirá diretamente para o centro da borda do tatami e depois avançará na direção do ponto de partida; o atleta ou a equipe AO ocupará seu lugar na posição de espera indicada. Ao final da performance, o atleta ou a equipe AKA alcançará sua(s) posição(ões) de espera sem nenhuma reverência, e o atleta ou a equipe AO entrará diretamente no tatami.

3.9 Os atletas em espera deverão manter uma posição composta com uma atitude focada e respeitosa em relação ao oponente, não será permitido realizar técnicas, conversar, beber, se afastar ou qualquer outra coisa.

ART. 4: A PERFORMANCE DO KATA - FIM

4.1 Sendo o kata realizado, o Árbitro Central pedirá Hantei, para as decisões dos Juízes de Canto. Imediata e simultaneamente, o Árbitro Central e os Juízes de Canto levantarão seus placares com suas decisões. O Chamador-Anunciante anunciará claramente a pontuação do Árbitro Central e a pontuação de cada Juiz de Canto ao Registrador.

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

4.3 Caso o painel de árbitros seja composto por 3 juízes, as pontuações mais alta e mais baixa serão excluídas e a restante será anunciada.

4.4 Após o anúncio claro da pontuação total, o(s) competidor(es) ...

curvar-se-á ao Árbitro Central e deixará a área de luta.

4.5 O atleta/equipe deve fazer a reverência ao final da execução e na borda do tatami na saída da área de competição. Após o veredito do árbitro, a cerimônia de reverência será repetida ao contrário, primeiro entre os atletas e depois na direção do árbitro central.

4.6 Para as semifinais e finais, cujo julgamento será feito por bandeiras, o Árbitro Central pedirá Hantei para as decisões dos Juízes de Canto apitando, um primeiro apito longo seguido por um curto e mais forte. Imediata e simultaneamente, o Árbitro Central e os Juízes de Canto levantarão suas bandeiras mostrando suas decisões. Depois disso, o árbitro central apitará novamente para que os juízes abaixem as bandeiras.

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

PARTE 9: COMPETIÇÃO DE KATA PARA CATEGORIAS JUVENIL, CADETE, JÚNIOR, SÊNIOR E VETERANO FAIXAS MARROM-PRETA

ART. 1: CATEGORIAS E IDADES

1.1 COMPETIÇÃO INDIVIDUAL

CATEGORIA	IDADE	FAIXAS
JUVENILES	12-13	Marrom-Preta
CADETS	14-15	Marrom-Preta
JUNIORS	16-17	Marrom-Preta
SENIORS	18-40	Marrom-Preta
VETERANS A	41-50	Marrom-Preta
VETERANS B	51-65	Marrom-Preta

1.2 COMPETIÇÃO EM EQUIPE

CATEGORIA	IDADE	FAIXAS
YOUNGS	12-15	Marrom-Preta
ABSOLUTE	16-40	Marrom-Preta

ART. 2: RODADAS, SISTEMA DE JULGAMENTO E KATA PERMITIDOS

2.1 A competição de kata será organizada em quatro rodadas: Rodada 1, Rodada 2 e Rodada 3 (a Semifinal) e Rodada 4 (a Final), para competições individuais e em equipe.

2.2 Primeira Rodada (Pontuação: 5.0-7.0): as pontuações mais alta e mais baixa serão excluídas. Kata permitidos: todos os katas listados na lista oficial de katas da IKU do estilo praticado pelo competidor. Os 12 competidores com maior pontuação passarão para a próxima rodada. Se houver menos de 12 competidores na primeira rodada, essa rodada pode ser omitida. Portanto, o evento se tornará um evento de três rodadas. Todas as pontuações serão anotadas. As pontuações mais baixa e mais alta não serão levadas em consideração. Apenas as pontuações restantes serão somadas para formar a pontuação final da rodada.

2.3 Segunda Rodada (Pontuação: 6.0-8.0): as pontuações mais alta e mais baixa serão excluídas. Kata permitido: todos os katas listados na lista oficial de katas da IKU do estilo

praticado pelo competidor, diferente do anterior. Os 4 competidores com maior pontuação passarão para a próxima rodada (semifinais). A ordem de chamada para a área de competição será a mesma da primeira rodada. Ao final da segunda rodada, ambas as pontuações da primeira e segunda rodadas serão somadas e os 4 competidores com maior pontuação acessarão as semifinais. Em caso de categorias com menos de 5 atletas, esta rodada (segunda rodada, pontuação 6.0-8.0) será realizada em qualquer caso para determinar o ranking para as semifinais e finais.

2.4 Terceira Rodada (Semifinais): julgada por Sistema de Bandeiras. Kata permitido: todos os katas listados na lista oficial de katas da IKU do estilo praticado pelo competidor, diferente dos anteriores. Os vencedores das semifinais acessarão a 4^a rodada (finais). Esta rodada será dividida em 2 lutas e os competidores deverão usar uma faixa vermelha ou azul. Primeira luta: (3º vs 2º) - O competidor 3º colocado AKA, contra o segundo colocado AO. Segunda luta: (4º vs 1º) - O competidor 4º colocado AKA contra o primeiro colocado AO.

2.5 Quarta Rodada (Final): julgada por Sistema de Bandeiras. Kata permitido: todos os katas listados na lista oficial de katas da IKU do estilo praticado pelo competidor, diferente dos anteriores.

Esta rodada decide o vencedor. O vencedor da primeira semifinal usará a faixa AKA (vermelha) e o vencedor da segunda semifinal usará a faixa AO (azul).

2.6 No caso de competidores que entram no ranking provisório após relatar uma desqualificação, eles não competirão na semifinal e serão classificados diretamente para o terceiro lugar. Se ambos os competidores em ambas as semifinais forem desqualificados, ambos serão classificados para o terceiro lugar.

ART. 3: EMPATE

PRIMEIRA RODADA

3.1 Em caso de empate na 1^a 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 aquela rodada. As pontuações excluídas não serão levadas em consideração para qualquer outra classificação.

3.2 Se, após isso, o empate persistir, a pontuação máxima das três (cinco) pontuações restantes será então adicionada às pontuações totais para aquela rodada.

3.3 Em caso de empate contínuo, os competidores devem realizar um kata adicional e diferente.

3.4 Se ainda não houver vencedor, uma decisão (Hantei) deve ser tomada pelo Painel de Juízes com base no último kata realizado. O Árbitro Central e todos os Juízes usarão

bandeiras para determinar o vencedor.

SEGUNDA RODADA

3.5 As pontuações da primeira e da segunda rodada serão somadas.

3.6 Em caso de empate na soma das pontuações da rodada 1 e da rodada 2, após a 2^a rodada, para definir a lista de competidores para a próxima rodada, a soma das pontuações válidas mais baixas de ambas as 1^a e 2^a rodadas será adicionada à pontuação.

3.7 Se, após isso, o empate persistir, a soma das pontuações válidas mais altas de ambas as 1^a e 2^a rodadas será adicionada à pontuação.

3.8 Se necessário, o procedimento estabelecido nos pontos 3.3 e 3.4 acima será aplicado.

3.9 Em caso de empate entre os competidores colocados em 2º e 3º lugar que farão a mesma semifinal (3º vs 2º), eles não realizarão nenhum kata adicional, mas seguirão a ordem de chamada do início.

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

PARTE 10: COMPETIÇÃO DE KATA – CRIANÇAS TODAS AS FAIXAS, JUVENIS, CADETES, JUNIORES, SENIORES, VETERANOS BRANCA A AZUL

ART. 1: CATEGORIAS E IDADES

1.1 COMPETIÇÃO INDIVIDUAL

CATEGORY	AGE	BELTS	BELTS	BELTS
CHILDREN A	UP TO 7	Up to orange	Green-Blue	Brown-Black
CHILDREN B	8-9	Up to orange	Green-Blue	Brown-Black
CHILDREN C	10-11	Up to orange	Green-Blue	Brown-Black
JUVENILES	12-13	Up to orange	Green-Blue	
CADETS	14-15	Up to orange	Green-Blue	
JUNIORES	16-17	Up to orange	Green-Blue	
SENIORES	18-40	Up to orange	Green-Blue	
VETERANS A	41-50	Up to orange	Green-Blue	
VETERANS B	51-65	Up to orange	Green-Blue	

1.2 COMPETIÇÃO POR EQUIPES

CATEGORYIA	IDADE	FAIXAS	FAIXAS	FAIXAS
YOUNGS	12-15	Até Laranja	Verde-Roxa	Até Roxa
ABSOLUTE	16-40	Até Laranja	Verde-Roxa	Até Roxa

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

2.1 Rodada 1 (pontuação 6.0-8.0): as pontuações mais alta e mais baixa serão excluídas e os 8 competidores com maior pontuação passarão para a próxima rodada. Em caso de categorias com menos de 8 competidores, esta rodada será omitida.

2.2 Rodada 2 (pontuação 7.0-9.0): as pontuações mais alta e mais baixa serão excluídas. A ordem de chamada será a mesma da primeira rodada. Essas categorias podem ser julgadas por 3 ou 5 juízes.

2.3 Competidores de faixa branca a laranja podem repetir o mesmo kata em cada rodada. Competidores a partir da faixa verde devem realizar um kata diferente em cada rodada ou em caso de empate.

2.4 As pontuações da primeira e segunda rodadas (resultantes da soma das pontuações válidas) serão somadas para determinar o ranking final.

CATEGORIAS E KATA PERMITIDOS

CATEGORIA	IDADE	FAIXAS	I ROUND	II ROUND	Pode repetir KATA?

CHILDREN A	Até 7	Até Laranja	Shitei	Shitei	Sim
CHILDREN A	Até 7	Verde-Roxa	Shitei	Shitei	Não
CHILDREN A	Até 7	Marrom-Preta	Shitei, Sentei, Tokui	Shitei, Sentei, Tokui	Não
CHILDREN B	8-9	Até Laranja	Shitei	Shitei	Sim
CHILDREN B	8-9	Verde-Roxa	Shitei	Shitei	Não
CHILDREN B	8-9	Marrom-Preta	Shitei, Sentei, Tokui	Shitei, Sentei, Tokui	No
CHILDREN C	10-11	Até Laranja	Shitei	Shitei	Sim
CHILDREN C	10-11	Verde-Roxa	Shitei	Shitei	Não
CHILDREN C	10-11	Marrom-Preta	Shitei, Sentei, Tokui	Shitei, Sentei, Tokui	Não
JUVENILES	12-13	Até Laranja	Shitei	Shitei	Sim
JUVENILES	12-13	Verde-Roxa	Shitei	Shitei, Sentei	Não
CADETS	14-15	Até Laranja	Shitei	Shitei	Sim
CADETS	14-15	Verde-Roxa	Shitei	Shitei, Sentei	Não
JUNIORES	16-17	Até Laranja	Shitei	Shitei	Sim
JUNIORES	16-17	Verde-Roxa	Shitei	Shitei, Sentei	Não

SENIORES	18-40	Up to orange	Shitei	Shitei	Sim
SENIORES	18-40	Green-Blue	Shitei	Shitei, Sentei	Não
VETERANS A	41-50	Até Laranja	Shitei	Shitei	Sim
VETERANS A	41-50	Verde-Roxa	Shitei	Shitei, Sentei	Não
VETERANS B	51-65	Até Laranja	Shitei	Shitei	Sim
VETERANS B	51-65	Verde-Roxa	Shitei	Shitei, Sentei	Não

ART. 3: EMPATE

PRIMEIRA RODADA

3.1 Em caso de empate na 1^a rodada, a pontuação mais baixa das três pontuações será adicionada às pontuações totais para aquela rodada.

3.2 Se, após isso, o empate persistir, a pontuação mais alta das três pontuações será

adicionada à pontuação total para aquela rodada.

3.3 Se, após isso, o empate persistir, os competidores devem realizar um kata adicional diferente do anterior. Competidores até faixa laranja podem repetir o mesmo kata.

3.4 Se, após isso, ainda não houver vencedor, o painel de árbitros deverá tomar uma decisão por Hantei, de acordo com o último kata realizado. O painel de árbitros usará bandeiras para decidir o vencedor.

SEGUNDA RODADA, FINAL

3.5 As pontuações da primeira e segunda rodadas serão somadas.

3.6 Em caso de empate na soma das pontuações da rodada 1 e da rodada 2, após a 2^a rodada, a soma das pontuações mais baixas de ambas as 1^a e 2^a rodadas será adicionada à pontuação.

3.7 Se, após isso, o empate persistir, a soma das pontuações válidas mais altas de ambas as 1^a e 2^a rodadas será adicionada à pontuação.

3.8 Se necessário, o procedimento estabelecido nos pontos 3.3 e 3.4 será aplicado.

3.9 Em caso de painel de árbitros composto por 5 juízes, as pontuações excluídas não serão usadas para determinar nenhum resultado em caso de empate. Mas em caso de painel de árbitros composto por 3 juízes, as pontuações excluídas serão usadas em caso de empate.

PARTE 11: CRITÉRIOS DE DECISÃO PARA COMPETIÇÃO DE KATA

ART. 1: PERFORMANCE BÁSICA

Em uma competição de kata, a performance do kata será avaliada por critérios objetivos, considerando que:

- Kata não é uma representação teatral de uma luta
- Deve ser realista e demonstrar a eficácia das técnicas
- O competidor deve demonstrar seu domínio em técnica, poder, ritmo, kime, equilíbrio,

expressividade.

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

- 1.1. Sequência correta
- 1.2. Controle de poder
- 1.3. Controle de tensão e contração
- 1.4. Controle de velocidade e ritmo
- 1.5. Direção dos movimentos
- 1.6. Compreensão da técnica de kata
- 1.7. Demonstrar compreensão adequada de bunkai
- 1.8. Coordenação
- 1.9. Estabilidade e equilíbrio
- 1.10. Pausas
- 1.11. Kiai
- 1.12. Respiração
- 1.13. Concentração
- 1.14. Espírito

1.15 Portanto, a avaliação deverá considerar:

- Técnica (sequência correta, controle de poder, direção dos movimentos, compreensão das técnicas, compreensão de bunkai)
- Kime (controle de tensão e contração, kiai, respiração)
- Ritmo (controle de velocidade, ritmo, pausas)
- Equilíbrio (coordenação, estabilidade, equilíbrio)
- Expressividade (concentração, espírito)

ART. 2: PERFORMANCE AVANÇADA

Os juízes observarão os pontos importantes específicos e o grau de dificuldade do kata

realizado. O julgamento será baseado em:

2.1 O domínio das técnicas pelo competidor (excelente domínio e consciência da técnica).

2.2 O grau de dificuldade e risco na performance do kata (fases acrobáticas, rotações, translações, sequências difíceis).

2.3 A atitude Budo do competidor.

ART. 3: PONTOS NEGATIVOS

Pontos serão deduzidos nestes casos:

3.1 Por uma hesitação momentânea na execução suave do kata rapidamente remediada, 0.1 deve ser deduzido da pontuação final.

3.2 Por uma pausa momentânea, mas perceptível, 0.2 pontos devem ser deduzidos.

3.3 Por um leve desequilíbrio momentâneo e rapidamente remediado, 0.1-0.2 pontos devem ser deduzidos.

3.4 Na execução de uma competição de kata, independentemente das peculiaridades das várias “escolas”, são necessários 2 kiai. Onde e quando realizar esses 2 kiai é deixado para as regras das diferentes escolas. Caso um atleta realize mais de 2 kiai, isso não será considerado um erro. Por falta de kiai, 0.1 ponto deve ser deduzido.

3.5 Por falta de reverência no início ou fim do kata, 0.1 ponto deve ser deduzido.

3.6 Em competição de kata em equipe, por um movimento assíncrono, 0.1 ponto deve ser deduzido.

ART. 4: DESQUALIFICAÇÃO

4.1 Se o competidor realizar um kata diferente do anunciado.

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

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

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

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

4.6 Se o competidor interferir na posição dos árbitros, ou seja, se aproximar ou entrar em contato com um árbitro.

4.7 Na competição individual, se o competidor sair da área de tatami de 8x8 m, mesmo com

uma parte do pé. Na competição por equipes, se um membro sair da área de tatami de 10x10 m, mesmo com uma parte do pé, a equipe será desqualificada. Se não for possível realizar a competição por equipes em um tatami de 10x10 m e um membro sair do tatami, não haverá desqualificação para a equipe.

4.8 Se o competidor perder a faixa (contato com o chão).

4.9 Para desqualificação, a pontuação será 0.0 para faixas marrom-preta, todas as categorias. Apenas o árbitro central levantará o placar.

4.10 Até faixa azul, todas as categorias, em caso de desqualificação, todos os árbitros deverão dar a pontuação mais baixa.

4.11 Desqualificação em faixas marrom-preta das categorias Juvenil a Sênior, a desqualificação deverá ser autorizada pela Comissão de Arbitragem.

IKU OFFICIAL KATA LIST:

GOJU RYU		SHITO RYU		SHOTOKAN RYU		WADO RYU	
SHITEI		SHITEI		SHITEI		SHITEI	
Taikyoku		Ju No Kata		Taikyoku 1.2.3		Kihon Kata	
Gekisai Dai Ichi		Ju Ni No Kata		Heian Shodan		Pinan Nidan	
Gekisai Dai Ni		Pinan 1.2.3.4.5		Heian Nidan		Pinan Shodan	
Saifa		Naihanchin Shodan		Heian Sandan		Pinan Sandan	
		Saifa		Heian Yondan		Pinan Yondan	
		Aoyagi		Heian Godan		Pinan Godan	
		Miojio		Tekki Shodan			
		Juroku					
SENTEI		SENTEI		SENTEI		SENTEI	
Seisan		Rohai/Matsumora no Rohai		Bassai Dai		Kushanku	
Sanseru		Bassai Dai		Kanku Dai		Niseishi	
Seiunchin		Kosokun Dai		Enpi		Jion	
Shisochin		Tomari no Wanshu		Jion		Passai	
		Seienchin		Hangetsu		Jitte	
		Paiku					
		Niseishi					
		Jion					
		Chinto					
TOKUI		TOKUI		TOKUI		TOKUI	
Kururunfa		Kosokun Sho		Tekki Nidan		Chinto	
Suparimpei		Sochin		Tekki Sandan		Naihanchi	
Seipai		Oyadomari no Bassai		Jitte		Rohai	
*Chatan Yara no Kushanku		Matsumura no Bassai		Gankaku		Wanshu	
*Nipaipo		Tomari no Bassai		Bassai Sho		Seishan	
*Hanan		Tomari no Chinto		Kanku Sho			
*Paiku		Ohan		Nijushiho			
*Papuren		Ohan Dai		Sochin			
		Nipaipo		Unsu			
* only in case of categories with merged styles		Nepai		Gojushiho Dai			
		Papuren		Gojushiho Sho			
		Kururunfa		Meikyo			
		Seipai		Chinte			
		Seisan		Wankan			
		Gojushiho		Jiin			
		Unshu					
		Suparimpei					
		Hanan					
		Hanan Dai					
		Pachu					
		Heiku					
		Chatan Yara no Kushanku					
		Chibana no Kushanku					

IKU OFFICIAL RENGOKAI LIST:

GOJU USA	SHORIN RYU KYUDOKAN	SHORIN RYU	UECHI RYU
SHITEI	SHITEI	SHITEI	SHITEI
Taikyoku Jodan	Fuki Gata Ichi	Fugyu Shodan	Kanshiva
Taikyoku Chiudan	Fuki Gata Ni	Fugyu Nidan	Kanshu
Taikyoku Gedan	Pinan Nidan	Pinan Nidan	Sechin
Taikyoku Consolidale Ichi	Pinan Shodan	Pinan Shodan	Seryu
Taikyoku Consolidale Ni	Pinan Sandan	Pinan Sandan	SENTEI
Taikyoku Consolidale San	Pinan Yondan	Pinan Yondan	Sesan
Taikyoku Consolidale Shi	Pinan Godan	Pinan Godan	Kanchin
Taikyoku Consolidale Go	Naihanchi Shodan	Naihanchi Shodan	Sanseryu
Taikyoku Consolidale		Naihanchi Nidan	TOKUI
Soft Kata	SENTEI	Naihanchi Sandan	Kanshiva
Geki Sei	Naihanchi Nidan	Ananku	Kanshu
Geki Sei Dai Ichi	Naihanchi Sandan	Saifa (Zuo-Fa)	Sechin
Geki Sei Dai Ni	Unsu	SENTEI	Seryu
Saifa	Jion	Wankan	Sesan
Enpi Ha	Jitte	Rohai	Kanchin
Gesaku Dai	Passai Sho	Jion	Sanseryu
Hakutsuru Ichi (Gesaku Sho)	Kushanku Sho	Jitte	
Geki Ha		Seienchin (Saipa)	
Taikyoku Kake Uke	TOKUI	Seipai	
SENTEI	Passai Dai	TOKUI	
Seyenchin	Kushanku Dai	Kusanku	
Seysan	Chinti	Chatanyara Kusanku	
Seipai	Seisan	Passai	
Shisochin	Chinto	Tomari No Passai	
Hangetsu	Sochin	Gojushiho	
Sanchin	Gojushiho	Wanchu	
Tensho		Chinto (Kyan no Chinto)	
TOKUI		Suparimpei (Pechurin)	
Sanseroo		Annan	
Kururunfa		Nipaipo	
Urban Kururunfa		Unshu	
Suparimpei		Paiku	
Hanan		Heiku	
Genkaku		Happoren no Kata	
Gankaku		Hakutsuru no Kata	
Chikaku			