



CONFEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE DO BRASIL

REGRAS DE ARBITRAGEM

2024

ATUALIZADO EM 01/04/2024



CONTEÚDO

I - REGRAS DE ARBITRAGEM	6
ARTIGO 1: SOBRE O LOCAL DA COMPETIÇÃO	6
ARTIGO 2: SOBRE O DIRETOR DO TORNEIO	6
ARTIGO 3: EQUIPAMENTOS DE COMPETIÇÃO	7
ARTIGO 4: ÁREA DE COMPETIÇÃO	7
ARTIGO 5: DAS VESTIMENTAS E ACESSÓRIOS	7
ARTIGO 6: REGRAS vs REGULAMENTO	9
ARTIGO 7: PROIBIDO.....	9
II - ARBITRAGEM E SUAS FUNÇÕES	11
ARTIGO 8: DIRETOR DE ARBITRAGEM	11
ARTIGO 9: SHINPAN CHO (CHEFE DE ÁREA)	11
ARTIGO 10: SUSHIN (ÁRBITRO CENTRAL)	11
ARTIGO 11: FUKUSHIN (ÁRBITRO AUXILIAR)	12
ARTIGO 12: KANSA (ÁRBITRO FISCAL)	12
ARTIGO 13: SOBRE QUADRO DE ÁRBITROS	12
ARTIGO 14: ATITUDES QUE OS ÁRBITROS SÃO PROIBIDOS DE EXERCER	13
III - CLASSIFICAÇÃO DOS ÁRBITROS	17
ARTIGO 15: COMO É FEITA A CLASSIFICAÇÃO	17
ARTIGO 16: NÍVEIS DE CLASSIFICAÇÃO	17
ARTIGO 17: CONSIDERAÇÕES FINAIS	18
IV - COMPETIÇÃO DE SHIAI KUMITE	20
ARTIGO 18: SISTEMA DE ARBITRAGEM.....	20
ARTIGO 19: DURAÇÃO DA LUTA (Masculina e Feminina).....	21
ARTIGO 20: EQUIPAMENTOS DE PROTEÇÃO	21
ARTIGO 21: SISTEMA DE PONTUAÇÃO.....	22
ARTIGO 22: QUANDO É IPPON OU WAZA-RI	22
ARTIGO 23: CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO	23
ARTIGO 24: ÁREAS DE PONTUAÇÃO	24
ARTIGO 25: REGRA DO PRIMEIRO PONTO (SENSHU)	25
ARTIGO 26: ADVERTÊNCIAS E PENALIDADES.....	25
ARTIGO 27: WAKARETE (SEPARADO).....	28
ARTIGO 28: AÇÕES PROIBIDAS	28
ARTIGO 29: COMPORTAMENTOS PROIBIDOS	29
ARTIGO 30: REGRA DE SHOBU SANBON INDIVIDUAL	29
ARTIGO 31: REGRA DE SHOBU NIHON INDIVIDUAL	30
ARTIGO 32: REGRA DE SHOBU IPPON INDIVIDUAL	31
ARTIGO 33: KUMITE EQUIPE POR REVEZAMENTO	31
V - REGRAS DE KATA	34
ARTIGO 34: TIPOS DE COMPETIÇÃO DE KATA	34
ARTIGO 35: PAINEL DE ÁRBITROS	34
ARTIGO 36: SISTEMA DE PONTUAÇÃO.....	34
ARTIGO 37: CATEGORIAS FAIXAS PRETAS 12 ANOS ACIMA	35
ARTIGO 38: ORDEM DE CLASSIFICAÇÃO QUANDO HÁ MAIS DE 1 RODADA	35
ARTIGO 39: CRITÉRIOS DE DESEMPATE	36
ARTIGO 40: CRITÉRIOS PARA AVALIAÇÃO DO KATA INDIVIDUAL	36
ARTIGO 41: CRITÉRIOS PARA DECISÃO/AVALIAÇÃO	38
ARTIGO 42: REPETIÇÃO DE KATA NA COMPETIÇÃO	38
ARTIGO 43: INÍCIO E TÉRMINO	39
ARTIGO 44: KATA EQUIPE	39
ARTIGO 45: CRITÉRIOS PARA AVALIAÇÃO DO KATA EQUIPE	40
ARTIGO 46: OBSERVAÇÕES GERAIS	41
ARTIGO 47: SHITEI, SENTEI E TOKUI-KATA.....	42

VI - KATA ADAPTADO	50
ARTIGO 48: ORIENTAÇÕES E CRITÉRIOS	50
VII - CREDENCIAMENTO DOS TÉCNICOS	53
ARTIGO 49: DA ÁREA TÉCNICA E DA ATUAÇÃO DO TÉCNICO	53
ARTIGO 50: VESTIMENTA DOS TÉCNICOS	53
ARTIGO 51: ATUAÇÃO DO TÉCNICO	53
ARTIGO 52: PERMISSÕES E PENALIDADES	54
ARTIGO 53: ADVERTÊNCIAS E PENALIDADES PARA OS TÉCNICOS	54
VIII – SOBRE PROTESTO	56
ARTIGO 54: QUEM PODE PEDIR O PROTESTO	56
ARTIGO 55: O QUE SERÁ ACEITO COMO PROVA DOS FATOS	56
IX – AUTISMO	58
ARTIGO 56: O QUE É AUTISMO?	58
ARTIGO 57: PROFESSORES COM ALUNOS AUTISTAS	59
X – TERMINOLOGIA E SÍMBOLOS	61
ARTIGO 58: TERMINOLOGIA	61
ARTIGO 59: SÍMBOLOS	63
XI – GESTICULAÇÕES	65
ARTIGO 60: ÁRBITRO CENTRAL	65
ARTIGO 61: ÁRBITROS DE CANTO (BANDEIRA)	66
XII – EXTRAS	68
ARTIGO 62: VESTIMENTA DOS ÁRBITROS CNKB	68

DIRETORIA



PROF.: HUMBERTO CORREIA

DIRETOR NACIONAL DE ARBITRAGEM

PROF.: FRANCISCO BERNARDO

COMISSÃO NACIONAL DE ARBITRAGEM

PROF.: LEANDRO DORA

COMISSÃO NACIONAL DE ARBITRAGEM

PROF.: LUCAS QUEIROZ

COMISSÃO NACIONAL DE ARBITRAGEM

PROF.: ANDRÉ AZEVEDO

COMISSÃO NACIONAL DE ARBITRAGEM – RESP. PELOS TÉCNICOS

PROF.: GEORGE T. MORAIS JR.

COMISSÃO NACIONAL DE ARBITRAGEM – RESP. PELOS TÉCNICOS



I – REGRAS DE ARBITRAGEM

I - REGRAS DE ARBITRAGEM

Todos os caratecas, sejam eles competidores (isso inclui treinadores, presidentes de federações ou qualquer pessoa ligada ao competidor), os juízes, árbitros ou qualquer outro oficial, devem seguir os ideais do Karate-Do de **Bom caráter, Sinceridade, Esforço, Etiqueta e Autocontrole**.

Qualquer comportamento que possa trazer descrédito ao Karate-Do pelos árbitros, juízes, técnicos, competidores ou qualquer pessoa envolvida com o competidor, pode resultar em **advertência** ou na **desclassificação do competidor e/ou equipe**.

ARTIGO 1: SOBRE O LOCAL DA COMPETIÇÃO

- a) O local da competição deve ser **adequado para o evento**.
- b) Deve ser capaz de **acomodar o número esperado de competidores e público com segurança e conforto**.
- c) A iluminação deve ter um padrão **satisfatório**.
- d) Deve haver áreas claramente definidas para o público, competidores e técnicos oficiais do torneio.
- e) O público não pode acessar as áreas de competição sem a autorização necessária do **Presidente da CNKB** ou do **Diretor do Torneio**.

ARTIGO 2: SOBRE O DIRETOR DO TORNEIO

O **Diretor do Torneio** é nomeado pelo **Presidente e Conselho da CNKB**, e, será responsável por tudo para garantir o bom andamento do mesmo. **ELE NÃO TEM JURISDIÇÃO SOBRE A ARBITRAGEM / JULGAMENTO OU REGRAS DO TORNEIO**, e será auxiliado por uma equipe de funcionários do torneio.

2.1 – SEGURANÇA

Todas as pessoas envolvidas com o torneio (atletas, presidentes, árbitros e técnicos) devem sempre usar sua identificação pessoal para inspeção, caso haja necessidade. Lembrando que a identificação pessoal **não é transferível**.

2.2 – MÉDICOS OFICIAIS DO TORNEIO

Os eventos da CNKB devem ter a presença de um médico, e o mesmo deve ser assistido por funcionários qualificados em primeiros socorros.

O(s) médico(s) do torneio são nomeados pelo **Presidente e Conselho da CNKB**, e deve(m) governar todas as questões médicas durante o torneio.

O médico está **AUTORIZADO** a diagnosticar e tratar lesões e também está **AUTORIZADO** a dar uma opinião sobre se o competidor está **APTO OU NÃO PARA CONTINUAR A PARTICIPAR DAS COMPETIÇÕES**. Uma ambulância e um desfibrilador devem estar presentes em todos os Eventos da CNKB.

ARTIGO 3: EQUIPAMENTOS DE COMPETIÇÃO

O **Diretor do Torneio** será responsável por garantir que os seguintes itens estejam disponíveis:

- **TATAME:** Seguro e protegido **com 30mm de espessura**;
- **BANDEIRAS:** 5 pares (vermelha e branca) para cada área de competição;
- **PLACAS DE NOTAS DE KATA:** 5 jogos para cada área;
- **EQUIPAMENTO DE REGISTRO:** Planilhas de pontuação (Kata e Kumite), canetas, etc.; e
- **SISTEMA:** Kata e Kumite (com dispositivos de sinalização de tempo para cada área).

ARTIGO 4: ÁREA DE COMPETIÇÃO

- A área de competição deve ser segura, plana, emaranhada e ter a forma de um quadrado, e aprovado pela **CNKB**.
- O tamanho da área de competição deve ser de no **MÍNIMO 8 X 8 METROS** para **MASTER, ADULTO** e **JUVENIL**, e um **MÍNIMO DE 7 X 7 METROS** para as categorias **INFANTO JUVENIL, INFANTIL, MIRIM** e **FRALDINHAS**, e, em todas as configurações deverá haver **UM METRO DE ÁREA DE SEGURANÇA**.
- **Deverá ser consultado** o documento “*check list* de competições” para mais informações a respeito dos quantitativos de cada equipamento que devem ser utilizados nas competições.

IMPORTANTE !

Em casos de extrema necessidade, os tamanhos das quadras poderão ser alterados desde que seja previamente informado.

As áreas deverão ser feitas em Tatames de borracha.

ARTIGO 5: DAS VESTIMENTAS E ACESSÓRIOS

5.1 – COMPETIDORES

- a) Os competidores deverão usar **KARATE-GI tradicional limpo, branco** e sem figura, e devem chegar ao Tatame devidamente **vestido(a), pronto(a) e preparado(a)** para competir. **O não cumprimento poderá ser passivo de desqualificação.**
- b) As **mangas** do **KARATE-GI**, bem como as barras das calças não podem ser dobradas.
- c) Um **patch** de patrocínio é permitido nas costas do **KARATE-GI**, e deve estar na altura do ombro, **com tamanho máximo de 30 x 15 cm.**
- d) É permitido o uso de distintivo da **Associação, Dojô** ou **Estado (Federação).**

- e) **KARATE-GI**s sujos ou rasgados **NÃO** serão permitidos.
- f) As mulheres deverão usar **TOP** ou **CAMISETA Branca** e limpa por baixo do **KARATE-GI**. **NÃO SERÁ PERMITIDO DE OUTRA COR.**
- g) Os homens **NÃO PODERÃO USAR CAMISETAS** por baixo do **KARATE-GI**.
- h) Nas categorias de **KUMITE** que *não usarem protetores de tórax externo*, os atletas deverão, para fim de identificação, usar faixas **BRANCAS (SHIRO)** e **VERMELHAS (AKA)**, sendo estes **DE USO PESSOAL**.
- i) O competidor deve manter as unhas curtas, e, é **EXPRESSAMENTE PROIBIDO**: objetos metálicos e enfeites nos cabelos (exceto um elástico preto discreto), *hachimaki*, fitas, anéis, pulseiras, brincos, relógios, *piercing* (em qualquer lugar do corpo), **CALÇAS POR DEBAIXO DO ZUBON (CALÇA DO KARATE-GI)**, ou seja, quaisquer **ADEREÇOS** que não fazem parte da vestimenta de competição.
- j) **PARA AS CATEGORIAS JUVENIL, ADULTO E MASTER FAIXAS MARRONS E PRETAS, A DESCLASSIFICAÇÃO POR DESOBEDIÊNCIA A ESSE INCISO SERÁ DE IMEDIATO, JÁ NAS DEMAIS SERÁ DADO 1 MINUTO CRONOMETRADO PARA A ADEQUAÇÃO ÀS REGRAS.**
- k) O **ZUBON (calça do karate-gi)** deve ser longo o suficiente para cobrir pelo menos dois terços da canela, não podendo ultrapassar os tornozelos e não podem ser enrolados.
- l) As mangas do **UWAGI (jaqueta)** devem atingir pelo menos até a metade do antebraço, não podem ultrapassar os punhos e não podem ser enrolados.
- m) Os competidores **NÃO ESTÃO AUTORIZADOS** a usar **bandagens** ou **suportes**, exceto com a aprovação prévia do **MÉDICO DO TORNEIO (se estiver lesionado)** ou **DIRETOR DE ARBITRAGEM E SUA COMISSÃO (na falta de alguma lesão)**.
- n) Óculos **NÃO SÃO PERMITIDOS NO KUMITE**. As lentes de **CONTATO GELATINOSAS** e **ÓCULOS ESPORTIVOS ADEQUADOS PARA ESTA SITUAÇÃO**, podem ser usadas, porém, somente mediante entrega prévia de documento de assunção integral de responsabilidade pelo atleta (ou por seu responsável legal, em caso de menores de idade).
- o) Para aqueles competidores que **USAM APARELHOS DENTAIS METÁLICOS**, deve ser usado **PROTETOR BUCAL ESPECIAL (DUPLO)**.
- p) É **PERMITIDO** prender os cabelos com **ligas de cabelos, suxas ou similares**, ficando proibido prendedores rígidos (duros), ou de metal, inclusive presilhas de metais.

5.2 – ÁRBITROS

- a) **PALETÓ**: Azul marinho;
- b) **GRAVATA**: Oficial da CNKB;
- c) **CAMISA**: Branca de mangas curtas e com o logotipo da CNKB ou WKA no bolso esquerdo;
- d) **SAPATOS**: Pretos para uso nos desfiles e/ou reuniões, ou outras ocasiões;
- e) **MEIAS**: Pretas;
- f) **CALÇA**: Cor cinza sem listra;

- g) **APITO:** (de uso pessoal) com cordão preferencialmente da instituição, ou de cor Preta e Caneta;
- h) **CINTO:** Preto com fivela prateada; e
- i) Árbitros podem usar um grampo de cabelo discreto e/ou elástico para um rabo de cavalo.

IMPORTANTE !

Durante a Arbitragem, todos os árbitros deverão ficar **DESCALÇOS (SEM MEIAS)**, utilizando seus sapatos e/ou sapatilhas para irem ao **BANHEIRO, DESFILES** etc. Caso esteja frio, a utilização do sapato será instituída pelo Diretor de Arbitragem, passando neste caso a ser obrigatória.

ARTIGO 6: REGRAS vs REGULAMENTO

A **REGRA** é o que define como será conduzida cada modalidade esportiva, por exemplo: no Karate que se refere na Regra “Toda primeira Rodada de kata será sempre Shitei-kata (obrigatório)”.

Já o **REGULAMENTO**, oferece as normas específicas de cada competição, por exemplo: na regra fala sobre categorias especiais (PCD), porém, em determinada competição essa categoria **pode não existir**, simplesmente por falta de quórum.

ARTIGO 7: PROIBIDO

Está **EXPRESSAMENTE PROIBIDO:**

- **Público em Geral ficar dentro do recinto de competição** (somente pessoas envolvidas com a mesma e/ou pessoas autorizadas).
- **Proibido TIRAR FOTOS, FILMAR, ORIENTAR**, dentro da área de competição, para isso temos profissionais que estarão trabalhando no evento, como: fotógrafo, técnicos credenciados, etc.
- **Se qualquer atleta for pego tirando fotos ou filmando DENTRO DA ÁREA DE COMPETIÇÃO, SERÁ CONVIDADO A SE RETIRAR, E CASO OCORRA NOVAMENTE O ATLETA IRÁ RECEBER SHIKKAKU.**
- **Todos os atletas estão proibidos de orientar ou darem dicas aos seus colegas na hora do kumite**, caso isso ocorra, iremos pedir educadamente que se retirem do local, **caso persista, o infrator será punido de forma a não competir no evento ou até mesmo receber com um SHIKKAKU.**



II - ARBITRAGEM E SUAS FUNÇÕES

II - ARBITRAGEM E SUAS FUNÇÕES

ARTIGO 8: DIRETOR DE ARBITRAGEM

- Assegurar a correta preparação de cada torneio, em conjunto ao **COMITÊ ORGANIZADOR**, **decidindo antecipadamente as escalações e nomeações dos Árbitros**: Fiscal, Principal e Auxiliares.
- Seleciona uma **Comissão de Árbitros** para apoiar os Árbitros que irão atuar.
- Nomear **Árbitro suplente** e pessoas oficiais que tomarão parte da competição.
- A composição do Quadro de Arbitragem **não poderá ser mudada pela vontade do Árbitro Principal, Fiscal ou Auxiliares**, somente pelo **Diretor de Árbitros** ou pela **Comissão de Arbitragem**.
- Dar veredicto (decisão) final sobre assuntos de **natureza administrativa** que podem aparecer durante o torneio e para os assuntos que **NÃO EXISTIREM REGRAS ESTIPULADAS**.

ARTIGO 9: SHINPAN CHO (CHEFE DE ÁREA)

- É o responsável por designar o árbitro central e os auxiliares para atuarem em sua área nos eventos.
- Se sentir motivado e incentivado a assumir as funções de árbitro central e auxiliar durante a competição.

ARTIGO 10: SUSHIN (ÁRBITRO CENTRAL)

- Tem o poder de conduzir as lutas (dar o início, suspensão e final) e tem os poderes de:
 - Outorgar IPPON ou WAZARI, impor penalidade e advertências (antes, durante e depois de uma luta), impor penalidades e advertências após obter a opinião dos árbitros fiscal e auxiliar se necessário.
 - A autoridade do Árbitro Principal não está limitada à área de competição, mas também inclui a periferia da mesma.
 - Zela pela observância do regulamento nas competições, controlando o andamento das mesmas, registrando as infrações, aplicando as penalidades e fazendo as marcações necessárias para assegurar o processamento desses eventos dentro das normas estabelecidas pela CNKB.
 - O **Árbitro Central** terá direito de voto na pontuação (**com peso idêntico ao de uma bandeira**), onde sua gesticulação será feita com **um de seus braços, esticado, e mão aberta apontando para AKA ou SHIRO** (a gesticulação deverá ser clara e sem atraso, assim como as marcações de bandeiras dos auxiliares), porém, **O MESMO NÃO TERÁ AUTONOMIA PARA DECIDIR CASOS DE EMPATE DOS VOTOS, NESTA SITUAÇÃO SERÁ APLICADO TORIMASSEM**.

ARTIGO 11: FUKUSHIN (ÁRBITRO AUXILIAR)

- Exercer o direito de voto em uma decisão a ser tomada (**através de gesticulação clara e sem atraso por meio de suas bandeiras**).
- Auxiliar o Árbitro Central na marcação da pontuação e faltas utilizando as bandeiras de apoio.

ARTIGO 12: KANSA (ÁRBITRO FISCAL)

- Responsável pelo preenchimento da súmula.
- Tem o poder de parar a luta caso identifique **um erro de natureza administrativa**, como por exemplo: o Árbitro Central marcou a pontuação, mas não informou o Senshu, entre outros.
- Responsável pelo resultado oficial.
- O Árbitro Fiscal só poderá votar em uma decisão, quando tomar parte de uma consulta convocada pelo Árbitro Central, ou quando for solicitada a sua opinião. Quando quiser expressar sua opinião deverá fazê-la através do Árbitro Central.
- O poder do Fiscal inclui: Supervisão e Direção dos Anotadores e Mesários.

ARTIGO 13: SOBRE QUADRO DE ÁRBITROS

13.1 – KUMITE

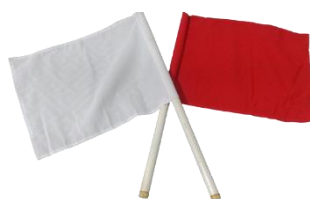
ÁREA	: 1 Chefe de Área
QUANTIDADE	: 1 Central, 4 Auxiliares e 1 Fiscal
SISTEMA	: Por Bandeiras (as bandeiras ficam do lado do Atleta AKA e SHIRO)
MESA	: <i>Judge Table</i> e Mesários

13.2 – KATA

ÁREA	: 1 Chefe de Área
QUANTIDADE	: 1 Central + 4 Auxiliares
SISTEMA	: Sistema de Notas
MESA	: <i>Kansa</i> , <i>Judge Table</i> e Mesários

13.3 – MEDIDAS E CORES DAS BANDEIRINHAS

CORES	: Branca e Vermelha
LARGURA	: 30 cm (Acabado)
COMPRIMENTO	: 35 cm (Acabado)
CABO	: 50 cm



IMPORTANTE !

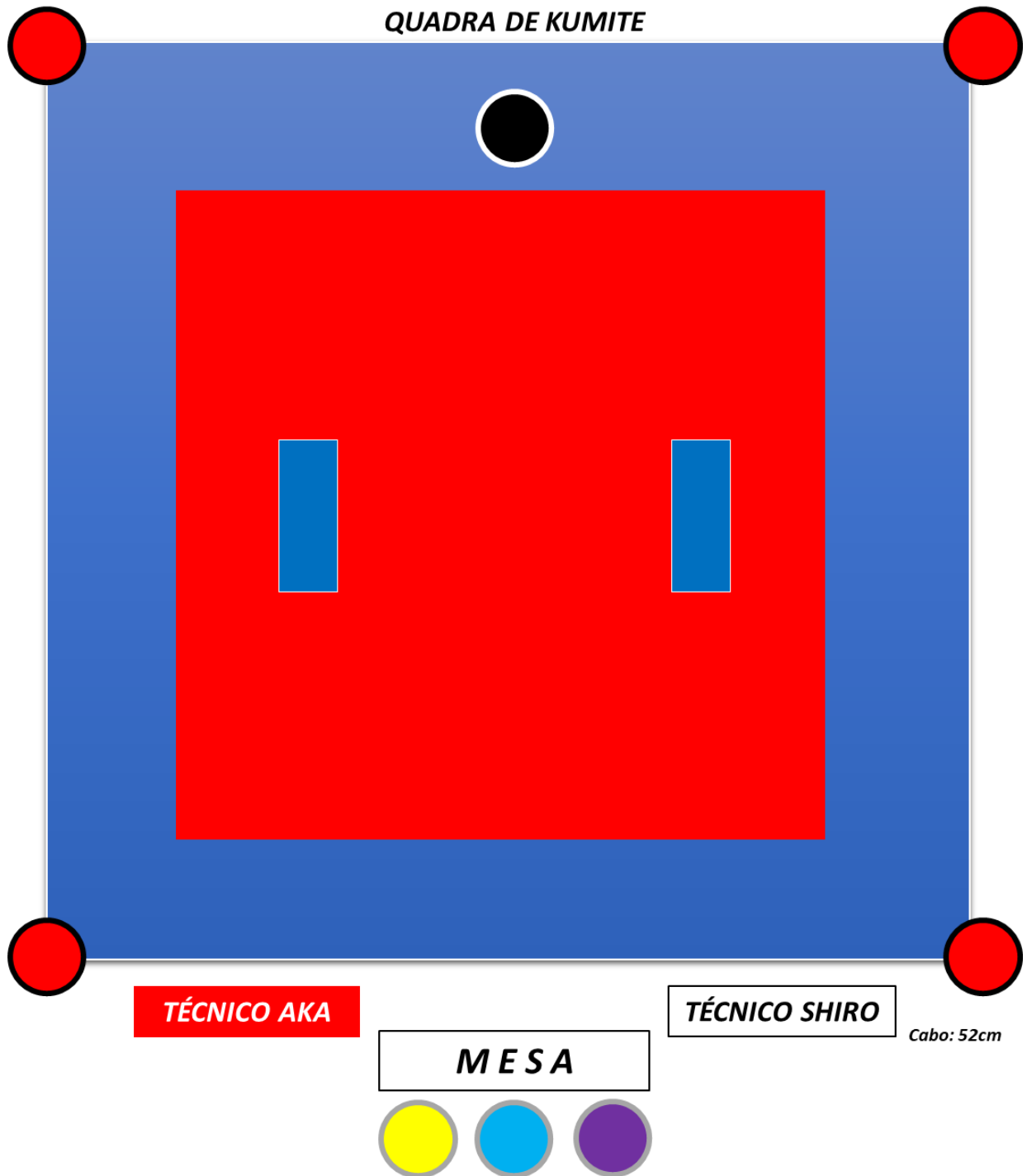
Em algumas categorias pode ocorrer, por decisão do Diretor de Arbitragem ou membro da Comissão de Arbitragem de haver apenas 1 ÁRBITRO CENTRAL e 2 ÁRBITROS AUXILIARES.

Para eventos estaduais ou distritais, pode-se fazer alterações na quantidade de árbitros de acordo com a necessidade do organizador.

Também, fica a critério da Federação, utilizar o sistema de luta por espelho, de acordo com o regulamento da competição.

ARTIGO 14: ATITUDES QUE OS ÁRBITROS SÃO PROIBIDOS DE EXERCER

As atitudes proibidas são: tirar fotos, atender o celular dentro da quadra (koto), filmar quaisquer lutas ou kata, dar palpites na arbitragem de outros árbitros, discutir com outros árbitros, instruir seus alunos. Caso qualquer destas ocorra, o Árbitro será notificado e em caso de persistência, poderá sofrer penalizações e perder seu credenciamento.



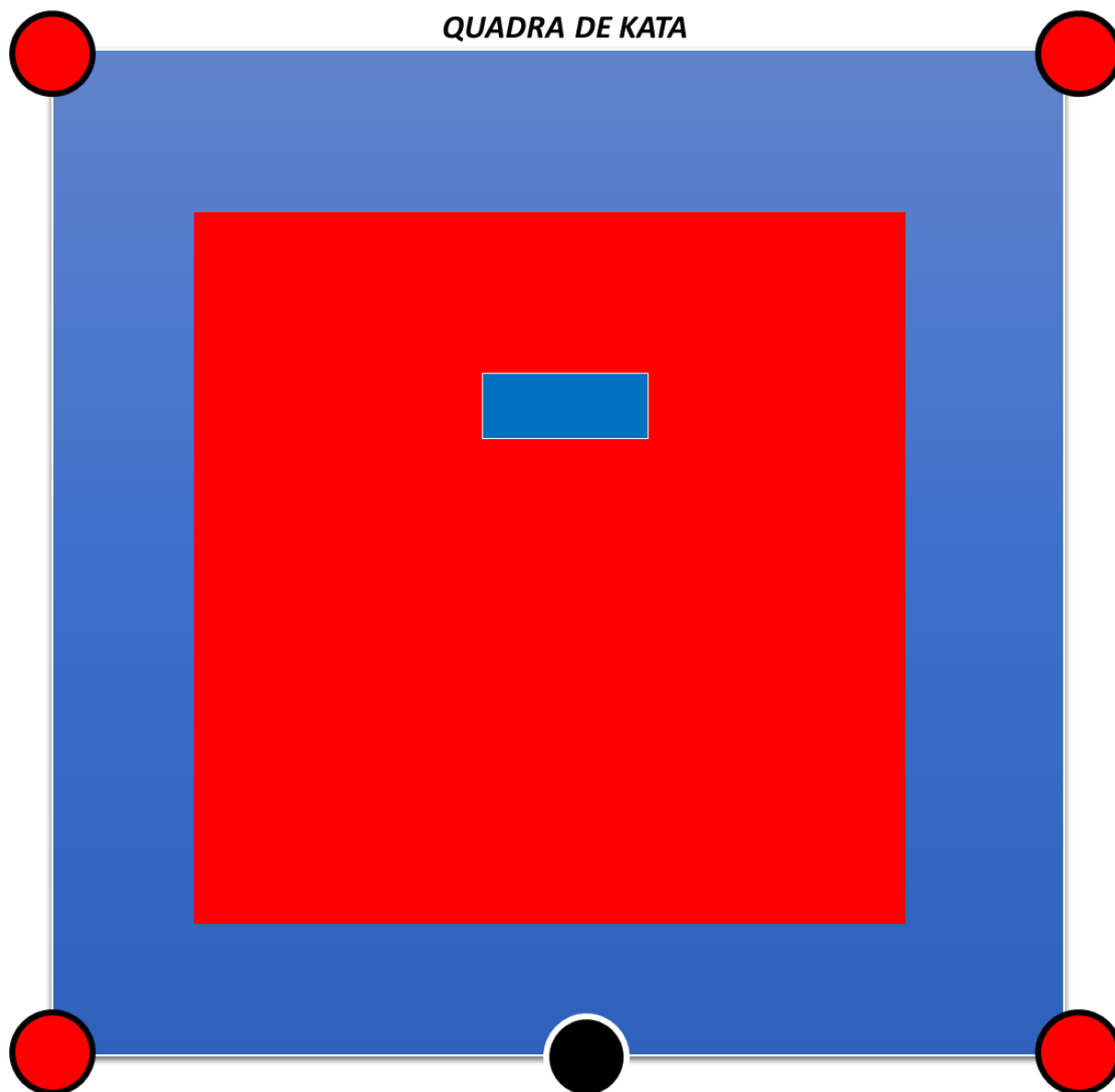
● **Árbitro Central – SUSHIN**

● **Árbitros Auxiliares – FUKUSHIN**

● **Árbitro Fiscal - KANSA**

● **Judge Table**

● **Mesários**



MESA



 Árbitro Central – SUSHIN

 Árbitros Auxiliares – FUKUSHIN

 Árbitro Fiscal - KANSA

 Judge Table

 Mesários



III - CLASSIFICAÇÃO DOS ÁRBITROS

III - CLASSIFICAÇÃO DOS ÁRBITROS

O **CONSELHO DE ÁRBITROS** da **CNKB** fará o credenciamento dos árbitros em nível **NACIONAL**, sendo **4 (QUATRO) NÍVEIS DE ÁRBITROS**.

O credenciamento se fará na **Copa do Brasil** e no **Campeonato Brasileiro**, ou seja, caso o Árbitro não consiga ir à **Copa do Brasil**, terá uma segunda oportunidade no **Campeonato Brasileiro** ou vice-versa.

Importante salientar que se o Árbitro não teve uma boa média por exemplo na **Copa do Brasil**, o mesmo poderá melhorá-la no **Campeonato Brasileiro**. Vale ressaltar que se o Árbitro realizou duas provas, sendo uma na **Copa do Brasil** e ou no **Campeonato Brasileiro**, a Comissão irá escolher a maior média.

ARTIGO 15: COMO É FEITA A CLASSIFICAÇÃO

A classificação dos Árbitros será feita através de uma **avaliação, sendo:**

- **NOTA DA PROVA + PRÁTICA KATA ÷ 2 = MÉDIA FINAL KATA**
- **NOTA DA PROVA + PRÁTICA KUMITE ÷ 2 = MÉDIA FINAL KUMITE**

Dessa maneira, o Árbitro dependendo da sua média em Kata ou Kumite, poderá obter credenciamento diferente, por exemplo: o Árbitro poderá ser Nível A de Kata e Nível C de Kumite.

O Chefes de Quadras mais experientes (designados pelo Diretor de Arbitragem junto com a Comissão de Arbitragem) irão avaliar os Árbitros, baseando-se em: **VESTIMENTAS, PONTUALIDADE, PRO-ATIVIDADE, GESTICULAÇÃO e CONHECIMENTO DAS REGRAS**. A **MÉDIA FINAL** para a classificação se dará da seguinte forma:

O **ÁRBITRO** que não se apresentar uniformizado dentro dos padrões da **CNKB**, perderá pontos no credenciamento nacional descendo para um nível abaixo, mesmo tendo todas as demais condições para estar em um nível acima.

IMPORTANTE !

Os Técnicos não serão obrigados a fazer a prova teórica, porém, se quiserem fazê-la somente para testar seus conhecimentos, haverá a possibilidade, mas não será credenciado como árbitro, e sim como o que se propôs a fazer, qual seja: técnico.

ARTIGO 16: NÍVEIS DE CLASSIFICAÇÃO

16.1 - NÍVEL DE **KATA** e **KUMITE** (A, B, C e D)

- Para ser **NÍVEL A** SERÁ NECESSÁRIO : TER MÉDIA GERAL: **9,0 A 10,0**
- Para ser **NÍVEL B** SERÁ NECESSÁRIO : TER MÉDIA GERAL: **7,5 A 8,9**
- Para ser **NÍVEL C** SERÁ NECESSÁRIO : TER MÉDIA GERAL: **6,0 A 7,4**
- Para ser **NÍVEL D** SERÁ NECESSÁRIO : TER MÉDIA GERAL: **5,0 A 5,9**

Os Árbitros da **CNKB**, mesmo tendo a classificação “**Nível A Nacional**” tanto no **KATA** quanto no **KUMITE**, deverão participar normalmente das **clínicas de arbitragem nos eventos Regionais e Nacionais da CNKB**, sob pena de não poderem atuar naquele evento ou serem removidos no seu credenciamento. Haverá teste escrito que deverá ser realizado por todos os Árbitros, só estarão **ISENTOS** do mesmo, os Árbitros que atuarem como **Membros do Conselho Nacional de Arbitragem da CNKB**.

Os Árbitros que estiverem **INADIMPLENTES** com a tesouraria da **CNKB** serão automaticamente **descredenciados na Arbitragem e não poderão atuar nos eventos oficiais**.

Os Árbitros que **deixarem de participar em 2 (dois) Campeonatos Nacionais (Brasileiros) CONSECUTIVOS** da **CNKB**, **perderão seu credenciamento (classificação)**, devendo realizar novamente o Curso, Exame Teórico e Exame Prático, para tentar a classificação novamente, porém, há de ressaltar que **o Árbitro irá ter de passar pelo mesmo sistema avaliativo dos demais**.

ARTIGO 17: CONSIDERAÇÕES FINAIS

PARÁGRAFO PRIMEIRO - Quaisquer fatos e acontecimentos que dizem respeito às regras de competição e que não considerados neste regulamento, serão analisados e decididos pelo Diretor de Arbitragem do referido evento.

PARÁGRAFO SEGUNDO – Os chefes de área serão avaliados pelo Diretor de Arbitragem e pela sua Comissão.

Na avaliação do Chefe de Arbitragem, entrará a sua capacidade de **gerir a sua área de maneira que a arbitragem mantenha um nível de excelência**.

PARÁGRAFO TERCEIRO – Os chefes de área receberão fichas onde estarão realizando as avaliações práticas dos árbitros de suas áreas, devendo preencher com todo o zelo, colocando o máximo de informações possíveis.

A nota da prática, será dada baseado nas vestimentas, pontualidade, Dicção, Comportamento, pro-atividade, gesticulações e conhecimentos das regras, pelos Chefes de Quadras.

PARÁGRAFO QUARTO – Para se garantir sempre na sua credencial, todos os anos, o Árbitro terá que se manter com a mesma média, pois somente dessa maneira nos manteremos sempre informados e bem inteirados com as regras CNKB.

Por exemplo: suponhamos que no ano de 2022 sua média foi 9,4, e seguindo a regra, onde diz que para ser nível A tem que estar com a média entre 9,00 e 10,00, sendo assim, se credenciará Nível A em Kata e Kumite, porém, se no próximo ano a média foi inferior a 9,00, o credenciamento não será o mesmo, pois, o credenciamento é de acordo com a média, conforme **ARTIGO 16 – NÍVEIS DE CLASSIFICAÇÃO**.



IV - COMPETIÇÃO DE SHIAI
KUMITE

IV - COMPETIÇÃO DE SHIAI KUMITE

Os eventos **individuais** e por **equipe** são disputados em regime de **eliminatória**, a menos que seja declarado o contrário - não há repescagem.

Existem 2 classes de Competições de KUMITE, sendo:

- a) **INDIVIDUAL**: Dividido entre: Mirim, Infantil, Infanto-Juvenil, Juvenil, Juniores, Adulto e Master (Masculino e Feminino).
- b) **EQUIPE ABSOLUTO DE REVEZAMENTO**: Sem categoria de peso somente Masculino ou Feminino. Cada equipe deverá ser composta de 4 pessoas (3 titulares e 1 reserva).

Haverá 7 (sete) categorias por equipes masculinas e 7 (sete) categorias por equipes femininas, sendo: Mirim, Infantil, Infanto-Juvenil, Juvenil, Juniores, Adulto e Master. O atleta **RESERVA** poderá permanecer na área de competição junto a sua equipe, porém, ficará aguardando uma possível substituição no próximo *round*, ou seja, na próxima luta caso a equipe vença.

ARTIGO 18: SISTEMA DE ARBITRAGEM

O Sistema de Arbitragem usada na CNKB, é o “**Sistema de Bandeiras**”, onde será usado para indicar as opiniões dos juízes. Neste “**Sistema de Bandeiras**” haverá: **1 (um) Árbitro Central** e **4 (quatro) Juízes de Canto** que irão julgar a luta. Os 4 Juízes de Canto irão sinalizar as suas opiniões ao árbitro Central com bandeiras. (**AKA** e **SHIRO**).

É importante ressaltar que o Árbitro Central **NÃO TERÁ NENHUMA AUTONOMIA** sobre as decisões das pontuações, este **terá, somente, direito ao voto nas pontuações (com peso idêntico ao de uma bandeira), indicando imediatamente com a mão direita esticada quando AKA ou mão esquerda esticada quando SHIRO.**

Dependendo de número disponível de Árbitros, poderá ser utilizado 1 (um) **Árbitro Central** e 2 (dois) **Juízes de Canto**.

18.1 – PONTUAÇÃO

Para que a pontuação seja efetivada/aceita, há a necessidade de no **MÍNIMO 2 BANDEIRAS SEREM VOTADAS** ou **1 BANDEIRA + VOTAÇÃO DO ÁRBITRO CENTRAL** para o mesmo lado (**AKA** ou **SHIRO**).

18.2 – PENALIDADE

Para que a penalidade seja efetivada/aceita, há a necessidade de no **mínimo 2 (duas) bandeiras serem anunciadas** para o mesmo lado (**AKA** ou **SHIRO**), ou **1 bandeira + votação do árbitro central, porém, caso haja falta e nenhum dos Juízes de Canto apontarem, nesse caso o Arbitro Central, terá a liberdade de parar a luta e anunciar a penalidade, pedindo APOIO aos Juízes de Canto.**

18.3 – SAÍDA DA ÁREA DE COMPETIÇÃO (KOTO)

Para que a saída de koto seja efetivada/aceita, há a necessidade de no **mínimo 01 (UMA) das bandeiras ser anunciada, porém, se nenhum dos Juízes de Canto apontarem, nesse caso o Arbitro Central, terá a liberdade de parar a luta e anunciar a saída de koto, pedindo aos Juízes de Canto APOIO logo em seguida.**

ARTIGO 19: DURAÇÃO DA LUTA (Masculina e Feminina)

19.1 – CATEGORIAS FRALDINHA AO MASTER TODAS AS FAIXAS (EXCETO CATEGORIAS QUE ENVOLVEM FAIXAS PRETAS JUVENIL, JUNIORES, ADULTO e MASTER A)

- SHOBU NIHON
- DURAÇÃO DA LUTA: 2 MINUTOS CORRIDOS

19.2 – CATEGORIAS JUVENIL, JUNIORES, ADULTO e MASTER A (MARROM a PRETA)

- SHOBU SANBON
- DURAÇÃO DA LUTA: 3 MINUTOS CORRIDOS

19.3 – CATEGORIA ABSOLUTA - 18 ANOS ACIMA (MARROM a PRETA)

- SHOBU IPPON
- DURAÇÃO DA LUTA: 3 MINUTOS CORRIDOS

IMPORTANTE !

A COMISSÃO ORGANIZADORA poderá mudar o sistema de tempo de luta conforme a necessidade.

ARTIGO 20: EQUIPAMENTOS DE PROTEÇÃO

20.1 – PROTETORES OBRIGATÓRIOS PARA TODAS AS CATEGORIAS, EXCETO JUVENIL, JUNIORES, ADULTO, MASTER A, MASTER B e MASTER C (MASCULINO e FEMININO - MARROM a PRETA)

- Capacete com grade (cedido pela organização do evento);
- Protetor de tórax (Vermelho ou Branco – cedido pela organização do evento); e
- Luvas (Vermelhas ou Brancas – INDIVIDUAIS de cada competidor).

20.2 – PROTETORES OBRIGATÓRIOS PARA AS CATEGORIAS JUVENIL 16 / 17 ANOS (MASCULINO e FEMININO - MARROM a PRETA)

- Capacete com grade (cedido pela organização do evento); e
- Luvas (Vermelhas ou Brancas – INDIVIDUAIS de cada competidor).

20.3 – PROTETORES OBRIGATÓRIOS PARA AS CATEGORIAS JUNIORES, ADULTO, MASTER A, MASTER B e MASTER C (MASCULINO e FEMININO - MARROM a PRETA)

- Luvas (Vermelhas ou Brancas – INDIVIDUAIS de cada competidor); e
- Protetor Bucal (de qualquer cor, **EXCETO VERMELHA** – INDIVIDUAL de cada competidor).

20.4 – PROTETORES OPCIONAIS

- Caneleiras (Vermelhas ou Brancas);
- Botas de pés (Vermelhas ou Brancas);
- Protetor de seios;
- Protetor de tórax **INTERNO** (de cor branca), SOMENTE para aquelas categorias que não usam os protetores de tórax (Vermelho ou Branco); e
- Protetor Genital Masculino.

IMPORTANTE !

□ competidor que estiver sem os protetores obrigatórios terá um (1) minuto para providenciá-los, sendo que após este tempo estará desclassificado do torneio, EXCETO NAS CATEGORIAS JUVENIL, ADULTO E MASTER FAIXAS MARRONS E PRETAS, ONDE A SUA DESCLASSIFICAÇÃO SERÁ DE IMEDIATO.

ARTIGO 21: SISTEMA DE PONTUAÇÃO

- SHOBU IPPON (CATEGORIA ESPECIAL - 18 ANOS ACIMA – ABSOLUTO - MASCULINO e FEMININO – MARROM a PRETA):** 1 IPPON ou 2 WAZARIS, ou pela decisão da maioria dos Árbitros (HANTEI), ou por HANSOKU, SHIKKAKU ou KIKEN outorgados ao oponente.
- SHOBU NIHON:** 2 IPPONS ou 4 WAZARIS, ou uma combinação de ambos, totalizando SHOBU NIHON, ou pela decisão da maioria dos Árbitros (HANTEI), ou por HANSOKU, SHIKKAKU ou KIKEN outorgados ao oponente.
- SHOBU SANBON:** 3 IPPONS ou 6 WAZARIS, ou uma combinação de ambos, totalizando SHOBU SANBON, ou pela decisão da maioria dos Árbitros (HANTEI), ou por HANSOKU, SHIKKAKU ou KIKEN outorgados ao oponente.

ARTIGO 22: QUANDO É IPPON OU WAZA-RI

22.1 - IPPON (一本) É UM TERMO UTILIZADO EM COMPETIÇÕES PARA MARCAÇÃO DE PONTOS NAS ARTES MARCIAIS JAPONESAS, ATRIBUÍDA A UM GOLPE "PERFEITO"

- Para técnicas válidas de **JODAN GERI**, com atitude correta e força controlada na altura da cabeça, sem causar danos ao oponente, deverá haver contato controlado na área pontuável da cabeça, sendo, ou não protegida pelo capacete.

- b) Qualquer golpe nas costas do adversário (**GERI** ou **TSUKI**), **SEM CONTATO EXCESSIVO**, quando o mesmo estiver de costas para o oponente.
- c) Quando aplicado **ASHI-BARAI** (exceto quando executado com a parte HAISOKU - PEITO DO PÉ) seguido de desequilíbrio do adversário, e havendo em seguida qualquer golpe pontuável; **Tsuki** ou **Geri**, será considerado **Ippon**.
- d) **Qualquer desequilíbrio (mesmo que involuntário)**, e havendo em seguida qualquer golpe pontuável; **Tsuki** ou **Geri**, será considerado **Ippon**.
- e) Qualquer golpe (**TSUKI** ou **GERI**) **CHUDAN**, ou **JODAN** no qual não haja nenhuma reação de defesa ou esquiva do adversário será considerado **IPPON**.

22.2 – WAZARI (技あり) É A MARCAÇÃO DE PONTOS NAS ARTES MARCIAIS JAPONESAS.

- a) Para técnicas válidas de ataque de **mão** (**OI-ZUKI**, **GYAKU-ZUKI**, **KIZAME-ZUKI** e **URAKEN-UCHI**), atingir com contato controlado em qualquer parte pontuável do corpo, será **WAZA-RI**, excluindo-se as que se encaixam como Ippon.
- b) Para técnicas válidas de **chutes** (**MAWASHI-GERI**, **MAE-GERI**, **YOKO-GERI** e **USHIRO-GERI**), atingir a região **CHUDAN** com contato controlado e **HIKI ASHI**, será **WAZA-RI**, excluindo-se as que se encaixam como Ippon.
- c) Toda técnica de **URAKEN-UCHI saltado**, com boa forma sem causar dano ao oponente, será considerado Waza-ri.

ARTIGO 23: CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO

Um **IPPON** é concedido quando uma técnica de pontuação é realizada em uma área de pontuação e cumpre todos os seguintes critérios:

- **BOA FORMA** (técnica com provável eficácia no quadro dos conceitos tradicionais do Karate);
- **ATITUDE CORRETA** (um sentido não malicioso de desempenho dentro da estrutura dos conceitos tradicionais do Karate);
- **FORTE VIGOR** (força, velocidade e aplicação controlada da técnica com o objetivo de obter sucesso);
- **ZANSHIN** (um estado contínuo de consciência e compromisso);
- **SINCRONISMO ADEQUADO** (execução de uma técnica no momento ideal para obter o melhor resultado); e
- **DISTÂNCIA CORRETA** (realizando uma técnica na distância mais eficaz para alcançar o maior efeito potencial).

O painel de árbitros deve sempre olhar para os requisitos completos do Ippon em primeira instância e apenas conceda um Waza-ari na segunda instância.

ARTIGO 24: ÁREAS DE PONTUAÇÃO

24.1 - AS ÁREAS DE PONTUAÇÃO SERÃO LIMITADAS AO SEGUINTE

- Cabeça;
- Pescoço, com controle absoluto;
- Abdômen;
- Tórax;
- Lateral;
- Costas (excluindo ombros); e
- Coluna vertebral e face são áreas pontuáveis, porém com controle absoluto e leve toque.

24.2 - OBSERVAÇÕES IMPORTANTES

1. **Jogai:** Para que o Jogai ocorra, o pé do competidor, ou qualquer outra parte do corpo, deve tocar o chão fora da área de luta, uma exceção a isso é quando o competidor é fisicamente empurrado ou arremessado da área pelo o oponente.
2. Uma técnica de pontuação aplicada por um competidor quando este sair da área de luta **será inválida**.
3. Golpes na **REGIÃO GEDAN** não serão pontuados.
4. Técnicas **TSUKI** saltando (**COM OS DOIS PÉS FORA DO CHÃO**) não serão consideradas ponto e em certos casos, poderão ser consideradas penalização por colocar em risco a integridade física de um ou de ambos os competidores.
5. Uma técnica eficaz aplicada, **simultaneamente**, com a **sinalização da campainha indicando o final do combate**, deve ser considerada a pontuação.
6. Um ataque, mesmo que eficaz aplicado após a sinalização da campainha indicando o final do combate, **não deve ser reconhecido como pontuação**, nem deve constituir uma base para a decisão.
7. No caso de um atleta marcar o ponto e logo em seguida ele ou o seu adversário sair da área de competição, **deverá permanecer a pontuação**, e o jogai não será imposto.
8. O árbitro principal **não poderá ir contra a marcação de pontos da maioria dos árbitros laterais**, porém, **em caso de empate nas marcações**, o árbitro principal irá aplicar torimasse.
9. Em caso de erro **administrativo** marcado pelo **SUSHIN**, o chefe de quadra poderá intervir e anular ou outorgar o ponto ou punição.
10. Para as penalidades, um único Árbitro do quadro pode sinalizar e apontar a falta, e, em casos de extrema necessidade, serão chamados os árbitros auxiliares (**FUKUSHIN SHUGO – REUNIÃO DE TODOS ARBITROS AUXILIARES**) para decidir a punição.
11. Um ponto não será concedido se o competidor ferir seu adversário **gravemente**, devendo este ser penalizado.
12. Se um competidor (**AKA** ou **SHIRO**), enquanto estiver dentro da área de combate, aplica uma **técnica de pontuação** e, em seguida, dá passos fora da área, a **técnica pontuará**.

13. Se um competidor (**AKA** ou **SHIRO**), enquanto estiver dentro da área de combate, aplica uma **técnica não pontuável** e, em seguida, dá passos fora da área, a **técnica não será pontuada**, e será considerada **Jogai**.
14. Se um competidor (**AKA**), enquanto dentro da área de luta aplica uma **técnica de pontuação** e **SHIRO** dá passos fora da área após ter recebido a técnica, **será marcado ponto** e o **Jogai não será registrado contra Shiro**.
15. Se um competidor (**AKA**), enquanto dentro da área de luta aplica uma **técnica de pontuação** e **SHIRO** tenta pisar propositalmente para fora da área de luta, a **técnica deve pontuar** e o **Jogai será registrado contra Shiro**.



ARTIGO 25: REGRA DO PRIMEIRO PONTO (SENSHU)

25.1 - VÁLIDAS SOMENTE NAS CATEGORIAS INDIVIDUAIS (SHOBU NIHON E SHOBU SANBOM)

O principal objetivo da **Regra do Primeiro Ponto**, é deixar as lutas mais dinâmicas, competitivas e com poucos empates, porém, para ser **VÁLIDO** essa **Regra do Primeiro Ponto**, deverá ser observado o seguinte:

- a. Se a luta terminar **EMPATADA COM PONTUAÇÃO (exceto zero)**, seja qual placar for, **ganha aquele que MARCOU O PRIMEIRO PONTO (SENSHU)**.
- b. Se a luta terminar **EMPATADA COM PONTUAÇÃO (exceto zero)**, seja qual placar for, e quem **MARCOU O PRIMEIRO PONTO (SENSHU) tiver 1 (UM) ÚNICO CHUI, ainda sim GANHARÁ A LUTA**.
- c. O atleta que tem a **VANTAGEM DO PRIMEIRO PONTO, RECEBER e/ou TIVER 2 (DOIS) CHUIs**, o mesmo **perderá a VANTAGEM DO PRIMEIRO PONTO**, ou seja, a **REGRA DO PRIMEIRO PONTO SERÁ ANULADO**.
- d. O atleta que tem a **VANTAGEM DO PRIMEIRO PONTO, SAIR DO KOTO FALTANDO 30's (ATO SHIBARAKU)**, além de receber um **CHUI DIREITO**, terá a **REGRA DO PRIMEIRO PONTO ANULADO**.

A marcação para o primeiro ponto será da seguinte forma:

- Se o **PRIMEIRO** ponto for **WAZARI** : 
- Se o **PRIMEIRO** ponto for **IPPON** : 

Somente o **PRIMEIRO PONTO** será **IDENTIFICADO COM ESSAS MARCAÇÕES DIFERENTES**, já os demais pontos seguem como está descrito no Artigo II, Capítulo XI – TERMINOLOGIA E SÍMBOLOS.

ARTIGO 26: ADVERTÊNCIAS E PENALIDADES

Todas as **PENALIDADES** ou **ADVERTÊNCIAS** sofridas por um atleta da **Equipe** serão automaticamente transferidas ao outro atleta que o substituir.

Também há de ressaltar que qualquer penalidade ou advertência sofrida por um atleta na luta individual, serão automaticamente **transferidas para a prorrogação**, caso haja.

26.1 - CLASSE 1 – SE REFERE A CONTATO:

- ATENAI (CONTATO EXCESSIVO), apenas CONTATO, E NÃO SE SOMAM COM NENHUMA OUTRA PENALIDADE.

Teremos apenas 3 (três) Níveis de punição, sendo:

- 1º VEZ - KEIKOKU (Advertência)
- 2º VEZ – HANSOKU-CHUI (Advertência)
- 3º VEZ – HANSOKU (Penalidade)

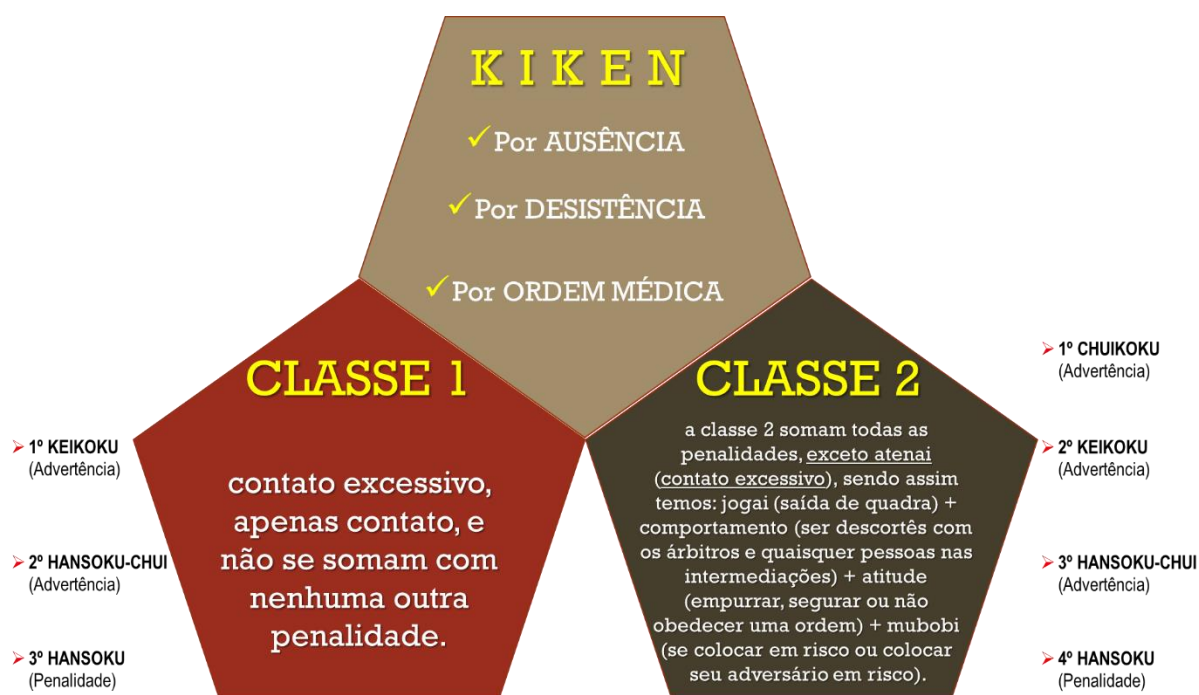
26.2 - CLASSE 2 – SE REFERE A COMPORTAMENTOS + ATITUDES:

- A Classe 2 somam todas as penalidades, EXCETO ATENAI (CONTATO EXCESSIVO), sendo assim temos: JOGAI (saída de quadra) + COMPORTAMENTO (ser descortês com os árbitros e quaisquer pessoas nas intermediações) + ATITUDE (empurrar, segurar ou não obedecer uma ordem) + MUBOBI (se colocar em risco ou colocar seu adversário em risco).

Aqui teremos apenas 4 (quatro) Níveis de punição, sendo:

- 1º VEZ - CHUKOKU (Advertência)
- 2º VEZ - KEIKOKU (Advertência)
- 3º VEZ – HANSOKU-CHUI (Advertência)
- 4º VEZ – HANSOKU (Penalidade)

VEJA FIGURA ABAIXO PARA MELHOR ENTENDIMENTO



IMPORTANTE !

Se o Atleta sair da área de competição no ATO SHIBARAKU (30 segundos), sofrerá uma penalidade mínima de JOGAI HANSOKU CHUI, mesmo que o Atleta já tenha (1) UMA ou (2) DUAS saídas da área, ele AINDA SERÁ PUNIDO COM HANSOKU CHUI.

Mas, caso o Atleta já tenha uma penalidade de HANSOKU CHUI NA CLASSE 2 ANTES DE ATO SHIBARAKU (30 segundos), ele será punido com JOGAI HANSOKU, ou seja, desclassificado. LEMBRANDO QUE NÃO SE OUTORGA PONTOS AO ADVERSÁRIO POR PENALIDADES.

26.3 – PENALIDADES APLICADAS POR KIKEN

- **KIKEN POR AUSÊNCIA:** Quando o atleta faz sua inscrição e **não comparece na competição**. Esse atleta **NÃO TEM DIREITO A NENHUM TIPO DE PREMIAÇÃO**.
- **KIKEN POR DESISTÊNCIA:** Quando o atleta faz sua inscrição, vai competir e por algum **motivo desiste de lutar e/ou executar o kata**. Dessa maneira, esse atleta **NÃO TEM DIREITO A NENHUM TIPO DE PREMIAÇÃO**, pois uma vez desistindo, ele abriu mão de qualquer premiação, mesmo estando na zona de medalhar.
- **KIKEN POR ORDEM MÉDICA:** Quando o atleta faz sua inscrição e **durante o Kumite ou Kata, o mesmo se machuca, ficando impossibilitado de continuar na competição POR ORDEM MÉDICA**. Nesse caso, se o atleta estiver **NA ZONA DE MEDALHAR, O MESMO TERÁ DIREITO DE RECEBER SUA(S) PREMIAÇÃO(ÕES)**.

26.4 – PENALIDADE APLICADA POR SHIKKAKU (DESCCLASSIFICAÇÃO DO TORNEIO, PENALIDADE IMPOSTA)

- O atleta deverá deixar a quadra de competição e não poderá exercer nenhuma atividade naquela competição. O **SHIKKAKU** para ser aplicado deve ter a anuência de todos os árbitros atuantes naquela luta ou árbitros atuantes na área em caso de um **SHIKKAKU** por indisciplina, independente do atleta estar lutando ou não.

O mesmo perderá as premiações e a pontuação recebida até então e o quadro de árbitros fará um relatório do ocorrido que será entregue ao Diretor de Arbitragem. Vale ressaltar que poderá haver punições posteriores ao atleta de acordo com a gravidade dos fatos, e o caso será julgado pela Comissão de Arbitragem.

26.5 – OBSERVAÇÕES IMPORTANTES

- Quando o Atleta receber um **KIKEN POR ORDEM MÉDICA**, verificar com o Médico responsável, se o atleta está proibido de participar **NAQUELE DIA** ou proibido de participar **DURANTE TODO EVENTO**. Solicitar ao Médico um **atestado informando e anexar esse atestado na súmula**.
- **HANSOKU CHUI**, não outorga pontos ao adversário.
- Contato e Comportamento **NÃO SE SOMAM MAIS**.

- Se houver **HANSOKU**, a Equipe será desclassificada, porém seus atletas poderão continuar no Evento em outras Categorias.
- Se houver **SHIKKAKU**, a Equipe estará eliminada do Evento e o atleta que receber o **SHIKKAKU** receberá a punição correspondente, perdendo qualquer prêmio que já tenha conquistado durante o Evento.

ARTIGO 27: WAKARETE (SEPARADO)

27.1 - CLINCHE (palavra relacionada: clinch)

Parte de um combate de lutas em que o lutador **abraça o adversário para lhe impedir os golpes**; luta corpo a corpo.

Para que isso não ocorra, iremos utilizar a regra do **WAKARATE**, ou seja, toda vez que os atletas **clincharem**, o Árbitro gesticula para que os competidores se separem de um *clinch*, ou de pé peito a peito, separando suas mãos com um movimento com as palmas para fora enquanto dá a ordem verbal.

Quando os atletas se separarem e/ou saírem do *clinch*, o Árbitro irá reiniciar a luta dizendo “**TSUZUKETE**” “Lutem” - Retomada da luta ordenada quando ocorre uma interrupção não autorizada ou quando o Árbitro dá uma ordem informal para iniciar a luta por falta de atividade.

ARTIGO 28: AÇÕES PROIBIDAS

1. Ataques descontrolados (**com ou sem contato**).
2. Técnicas que fazem contato excessivo, em relação à(s) área(s) de pontuação atacada(s).
3. Ataques aos braços, pernas, articulações e peito do pé.
4. Ataques na virilha.
5. Ataques como: Empi-uchi, Haito-uchi, Shuto-uchi, Hiza-geri, Atama-uchi e outras técnicas que não fazem parte das técnicas esportivas do Karate.
6. Ataques que entrem em contato com a garganta.
7. Agarrar e empurrar.
8. Lançamentos perigosos.
9. Ataques para os membros superiores e inferiores, articulação do quadril, articulações do joelho, ou chute na canela.
10. Técnicas de salto geri proibidas: yoko-tobi-geri, mae-tobi-geri.
11. Técnicas de varredura de perna perigosas (Ashi Barai sem uma técnica de acompanhamento ou varredura do pé que atingem a perna e que podem causar lesões).
12. Arremessos perigosos (sem qualquer garantia de que o adversário irá cair com segurança).

LEMBRE-SE: O **Ashi-Barai** é uma técnica legal, sendo assim, um **Ashi-Barai** válido que seja seguido por outra técnica ou não, não deve ser penalizado. O painel de árbitros deve reconhecer a diferença entre **Ashi-barai** e um ataque à perna).

ARTIGO 29: COMPORTAMENTOS PROIBIDOS

1. Deixar de cumprir as ordens do Árbitro.
2. Perda de tempo.
3. Qualquer comportamento antidesportivo, como abuso verbal, provocação ou declarações desnecessárias.
4. Qualquer comportamento que possa trazer descrédito ao Karatê (isso inclui treinadores, árbitros, presidentes de federações ou qualquer pessoa relacionada com o competidor).
5. Falta de consideração pela segurança do próprio competidor (Mubobi).
6. Ações e/ou reações exageradas (**por exemplo, FINGIMENTO de lesão ou SIMULAÇÃO, SERÁ PASSIVO DE HANSOKU-CHUI DIRETO**).
7. Quando o atleta tenha perdido o espírito de luta virando de costas para o adversário e demonstrando total falta de interesse na luta. (**HANSOKU DIRETO**).

ARTIGO 30: REGRA DE SHOBU SANBON INDIVIDUAL

O Kumite Individual será decidido por “**Shobu Sanbon**”, ou seja, uma luta de três pontos, onde os competidores tentam marcar três pontos antes do seu oponente dentro do tempo permitido.

Os critérios para decidir o vencedor de uma **luta individual** são os seguintes:

1. O atleta que **marcar 3 pontos**, ou seja, Sanbon;
2. O atleta que **tiver a maior pontuação após o sinal de término da luta**;
3. Caso haja empate no final da luta, o atleta que marcou o primeiro ponto (**Senshu**);
4. Ser declarado vencedor por **Hantei**;
5. No **Encho-Sen**: Morte súbita (marcar o primeiro ponto) ou tiver a **maior pontuação no final da luta**; e
6. Hansoku, Shikkaku ou Kiken **dado contra o oponente**;

30.1 – DURAÇÃO DA LUTA

A duração da luta será de **3 (três) minutos CORRIDOS**.

Antes do torneio, a **CNKB poderá modificar a duração da luta** por **força maior**, caso haja necessidade, juntamente com a direção do evento e direção de arbitragem.

30.2 – PRORROGAÇÃO

1. Quando Hantei é convocado em uma partida individual e a decisão do painel de arbitragem considera a luta para haver empate (**Hikiwake**) uma prorrogação da luta (Encho-Sen) acontecerá.
2. A duração do Encho-Sen terá **1 (um) minuto CORRIDO**.
3. A prorrogação só será decidida se houver uma **desclassificação** ou na primeira pontuação (**morte súbita**).
4. Se ainda não houver **aumento na pontuação total para nenhum dos competidores e/ou se nenhuma penalidade tiver sido outorgada ao final da prorrogação**, uma decisão deve ser tomada pelo **Árbitro** e pelos **4 (quatro) juizes de canto (HANTEI) com base em ambos os combates, o propriamente dito e o período de prorrogação**. Nesta fase, cada membro do painel de árbitros deve decidir em favor de **AKA** ou **SHIRO**.

30.3 – VITÓRIA OU DERROTA

A vitória ou derrota será concedida com base no Sanbon, vitória por decisão da maioria, derrota por falta, desqualificação ou desistência.

ARTIGO 31: REGRA DE SHOBU NIHON INDIVIDUAL

O Kumite Individual decidido por “Shobu Nihon”, ou seja, uma luta de dois pontos, onde os competidores tentam marcar dois pontos antes do seu oponente dentro do tempo permitido.

Os critérios para decidir o vencedor de uma **luta individual** são os seguintes:

1. O atleta que **marcar 2 pontos**, ou seja, Nihon;
2. O atleta que **tiver a maior pontuação após o sinal de término da luta**;
3. Caso haja empate no final da luta, o atleta que marcou o primeiro ponto (**Senshu**);
4. Ser declarado vencedor por **Hantei**;
5. No **Encho-Sen**: Morte súbita (marcar o primeiro ponto) ou tiver a **maior pontuação no final da luta**; e
6. Hansoku, Shikkaku ou Kiken **dado contra um oponente**.

31.1 – DURAÇÃO DA LUTA

A duração da luta será de **2 (dois) minutos CORRIDOS**.

Antes do torneio, a **CNKB poderá modificar a duração da luta** por **força maior**, caso haja necessidade, juntamente com a direção do evento e direção de arbitragem.

31.2 – PRORROGAÇÃO

1. Quando Hantei é convocado em uma partida individual e a decisão do painel de arbitragem considera a luta para haver empate (**Hikiwake**) uma prorrogação da luta (**Encho-Sen**) acontecerá.
2. A duração do Encho-Sen terá **1 (um) minuto CORRIDO**.
3. A prorrogação só será decidida se houver uma **desclassificação** ou na primeira pontuação (**morte súbita**).
4. Se ainda não houver **aumento na pontuação total para nenhum dos competidores** e/ou **se nenhuma penalidade tiver sido outorgada ao final da prorrogação**, uma decisão deve ser tomada pelo **Árbitro** e pelos **4 (quatro) juizes de canto (HANTEI)** com base em **ambos os combates propriamente ditos e o período de prorrogação**. Nesta fase, cada membro do painel de árbitros deve decidir em favor de **AKA** ou **SHIRO**.

31.3 – VITÓRIA OU DERROTA

A vitória ou derrota será concedida com base no Nihon, vitória por decisão da maioria, derrota por falta, desqualificação ou desistência.

ARTIGO 32: REGRA DE SHOBU IPPON INDIVIDUAL

A categoria que disputará o Shobu Ippon, será a **CATEGORIA ESPECIAL - 18 ANOS ACIMA – ABSOLUTO - MASCULINO e FEMININO – MARROM a PRETA.**

32.1 – DURAÇÃO

A duração de uma LUTA será de 3 minutos “tempo corrido”. O relógio só parará quando o Árbitro solicitar.

32.2 – SAI SHIAI

No caso de empate, **haverá uma nova luta (Sai Shiai).**

Todas as pontuações e advertências não são levadas para o Sai Shiai, uma vez que devem ser consideradas como uma nova luta, porém, se houver outro empate no **final do Sai Shiai**, o Árbitro anunciará HANTEI. Os juizes devem decidir o vencedor, **baseando-se apenas no embate Sai Shiai.**

ARTIGO 33: KUMITE EQUIPE POR REVEZAMENTO

KUMITE EQUIPE POR REVEZAMENTO: Sem categoria de peso, somente Masculino ou Feminino.

Cada equipe deve ser composta por **4 atletas**, sendo **3 titulares** e **1 reserva**. Haverá 14 (quatorze) equipes, sendo 7 masculinas e 7 femininas, dividido nas seguintes categorias: **Mirim B e C, Infantil, Infanto-Juvenil, Juvenil, Adulto e Master.**

Há de ressaltar que o atleta **RESERVA permanecerá com os atletas da sua equipe dentro da quadra**, porém **SEM PARTICIPAR DO COMBATE, PODENDO SER SUBSTITUIDO APENAS NA PRÓXIMA RODADA.**

Sendo assim, as categorias de **KUMITE EM EQUIPE MASCULINO e FEMININO** que disputam essa modalidade, são divididas da seguinte forma:

MIRIM B	8 A 9 ANOS	3 MINUTOS SEM LIMITE DE PONTOS (TEMPO CORRIDO)
MIRIM C	10 A 11 ANOS	3 MINUTOS SEM LIMITE DE PONTOS (TEMPO CORRIDO)
INFANTIL	12 A 13 ANOS	3 MINUTOS SEM LIMITE DE PONTOS (TEMPO CORRIDO)
INFANTO-JUVENIL	14 A 15 ANOS	3 MINUTOS SEM LIMITE DE PONTOS (TEMPO CORRIDO)
JUVENIL	16 A 17 ANOS	3 MINUTOS SEM LIMITE DE PONTOS (TEMPO CORRIDO)
ADULTO	18 A 31 ANOS	5 MINUTOS SEM LIMITE DE PONTOS (TEMPO CORRIDO)
MASTER	32 ANOS ACIMA	3 MINUTOS SEM LIMITE DE PONTOS (TEMPO CORRIDO)

33.1 – OBSERVAÇÕES IMPORTANTES

1. A disputa por equipes terá a **duração de 3 minutos corridos nas categorias Mirim B e C, Infantil, Infante-Juvenil, Juvenil e Master. Já a categoria Adulto terá 5 minutos corridos.**
2. Serão **OBRIGATORIAMENTE 3 atletas titulares, e 1 reserva (opcional), porém, se a equipe que tiver apenas 3 atletas sem reserva e FICAR DESFALCADA para a próxima luta, será desclassificada.**
3. **Haverá um único reserva para cada equipe, que poderá substituir um atleta que venha a se machucar e/ou caso o técnico ache necessário (substituição somente poderá ser feita na próxima luta).**
4. A luta termina antes do tempo previsto quando uma das equipes abrir a **DIFERENÇA DE 6 PONTOS.**
5. Os 3 atletas deverão lutar no mínimo **20 segundos cada um**, caso contrário a equipe será desclassificada, salvo se a equipe **fechar a pontuação antes de acabar o tempo.**
6. Quando houver a substituição de um atleta de uma equipe, os atletas em combate deverão permanecer lutando por no mínimo **20 segundos para que haja uma nova substituição, seja da sua equipe ou da equipe adversária**, não poderão acontecer trocas de ambas as equipes simultaneamente (caso ambas as equipes peçam para trocar o árbitro central autorizará a primeira troca pedida após os 20 segundos).
7. Todas as penalidades e advertências sofridas por um atleta de sua equipe serão **automaticamente transferida ao outro atleta que o substituir na luta.**
8. Em caso de empate de luta a equipe vencedora será aquela que obtiver o **MAIOR NÚMERO DE IPPONS**, e mesmo assim, se persistir o empate haverá **1 minuto** de prorrogação (ENCHOSEN), disputando o primeiro ponto (**morte súbita**). Caso empate persista o resultado será dado através de Hantei.
9. O técnico e/ou capitão escolherão 1 atleta (entre os 3 atletas que estão competindo) para iniciar a prorrogação (enchosen), **podendo também haver revezamento entre estes atletas durante a prorrogação.**
10. As penalidades impostas no tempo normal de luta serão **somadas com as que possam acontecer na prorrogação.**
11. **Na primeira luta, na súmula, constará o nome dos atletas e do reserva**, caso a equipe vença e um atleta se machuque **não havendo reserva para substituí-lo, na próxima rodada a equipe será desclassificada**, não podendo continuar na competição com déficit de atleta.
12. A equipe poderá ser **desqualificada em caso de desistência de 1 titular, ou se houver intervenção médica proibindo os atletas de continuarem na competição quando estiverem machucados.**
13. Cada equipe só pode apresentar e **usar 1 reserva.**
14. Todos os atletas deverão se apresentar munidos de documento oficial, original, com foto para possível conferência na área chamada para competição. As conferências acontecerão de forma aleatória durante a competição e caso haja irregularidades nas informações repassadas à CNKB, a **equipe será desclassificada.**
15. Para efeito de validade, serão considerados; carteirinha escolar com foto (oficial); RG; Habilitação, passaporte, carteiras profissionais (CREA, CREF, OAB e etc.), identificação militar. Para categorias mirins, será autorizada a apresentação de documento oficial (RG) com foto.



V - REGRAS DE KATA

V - REGRAS DE KATA

ARTIGO 34: TIPOS DE COMPETIÇÃO DE KATA

Existem dois tipos de **COMPETIÇÃO DE KATA**:

1. **INDIVIDUAL**: Onde os competidores competem entre si em eventos masculinos e femininos separados.
2. **EQUIPE**: Onde as equipes (compostas por três competidores) competem contra outras equipes. As equipes devem ser exclusivamente Masculinas ou Femininas, não podendo haver equipes mistas.

ARTIGO 35: PAINEL DE ÁRBITROS

1. O Painel de Árbitros e Juízes será **nomeado pela Comissão de Arbitragem**.
2. Os competidores demonstrarão KATA de um dos estilos reconhecidos pela **CNKB**.
3. O Painel consistirá de Árbitros qualificados em um estilo específico em primeira instância.
4. Uma competição de KATA será julgada por um painel de: 1 (um) **Árbitro Central** e 4 (quatro) **Juízes de Canto** (dependendo de números disponíveis podemos utilizar 1 (um) **Árbitro Central** e 2 (dois) **Juízes de Canto**).
5. Marcadores e locutores serão nomeados.

ARTIGO 36: SISTEMA DE PONTUAÇÃO

Tanto KATA **Individual** quanto **Equipe**, usam o sistema de pontuação, ou seja, de **NOTAS**, sendo o vencedor o Competidor / Equipe com a pontuação **mais alta**.

36.1 – NOTAS PARA CADA RODADA

- **1ª RODADA (SHITEI-KATA)**: Notas de 5,00 a 7,00
- **2ª RODADA (SHITEI-KATA e SENTEI-KATA)**: Notas de 6,00 a 8,00
- **3ª RODADA FINAL (SHITEI-KATA, SENTEI-KATA ou TOKUI-KATA)**: Notas de 7,00 a 9,00

36.2 – OBSERVAÇÕES IMPORTANTES

- a) Nas Categorias que em sua definição só tiverem **1 rodada**, as notas **sempre serão de 5,00 a 7,00**.
- b) Nas Categorias que em sua definição tenham **2 rodadas**, **mas que só tenham atletas suficientes para 1 rodada**, a nota será de **7,00 a 9,00**, e será Shitei-Kata e Sentei-Kata, e dependendo da categoria poderá ser Shitei-Kata e Tokui-Kata.
- c) As Categorias que tenham **3 rodadas**, caso tenham atletas suficientes apenas para **2 rodadas**, as notas serão de **5,00 a 7,00 na 1ª RODADA com SHITEI-KATA OBRIGATÓRIO e 7,00 a 9,00 na 2ª RODADA com TOKUI-KATA**. Caso tenham atletas suficientes para apenas **1 rodada**, as notas serão de **7,00 a 9,00 com TOKUI-KATA**.

ARTIGO 37: CATEGORIAS FAIXAS PRETAS 12 ANOS ACIMA

37.1 – NÚMERO DE RODADAS (MARROM E PRETA)

- Acima de 12 Atletas (3 Rodadas)
- Até 12 Atletas (2 Rodadas)
- Até 08 Atletas ou ABAIXO (1 Rodada)

37.2 – CLASSIFICAÇÃO PARA CADA RODADA (MARROM E PRETA)

- 1ª RODADA: SHITEI-KATA - OBRIGATÓRIO (Classificam 12 para 2ª RODADA)
- 2ª RODADA: SHITEI-KATA ou SENTEI-KATA (Classificam 4 para 3ª RODADA)
- 3ª RODADA: SHITEI-KATA, SENTEI-KATA ou TOKUI-KATA (Disputa do 1º ao 4º lugar)

ARTIGO 38: ORDEM DE CLASSIFICAÇÃO QUANDO HÁ MAIS DE 1 RODADA

A ordem de classificação quando **HÁ MAIS DE 1 (UMA) RODADA**, será seguida pela ordem da **SÚMULA ORIGINAL**. Veja abaixo nessa primeira rodada na Categoria Adulto Marrom e Preta, há 10 atletas, sendo assim pelas regras serão apenas duas rodadas.

PRIMEIRA RODADA (SÚMULA ORIGINAL)

NOME DOS ATLETAS	NOTA 1	NOTA 2	NOTA 3	NOTA 4	NOTA 5	MENOR NOTA	MAIOR NOTA	NOTA TOTAL	COLOCAÇÃO
01. Alexandre Marcio									
02. Francisco Bernardo									
03. Humberto Correia									
04. Francisco Santiago									
05. Lucas Queiroz									
06. Andre Azevedo									
07. Leandro Dora									
08. George T. Morais JR.									
09. Marcelo Lima									
10. Adão Alves de Freitas									

Vejam as notas cortadas da **PRIMEIRA RODADA**:

NOME DOS ATLETAS	NOTA 1	NOTA 2	NOTA 3	NOTA 4	NOTA 5	MENOR NOTA	MAIOR NOTA	NOTA TOTAL	COLOCAÇÃO
01. Alexandre Marcio	6,05	6,00	5,90	5,95	5,90	5,90	6,00	17,80	2º LUGAR
02. Francisco Bernardo	5,50	5,50	5,30	5,50	5,30	5,30	5,50	16,10	
03. Humberto Correia	6,00	6,00	5,80	5,90	5,80	5,80	6,00	17,80	3º LUGAR
04. Francisco Santiago	5,45	5,65	5,40	5,45	5,40	5,40	5,45	16,45	
05. Lucas Queiroz	5,25	5,15	5,15	5,15	5,20	5,15	5,20	15,50	
06. Andre Azevedo	5,35	5,30	5,35	5,30	5,15	5,30	5,35	15,80	
07. Leandro Dora	5,40	5,45	5,60	5,60	5,65	5,45	5,60	16,70	
08. George T. Morais JR.	5,00	5,35	5,50	5,65	5,25	5,25	5,50	16,10	
09. Marcelo Lima	6,00	6,00	6,00	6,00	5,80	6,00	6,00	17,80	1º LUGAR
10. Adão Alves de Freitas	5,65	5,60	5,65	5,55	5,45	5,55	5,65	16,70	4º LUGAR

Veja acima que tivemos os cortes das maiores e das menores notas e logo ao lado o total somado e a classificação dos 4 (quatro) atletas. Seguindo para a segunda rodada, a classificação ficará da seguinte forma:

SEGUNDA RODADA

NOME DOS ATLETAS	NOTA 1	NOTA 2	NOTA 3	NOTA 4	NOTA 5	MENOR NOTA	MAIOR NOTA	NOTA TOTAL	COLOCAÇÃO
01. Alexandre Marcio									
03. Humberto Correia									
09. Marcelo Lima									
10. Adão Alves de Freitas									

Se compararmos a súmula da primeira rodada com a súmula da segunda rodada, a ordem de classificação da súmula original foi mantida. Vale ressaltar que a ordem de classificação mencionado acima é tanto para Kata INDIVIDUAL quanto para Kata em EQUIPE.

ARTIGO 39: CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Nas Categorias que HÁ APENAS 1 (UMA) RODADA ou APENAS PARA CLASSIFICATÓRIA, o critério de desempate ficará da seguinte forma:

- Em caso de **empate em qualquer Rodada**, iremos utilizar o **PRIMEIRO CRITÉRIO DE DESEMPATE**, que é selecionar a **MAIOR NOTA ENTRE AS MENORES (NOTAS VIVAS)**, e quem tiver a maior nota ganhará.
- Se o **empate persistir**, iremos utilizar o **SEGUNDO CRITÉRIO DE DESEMPATE**, que é selecionar a **MAIOR NOTA ENTRE AS MAIORES (NOTAS VIVAS)**, e quem tiver a maior nota ganhará.
- Em caso de **empate contínuo (1º Critério de Desempate e o 2º Critério de Desempate)**, os competidores devem selecionar e executar um outro **KATA** do cronograma de **KATA** designado para aquela Rodada **QUE AINDA NÃO FOI REALIZADA**, porém, **PARA AS CATEGORIAS, que em sua definição, TEM APENAS UM ÚNICA RODADA, O ATLETA PODERÁ REPETIR O KATA.**

Se houverem apenas 2 (dois) empates, ao final dos kata de desempate de cada atleta, o julgamento será por BANDEIRA, porém, havendo mais de 2 empates, o julgamento seguirá com notas.

- Se ainda não houver vencedor, uma decisão deve ser tomada pelo **PAINEL DE JUÍZES (com base apenas no último KATA realizado)**, e essa decisão será por **HANTEI**.

ARTIGO 40: CRITÉRIOS PARA AVALIAÇÃO DO KATA INDIVIDUAL

40.1 – ERROS

Os **ERROS** no Kata implicam na **DESCCLASSIFICAÇÃO** do atleta: São eles:

- Errar o **ENBUSEN**;
- Não conseguir finalizar o mesmo;
- Perder **completamente o equilíbrio (sair do seu eixo de execução) e/ou CAIR**;
- Parar durante** a execução do kata;

- e) **Se a Faixa CAIR, será desclassificado;**
- f) **Se o atleta estiver de óculos e o mesmo cair, ou quaisquer adereços, que não fazem parte da vestimenta de competição;**
- g) **Anunciar um kata, e executar outro;**
- h) **Não dar início, não começar, não fazer** (dar branco na hora de realizar o mesmo);
- i) **Inventar movimentos, ou passos (kyodos)** que não existam no kata; e
- j) **Repetir kata nas seguintes Categorias** (Mirim B, Mirim C, Infantil, Infanto-juvenil, Juvenil, Adulto e Master – VERDE ACIMA).

40.2 – FALTAS

As **FALTAS** no Kata **NÃO IMPLICARÃO** na **DESCLASSIFICAÇÃO**, porém, o atleta **NÃO PODERÁ MEDALHAR, a não ser que o mesmo já esteja na zona de medalhar**. São elas:

- a) **Esquecer movimentos**, que não venha a implicar no **ENBUSEN**.

40.3 – FALHAS

As **FALHAS** no Kata **NÃO IMPLICARÃO** na **DESCLASSIFICAÇÃO**, e terão em suas notas pequenas deduções, onde dependendo da sua somatória final, o atleta poderá medalhar, classificar e até mesmo ganhar a competição em si dependendo de outras notas da sua categoria. São elas:

- a) Para uma **hesitação momentânea** no bom desempenho do **KATA**, quando rapidamente sanada, deve ser considerada para avaliação.
- b) Para uma **parada momentânea**, mas uma pausa **perceptível**, para um **ligeiro desequilíbrio** e rapidamente solucionado, deve ser considerada para avaliação.
- c) No **esquecimento do KIAI**, deve ser considerada para avaliação.

IMPORTANTE !

- **Para o ERRO**, NÃO RECEBERÁ NOTA, RECEBERÁ HANSOKU, porém, o atleta que for desclassificado, não perderá sua medalha, caso esteja em uma disputa final. Caso incorra em um dos ERROS citados anteriormente, o atleta estará desclassificado apenas desta rodada e não da competição.
- **Para a FALTA**, o atleta receberá a nota mínima, por exemplo: se a rodada for de 5,00 a 7,00 a nota a ser dada será 5,00 e no máximo 5,10, se por exemplo a nota for de 6,00 a 8,00 a nota a ser dada será 6,00 e no máximo 6,10 e assim por diante.
- **Para a FALHA**, o atleta terá sua nota reduzida de acordo com as falhas cometidas durante a execução do kata, e a nota será dada normalmente com as deduções feitas. Veja bem! Nesse caso não cabe desclassificação e muito menos nota mínima, a não ser que o mesmo tenha várias FALHAS significantes durante a execução do kata.
- **IMPORTANTE!** Não será mais **JULGADO O KATA PELA SUA LINHAGEM**, e sim pelas técnicas que ali está sendo apresentada, **PORTANTO, TODAS AS LINHAGENS SERÃO ACEITAS, DESDE QUE ESTEJA NA LISTAGEM OFICIAL DA CNKB.**

ARTIGO 41: CRITÉRIOS PARA DECISÃO/AVALIAÇÃO

Posturas corretas são fundamentais na execução dos **KATA** e, portanto, fundamentais para julgá-los. Deve-se considerar a execução de **KATA** mais tecnicamente difíceis, em oposição aos menos difíceis. A demonstração da forma do estilo é fundamental no julgamento de uma competição de estilos diferentes.

O desempenho do **KATA** será julgado/avaliado usando os seguintes critérios:

- a) Posturas Corretas (**Dachi-waza**);
- b) Grau de **dificuldade técnica** do kata executado;
- c) Forma **correta do estilo** que está sendo demonstrado;
- d) Sequência do Kata (**Enbusen**);
- e) Atitude correta (**Reigi**);
- f) Controle de **tensão e contração**;
- g) Controle de **velocidade e ritmo**;
- h) Compreensão adequada do **Bunkai**;
- i) **Estabilidade e equilíbrio**;
- j) **Kiai e Respiração**; e
- k) **Concentração e Espírito**.

ARTIGO 42: REPETIÇÃO DE KATA NA COMPETIÇÃO

Todos os atletas (**MASCULINO e FEMININO**) faixas "**BRANCAS e AMARELAS**" das Categorias **FRALDINHAS e MIRIM A**, poderão repetir o kata, porém, há de ressaltar que uma coisa é **ERRAR O KATA em si**, e outra coisa é **NÃO SABER O KATA**, a repetição só será autorizada pelos árbitros quando os mesmos entenderam ter havido um **ERRO**.

IMPORTANTE !

Nas categorias **JUVENIL, JUNIORES ADULTO e MASTER**, que envolvem **FAIXAS PRETAS**, na primeira rodada será sempre **SHITEI KATA**; **EXCETO** quando a Categoria tiver atletas suficientes apenas para uma rodada, nesse caso faz-se **TOKUI KATA**.

É permitido executar **KATA DE ESTILOS DIFERENTES** do seu, porém, é necessário seguir a lista oficial de **KATA**, ou seja, realizar em todas as rodadas um **KATA** do mesmo estilo que escolheu na primeira rodada, caso a categoria tenha mais de 1 rodada.

ARTIGO 43: INÍCIO E TÉRMINO

43.1 – INÍCIO

- a) Quando solicitado pelo locutor, o competidor procederá ao perímetro da área de competição se reverenciando. Ele irá entrar na área de luta, saudar os Árbitros e anunciar o nome do KATA a ser executado.
- b) O árbitro repetirá claramente o nome do KATA a ser executado.
- c) O(s) participante(s) iniciarão a apresentação e, após a conclusão, retornarão à posição inicial e aguardar a sua pontuação.

43.2 – FINAL

- a) Uma vez que o KATA tenha sido completado, o Árbitro deverá chamar Hantei para a preparação dos Árbitros, e logo após **por meio de um apito** para as decisões do Juiz de canto mostrarem as notas. Todos os placares serão levantados simultaneamente. O locutor irá anunciar as pontuações dadas, **COMEÇANDO DO ÁRBITRO CENTRAL, E INDO NO SENTIDO HORÁRIO**, em todos os momentos anunciando todas as pontuações.
- b) Os mesários irão registrar as pontuações anunciadas na súmula oficial do evento, e calculará separadamente a pontuação final da seguinte forma:
 - **5 Notas: Exclua (corta) a MAIOR e a MENOR e somam-se as 3 (três) NOTAS VIVAS.**
 - Depois de verificar as pontuações corretamente, o mesário deverá anunciar a pontuação total.
- c) Depois que a pontuação for anunciada e registrada, o Árbitro deverá dar um sinal (por meio de um apito curto), para os juízes de canto para abaixarem os placares de notas.
- d) O participante fará uma saudação ao Árbitro e retornará ao perímetro da área de luta em forma reversa e curvar-se ao tatame. Em seguida, sairá do koto.

ARTIGO 44: KATA EQUIPE

O **KATA EQUIPE** consiste da competição entre 3 homens exclusivamente ou de 3 mulheres exclusivamente.

Todos os 3 competidores da equipe devem estar dentro das restrições de idade para o evento inscrito, no entanto, uma equipe também pode incluir um competidor de **uma faixa etária uma categoria abaixo dos parâmetros de idade do evento inserido**. Por exemplo, em uma equipe Adulto de Kata (18 anos acima), você pode registrar um Juvenil (16 - 17 anos), mas não de idades menores que a exata categoria anterior.

O atleta que subir de categoria, somente estará subindo para a execução do kata equipe, já nas categorias individuais é proibido estar em uma categoria diferente da que se enquadre oficialmente.

Na competição, a equipe poderá ser formada com atletas de qualquer categoria de faixa, sendo sempre respeitadas as suas divisões, sendo assim, as categorias Masculinas e Femininas em **KATA EQUIPE** que disputam esta modalidade, serão divididas da seguinte forma:

- EQUIPES : **ATÉ 11 ANOS** (MASCULINO / FEMININO)
- EQUIPES : **12 a 17 ANOS** (MASCULINO / FEMININO)
- EQUIPES : **18 ANOS ACIMA** (MASCULINO / FEMININO)

Vale **RESSALTAR**, que as regras seguirão exatamente nos moldes do **KATA INDIVIDUAL**, porém, a única **DIFERENÇA** é que no **Kata Equipe**, está autorizado **REPETIR** o “**KATA**”, seja para **desempate** ou para **novas rodadas** (caso a equipe se classifique), e essa autorização se dá justamente por se tratar de uma categoria absoluta (em se falando de graduação), ou seja, independe de graduação para fazer parte da equipe, **DESDE QUE ESTEJAM DENTRO DE SUAS RESPECTIVAS CATEGORIAS**.

44.1 – NÚMERO DE RODADAS

- **Acima de 12 Atletas (3 Rodadas)**
- **Até 12 Atletas (2 Rodadas)**
- **Até 08 Atletas ou ABAIXO (1 Rodada)**

44.2 – CLASSIFICAÇÃO PARA CADA RODADA

- **1ª RODADA: SHITEI-KATA - OBRIGATÓRIO** (Classificam 12 para 2ª RODADA)
- **2ª RODADA: SHITEI-KATA ou SENTEI-KATA** (Classificam 4 para 3ª RODADA)
- **3ª RODADA: SHITEI-KATA, SENTEI-KATA ou TOKUI-KATA** (Disputa do 1º ao 4º lugar)

44.3 – PONTOS IMPORTANTES

- Durante a execução do **KATA**, os membros da equipe podem alinhar-se como quiserem, no entanto, é necessário que iniciem a execução olhando na mesma direção e de frente para o Árbitro Principal.
- Não poderá **haver voz e/ou qualquer sons de comando, caso tenha, poderá ser passivo de desclassificação**.

IMPORTANTE !

- Quando houver 3 rodadas, o Total da Nota da 2ª RODADA soma com o Total da Nota da 3ª RODADA.
- Quando houver 2 rodadas, o Total da Nota da 1ª RODADA soma com o Total da Nota da 2ª RODADA.
- Rodada ÚNICA não se soma nada, a maior nota, ou seja, o TOTAL irá definir as colocações do pódio.

ARTIGO 45: CRITÉRIOS PARA AVALIAÇÃO DO KATA EQUIPE

45.1 – ERROS

Os **ERROS** no Kata implicam na **DESCCLASSIFICAÇÃO** da equipe: São eles:

- a) Se **algum membro da equipe ou todos** errarem o **ENBUSEN**;
- b) Se **algum membro da equipe ou todos** não conseguirem finalizar o mesmo;
- c) Se **algum membro da equipe ou todos** perderem completamente o equilíbrio (sair do seu eixo de execução) e/ou **CAIR**;
- d) Se **algum membro da equipe ou todos** parar durante a execução do kata;
- e) **Anunciar um kata, e executar outro**;

- f) Se **algum membro da equipe ou todos** não darem início, não começarem, não fizerem (dar branco na hora de realizar o mesmo);
- g) Se **algum membro da equipe ou todos** inventarem movimentos, ou passos (kyodos) que não existam no kata; e
- h) Se **haver voz e/ou qualquer sons de comando**, caso tenha, será DESCLASSIFICADO.

45.2 – FALTAS

As **FALTAS** no Kata **EQUIPE NÃO IMPLICARÃO** na **DESCCLASSIFICAÇÃO**, porém, a equipe **NÃO PODERÁ MEDALHAR**, a não ser que a mesma já esteja na zona de medalhar. São elas:

- a) Se **algum membro da equipe ou todos esquecerem movimentos**, que não venha a implicar no ENBUSEN.

45.3 – FALHAS

As **FALHAS** no Kata **EQUIPE NÃO IMPLICARÃO** na **DESCCLASSIFICAÇÃO**, e terão em suas notas pequenas deduções, onde dependendo da sua somatória final, a equipe poderá medalhar, classificar e até mesmo ganhar a competição em si dependendo de outras notas da sua categoria. São elas:

- a) Falta de **SINCRONIA**, deve ser considerada para avaliação.
- b) Se **algum membro da equipe ou todos** tiverem uma **hesitação momentânea** no bom desempenho do **KATA**, quando rapidamente sanada, deve ser considerada para avaliação.
- c) Se **algum membro da equipe ou todos** tiverem uma **parada momentânea**, mas uma pausa perceptível, para um **ligeiro desequilíbrio** e rapidamente solucionado, deve ser considerada para avaliação.
- d) Se **algum membro da equipe ou todos esquecerem o KIAI**, deve ser considerada para avaliação.

IMPORTANTE !

Para o ERROS, FALTAS e FALHAS, segue os mesmos critérios de avaliação (notas) do kata individual (ARTIGO 40)

ARTIGO 46: OBSERVAÇÕES GERAIS

- Cada Árbitro de **KATA** mostra sua avaliação por meio de pontos, e o caderno com os pontos deve ser levantado com a **mão direita**.
- Quando o anotador somar os pontos, ele deve, caso tenham 5 árbitros, **ELIMINAR A NOTA MÁXIMA E MÍNIMA**.

- As Notas a serem aplicadas quando houver um erro de KATA, será da seguinte forma:
 - Categorias FRALDINHAS, MIRIM A, B e C será NOTA MÍNIMA DA RODADA, JÁ NAS DEMAIS CATEGORIAS O ATLETA RECEBERÁ HANSOKU. VALE RESSALTAR QUE SE O ATLETA ESTIVER NA ZONA DE CLASSIFICAÇÃO PARA MEDALHAR, O MESMO TERÁ O DIREITO DE SUBIR NO PÓDIO.
- As notas CORTADAS (MORTAS) JAMAIS SERÃO UTILIZADAS PARA DESEMPATE.
- Quando houver DUAS RODADAS: Somam-se o TOTAL DA 1ª RODADA com o TOTAL DA 2ª RODADA.
- Quando houver TRÊS RODADAS: Somam-se o TOTAL DA 2ª RODADA com o TOTAL DA 3ª RODADA.

VALE APENA RELEMBRAR! Conforme mencionado acima, **DIFERENTES LINHAGENS** serão **RESPEITADAS**, e não poderá desclassificar o atleta por realizar um Kata com **LINHAGENS DIFERENTES**. Portanto, não se preocupar com as linhagens e sim com as técnicas que estão sendo aplicada durante a realização do Kata.

ARTIGO 47: SHITEI, SENTEI E TOKUI-KATA

SHITEI-KATA, SENTEI-KATA e TOKUI-KATA, referem-se a Listagem de **KATA**, preestabelecidas por Estilo e sua Confederação (pois às vezes pode mudar de uma para outra), pois, é uma separação de todos os **KATA** reconhecidos do seu estilo em blocos que os unem basicamente por suas características.

Os critérios para essa divisão geralmente são criados pela diretoria técnica da Federação ou Confederação.

47.1 – SHITEI-KATA

Os **KATA obrigatórios, ou específicos, são aqueles exigidos em uma competição**, literalmente quer dizer “**KATA OBRIGATÓRIO**”, e que são os **KATA** designados e obrigatórios para a graduação de Kyu na maioria dos casos e federações, ou seja, são os Kata de base de cada estilo.

Estes KATA são obrigatórios na primeira rodada (quando há mais de uma) de todas as categorias da CNKB.

Veja na página seguinte a lista do SHITEI-KATA.

SHITEI-KATA

SHOTOKAN	SHITO-RYU	GOJU-RYU	WADO-RYU	SHORIN-RYU
HEIAN SHODAN	HEIAN / PINAN SHODAN	GEKISAI DAI ICHI	PINAN SHODAN	PINAN SHODAN
HEIAN NIDAN	HEIAN / PINAN NIDAN	GEKISAI DAI NI	PINAN NIDAN	PINAN NIDAN
HEIAN SANDAN	HEIAN / PINAN SANDAN	SAIFA	PINAN SANDAN	PINAN SANDAN
HEIAN YONDAN	HEIAN / PINAN YONDAN	SEIENCHIN	PINAN YONDAN	PINAN YONDAN
HEIAN GODAN	HEIAN / PINAN GODAN	TAIKYOKU (DO ESTILO)	PINAN GODAN	PINAN GODAN
TEKKISHODAN	MATSUMORA NO ROHAI	-	-	WANSHU / ANANKU
-	SAIFA	-	-	WANKAN / ROHAI
-	GEKISAI	-	-	FUKYU-GATA DAI-ICHI
-	FUKYUGATA	-	-	FUKYU-GATA DAI-NI
-	CHI NO KATA	-	-	NAIHANCHI SHODAN
-	SEIPAI	-	-	NAIHANCHI NIDAN
-	NISEISHI	-	-	NAIHANCHI SANDAN
-	SHIHO KOSOKUN	-	-	-
-	SANCHIN	-	-	-
-	SHINSEI ICHI	-	-	-
-	SHINSEI NI	-	-	-
-	ITOSU ROHAI SHODAN	-	-	-
-	ITOSU ROHAI NIDAN	-	-	-
-	ITOSU ROHAI SANDAN	-	-	-

UECHI-RYU	KYOKUSHINKAI	BUDOKAN	SHORINJI-RYU	KEN-RYU
GEKISAI ICHI	PINAN SHODAN	HEIAN SHODAN	NAIHANCHI DAI ICHI KEI	KEN SHODAN
GEKISAI NI	PINAN NIDAN	HEIAN NIDAN	NAIHANCHI DAI NI KEI	KEN NIDAN
SANCHIN	PINAN SANDAN	HEIAN SANDAN	SEITO	KEN SANDAN
KANSHIWA	PINAN YONDAN	HEIAN YONDAN	NAIHANCHI GERI	KEN YONDAN
KANSHU	PINAN GODAN	HEIAN GODAN	NAIHANCHI SHODAN	KEN GODAN
-	-	-	NAIHANCHI NIDAN	KEN DAI SHODAN
-	-	-	DAI KYOKU SHODAN	KEN DAI NIDAN
-	-	-	DAI KYOKU NIDAN	-
-	-	-	KIBADACHI SHODAN	-

GOSOKU-RYU	SHUKOKAI	SANKUKAI	NANBUDO	KOKUSAN-RYU
KIHON ICHI NO KATA	PINAN SHODAN	HEIAN SHODAN	NANBU SHODAN	SHOBI DA SHODAN
KIME NI NO KATA	PINAN NIDAN	HEIAN NIDAN	NANBU NIDAN	SHOBI DA NIDAN
RYU NO KATA	PINAN SANDAN	HEIAN SANDAN	NANBU SANDAN	SHOBI DA SANDAN
UKE NO KATA	PINAN YONDAN	HEIAN YONDAN	NANBU YONDAN	SHOBI DA YONDAN
KIME NI NO KATA	PINAN GODAN	HEIAN GODAN	NANBU GODAN	SHOBI DA GODAN

RYUEI-RYU	GENSEI-RYU	-	-	-
NISEISHI	TEN-I	-	-	-
SANCHIN	CHI-I	-	-	-
SEISAN	JIN-I	-	-	-
-	HEIAN SHODAN	-	-	-
-	HEIAN NIDAN	-	-	-
-	HEIAN SANDAN	-	-	-
-	HEIAN YONDAN	-	-	-
-	HEIAN GODAN	-	-	-

47.2 – SENTEI-KATA

Literalmente quer dizer “KATA Selecionado”. É uma seleção dentre todos os **KATA** do estilo e que melhor exemplificam as características deste.

É uma pequena lista elaborada pela direção técnica da Federação ou Confederação, mas que não muda muito de uma para outra, porém, em algumas federações, é desta lista que o pretendente a faixa preta deve escolher um dos **KATA** que irá executar em seu exame.

Em outras federações, esta lista já entra na obrigatoriedade no exame de kyu para faixa marrom. Se conseguir dominar os fundamentos destes **KATA**, você tem um bom conhecimento sobre os fundamentos do próprio estilo que pratica, por isso eles são tão importantes.

Nas categorias de **VERDE a ROXA (3º KYU a 2º KYU)** podemos ter um aluno que acabou de chegar na faixa verde e por isso não sabe os **KATA** da lista **SENTEI-KATA**, sendo assim, o aluno poderá fazer na segunda rodada um **KATA** da lista **SHITEI-KATA**, desde que não repita o apresentado na primeira rodada.

Veja na página seguinte a lista do SENTEI-KATA.

SENTEI-KATA

SHOTOKAN	SHITO-RYU	GOJU-RYU	WADO-RYU	SHORIN-RYU
BASSAI-DAI	JITTE	SANSEIRU	KUSHANKU	MATSUMURA-NO-PASSAI (PASSAI-DAI)
ENPI	SANSEIRU	SEIPAI	NISEISHI	ITOSU-NO-PASSAI (PASSAI SHO)
KANKU-DAI	JION	SHISOSHIN	JION	JION
JION	HEIKU	-	PASSAI	KUSANKU SHO
HANGETSU	JIIN	-	JITTE	-
BASSAI-DAI	SHISOCHIN	-	-	-
-	GOJUSHIHO	-	-	-
-	UNSHU	-	-	-
-	SEISAN	-	-	-
-	BASSAI-DAI	-	-	-
-	PACHU	-	-	-
-	ROHAI	-	-	-
-	AOYAGI (SEIRYU)	-	-	-
-	KOSOKUN SHO	-	-	-
-	SEIENCHIN	-	-	-
-	TOMARI BASSAI	-	-	-
-	NIPAPO	-	-	-

UECHI-RYU	KYOKUSHINKAI	BUDOKAN	SHORINJI-RYU	KEN-RYU
SEICHIN	GEKISAI-DAI	ENPI	KIBADACHI NIDAN	TSUKERU
SEISAN	TSUKI-NO-KATA	TEKKI SHODAN	NAIHANCHI DAI SAN KEI	ARASHI
SANSEIRYU	YANTSU	TEKKI NIDAN	KIBADACHI SANDAN	KASAI
-	TENSHO	DASSAI-DAI	SAGIASHI SHODAN	HIKARI
-	SAIFA	KANKU-DAI	EMPI SHODAN	RAYU
-	SANCHIN-NO-KATA	JION	-	OTAKEBI
-	-	HANGETSU	-	SENSHI GEKIDO
-	-	JIIN	-	-

GOSOKU-RYU	SHUKOKAI	SANKUKAI	NANBUDO	KOKUSAN-RYU
NI NO KATA	ANNANKO	HIJI NO KATA	IKKYOKU	SHOBI DA SHI NIDAN
KIME NO KATA	JUROKONO	JIIN	SEIENCIN	SHOBI DA GO NIDAN
GOSOKU	JIIN	ANNANKO	YAKUHACHI	FUDO DA NI
GOSOKU YONDAN	NISEISHI	SHINSEI	SHIN TAJIMA	FUDO DA SAN
-	BASSAI SHO	BASSAI DAI	ANNANKO	SHINGETSU
-	BASSAI DAI	SEIENCHIN	-	MYODO
-	KOSOKUN DAI	-	-	EISO
-	-	-	-	SEIRYUKU
-	-	-	-	TOSHI
-	-	-	-	MEISHI
-	-	-	-	GEKKYO

RYUEI-RYU	GENSEI-RYU	-	-	-
SANSEIRU	NAIHANCHI	-	-	-
SEIYUNCHIN	WANKAN	-	-	-
PACHU	SHUKUMINE NO BASSAI	-	-	-
OHAN	BASSAI SHO	-	-	-
PAIKU	BASSAI DAI (JKF)	-	-	-
HEIKU	SEIENCHIN (JKF)	-	-	-
	ROHAI	-	-	-
	SHUKUMINE NO KOSOKUN	-	-	-
	KOSOKUN SHO	-	-	-
	KANKU DAI (JKF)	-	-	-
	JION (JKF)	-	-	-
	CHINTO	-	-	-

47.3 – TOKUI-KATA

São aqueles escolhidos pelo praticante numa competição ou, de modo mais pessoal, é aquele **KATA** de sua **preferência**.

TOKUI quer dizer literalmente “**PREFERIDO**” e nada mais é do que a escolha livre do **KATA**, pois abrange todos os **KATA**, embora haja uma lista de **KATA**, que são todos os que não estão nas outras duas listas, e eles não são obrigatórios, mas devem ser selecionados à vontade pelo próprio Karateca.

Em competições, os **TOKUI KATA** geralmente são os Kata que os Karatecas mais se identificam e que melhor executam. **TODOS OS KATA DAS 3 LISTAS PODEM SER ESCOLHIDOS PELO COMPETIDOR.**

Veja na página seguinte a lista do TOKUI-KATA.

TOKUI KATA

SHOTOKAN	SHITO-RYU	GOJU-RYU	WADO-RYU	SHORIN-RYU
JIIN	CHATAN YARA NO KUSHANKU	KURURUNFA	CHINTO	CHINTO
TEKKI NIDAN	CHIBANA NO KUSANKU	SUPARINPEI	NAIHANCHI	GOJUSHIHO
TEKKI SANDAN	KYAN NO GOJUSHIHO	SEISAN	ROHAI	KUSANKU DAI
GANKAKU	ISHIMINE NO BASSAI	-	WANSHU	UNSHU
BASSAI-SHO	KYAN NO CHINTO	-	SEISHAN	RYUKO
SOCHIN	KOSOKUN DAI	-	KUNPU	CHINTE
KANKUSHO	KURURUNFA	-	ANNAN	JITTE
NIJUSHIHO	MATSUMURA NO BASSAI	-	SUPARINPEI	SOCHIN
GOJUSHIHO-SHO	OYADOMARI NO BASSAI	-	UNSHU	TEISHO
GOJUSHIHO-DAI	OHAN	-	SOCHIN	KORYU PASSAI
CHINTE	OHAN DAI	-	-	SEISAN
UNSU	PAPUREN	-	-	-
MEIKYO	SUPARINPEI	-	-	-
WANKAN	AANAN	-	-	-
JITTE	AANAN DAI	-	-	-
HYAKUHACHIHO (SUPARINPEI SHOTO)	PAIKU	-	-	-
GANKAKU-SHO	-	-	-	-

UECHI-RYU	KYOKUSHINKAI	BUDOKAN	SHORINJI-RYU	KEN-RYU
SEIRYU	SEIENCHIN	MEIKYO	SAGIASHI NIDAN	HIZA
KANCHIN	KANKU DAI	TEKKI SANDAN	NAIHANCHI DAI YON KEI	FU YURINO
RYUKO	GEKISAI SHO	BASSAI SHO	SAGIASHI SANDAN	SENSHI
SUPARINPEI	SUSHI-HO	KANKU SHO	ENPI NIDAN	ISOIDE KAWA
-	GARYU	JITTE	ENPI SANDAN	KITARU KAZE
-	SEIPAI	SOCHIN	-	AGERU
-	-	UNSU	-	CHIKARA
-	-	GANKAKU	-	-
-	-	NINJUSHIHO	-	-
-	-	GOJUSHIHO SHO	-	-
-	-	GOJUSHIHO DAI	-	-
-	-	CHINTE	-	-
-	-	WANKAN	-	-

GOSOKU-RYU	SHUKOKAI	SANKUKAI	NANBUDO	KOKUSAN-RYU
DENKO GETSU	KURURUNFA	MATSUKAZE	SEIPAI	SHITORI
RI KYU	KOSOKUN SHO	KOSOKUN DAI	<i>SANPO SHO</i>	MEISHI NIDAN
TAMASHI	SEIPAI	KURURUNFA	SANDOKAI	SEKIJITSU
JYU HACHI NO TACHI	<i>SUPARINPEI</i>	SEIPAI	<i>HAGIA/IME</i>	SHIKATA
GOSOKU GODAN	SEIENCHIN	TAJIMA	-	SHISHO
JYU NO MICHU	GOJUSHIHO SHO	GOJU YON	-	JINSEISEN
-	UNSHU	SANCHIN	-	JIZAISHIN
-	-	TENSHO	-	KOKU
-	-	SAIFA	-	KOGUNRO
-	-	-	-	RANSHUN
-	-	-	-	KAEN

RYUEI-RYU	GENSEI-RYU			
SUPARINPEI	SANSAI	-	-	-
AANAN	KISHIMOTO NO KUSHANKU	-	-	-
AANAN DAI	NIPAPO (JKF)	-	-	-
OHAN DAI	KANKU SHO (JKF)	-	-	-
PAIHO	ENPI (JKF)	-	-	-
HAKKAKU	-	-	-	-

47.4 – KATAS PERMITIDOS EM CADA RODADA

CATEGORIAS (MASCULINO/FEMININA)	IDADE	DIVISÃO POR FAIXA E IDADE	NÚMEROS DE RODADAS	REPETIR KATA
FRALDINHAS	4 – 5 ANOS	ABSOLUTO	RODADA ÚNICA: SHITEI-KATA (OBRIGATÓRIO)	SIM
MIRIM A MIRIM B MIRIM C INFANTIL INFANTO-JUVENIL JUVENIL ADULTO MASTER	6 – 7 ANOS 8 – 9 ANOS 10 – 11 ANOS 12 – 13 ANOS 14 – 15 ANOS 16 – 17 ANOS 18 – 35 ANOS 36 ANOS ACIMA	BRANCAS e AMARELAS	RODADA ÚNICA: SHITEI-KATA (OBRIGATÓRIO)	SIM
MIRIM A	6 – 7 ANOS	VERMELHA a PRETA	RODADA ÚNICA: SHITEI-KATA (OBRIGATÓRIO)	SIM
MIRIM B MIRIM C INFANTIL INFANTO-JUVENIL JUVENIL ADULTO MASTER	8 – 9 ANOS 10 – 11 ANOS 12 – 13 ANOS 14 – 15 ANOS 16 – 17 ANOS 18 – 35 ANOS 36 ANOS ACIMA	VERMELHA, AZUL e LARANJA	RODADA ÚNICA: SHITEI-KATA (OBRIGATÓRIO)	SIM
MIRIM B MIRIM C INFANTIL INFANTO-JUVENIL JUVENIL ADULTO MASTER	8 – 9 ANOS 10 – 11 ANOS 12 – 13 ANOS 14 – 15 ANOS 16 – 17 ANOS 18 – 35 ANOS 36 ANOS ACIMA	VERDE a ROXA	1ª RODADA: SHITEI-KATA (OBRIGATÓRIO) 2ª RODADA: SHITEI, SENTEI ou TOKUI-KATA	NÃO
MIRIM B MIRIM C	8 – 9 ANOS 10 – 11 ANOS	MARROM e PRETA	1ª RODADA: SHITEI-KATA (OBRIGATÓRIO) 2ª RODADA: SHITEI, SENTEI ou TOKUI-KATA	NÃO
INFANTIL INFANTO-JUVENIL JUVENIL ADULTO MASTER A MASTER B MASTER C	12 – 13 ANOS 14 – 15 ANOS 16 – 17 ANOS 18 – 35 ANOS 35 – 43 ANOS 44 - 50 ANOS 51 ANOS ACIMA	MARROM e PRETA	1ª RODADA: SHITEI-KATA (OBRIGATÓRIO) 2ª RODADA: SHITEI-KATA ou SENTEI-KATA 3ª RODADA: SHITEI, SENTEI ou TOKUI-KATA	NÃO

IMPORTANTE !

- Se por falta de **QUÓRUM** as Categorias MIRIM B, MIRIM C, INFANTIL, INFANTO-JUVENIL, JUVENIL, ADULTO e MASTER (**Verde**), tiver que **DESCER** para uma Categoria abaixo, ou seja, Categoria (Vermelha, Azul e Laranja), terá que seguir os moldes e/ou regras da Categoria que desceu, ou seja, **RODADA ÚNICA: SHITEI-KATA (OBRIGATÓRIO)**.
- Se por falta de **QUÓRUM** as Categorias MIRIM B, MIRIM C, INFANTIL, INFANTO-JUVENIL, JUVENIL, ADULTO e MASTER (**Roxa**), tiver que **SUBIR** para uma Categoria acima, ou seja, Categoria (Marrom a Preta), terá que seguir os moldes e/ou regras da Categoria que subiu, ou seja, **1ª RODADA: SHITEI-KATA (OBRIGATÓRIO), 2ª RODADA: SHITEI-KATA ou SENTEI-KATA e 3ª RODADA: SHITEI-KATA, SENTEI-KATA ou TOKUI-KATA**.



VI – KATA ADAPTADO

VI - KATA ADAPTADO



ARTIGO 48: ORIENTAÇÕES E CRITÉRIOS

48.1 – HÁ 3 (TRÊS) CATEGORIAS GERAIS RECONHECIDAS PELA CNKB

- Cadeira de rodas
- Sensorial prejudicada (deficientes visuais)
- Deficiências de aprendizagem

48.2 – AS CATEGORIAS ACIMA SERÃO DIVIDIDAS DA SEGUINTE FORMA

- MIRIM : 06 a 11 anos
- JUVENIL : 12 a 17 anos
- ADULTO : 18 anos acima

48.3 – SELEÇÃO DE KATA

A competição de **KATA** será em uma **ÚNICA RODADA**. O competidor deve **escolher um KATA** da lista oficial CNKB.

48.4 – SOBRE A PONTUAÇÃO

Será avaliado seguindo o mesmo parâmetro da competição de **KATA**, em caso de empate o atleta poderá **repetir ou até mesmo fazer um novo KATA**. Mesmo assim se permanecer empatados será então decidido pelo **HANTEI**.

48.5 – KATA A SER EXECUTADO DE ACORDO COM AS CATEGORIAS ABAIXO

- MIRIM** : 06 a 11 ANOS : SHITEI-KATA (**OBRIGATÓRIO**)
- JUVENIL** : 12 a 17 ANOS : SHITEI-KATA ou SENTEI-KATA
- ADULTO** : 18 ANOS ACIMA : SHITEI-KATA ou SENTEI-KATA ou TOKUI KATA

48.6 – CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

- a) Qualquer **KATA** pode ser adaptado, porém deve manter a **característica original conhecida**.
- b) Alguns desvios podem ser aceitos de **acordo com a deficiência de cada atleta**.
- c) Critérios a ser levados em conta:
 - O desempenho do **KATA** deve aderir à **essência do original do KATA**;
 - O competidor deve demonstrar o **básico e o avançado desempenho**.
- d) O **KATA** deve conter o **BUNKAI para apoiar a adaptação**, a aplicação da arte marcial correta, e deve demonstrar **CLARAMENTE SUAS HABILIDADES ADAPTÁVEIS**.

48.7 – CADEIRANTES

Para os cadeirantes deve-se considerar a **destreza, controle e capacidade da manobra da cadeira de rodas**, a fim de executar as técnicas dentro do **KATA**. O competidor pode levantar as rodas dianteiras para indicar um chute normalmente realizado dentro do **KATA**.

48.8 – O USO EXCESSIVO DA PAUSA DURANTE O KATA

Os pontos serão deduzidos pelos árbitros quando considerado uma **pausa demorada ou várias pausas no KATA**. O **KATA** deve ser realizado com o mínimo de pausa possível.

48.9 – SENSORIAL PREJUDICADA (DEFICIENTE VISUAL)

Os competidores devem ser **levados para o tatame por um guia ou treinador**. Porém deve **realizar o KATA sozinho**.

48.10 – CUIDADOS COM OS COMPETIDORES ADAPTADOS DURANTE A COMPETIÇÃO

É de responsabilidade de cada treinador para garantir que o seu concorrente seja acompanhado ao longo da competição. **Além disso, o treinador deve entrar em contato com o organizador do evento para garantir que os arranjos suficientes foram feitos para atender às necessidades dos competidores, para não os colocar em situações de desvantagem.**

EXEMPLO:

Fácil acesso ao tatame ou área de atuação, bem como vestiários/WC, áreas de apresentação das medalhas e todas as áreas para alimentação.



VII – CREDENCIAMENTO DOS TÉCNICOS

VII - CREDENCIAMENTO DOS TÉCNICOS

Técnico deverá usar uniforme da sua federação com o nome de sua Entidade e a identificação de “Técnico”. O uniforme é composto por: Agasalho, camisa, calça tãctel e tênis. O diretor de eventos liberará os técnicos do uso do agasalho em caso de ginásio com temperaturas elevadas.

- 1) Cada Federação tem o direito de **inscrever até 10 (dez) técnicos** para auxiliar os atletas das suas respectivas federações durante o campeonato, **DESDE QUE ESSE NÚMERO NÃO SEJA SUPERIOR AO NÚMERO DE ÁRBITROS INSCRITOS PELA FEDERAÇÃO.**
- 2) As inscrições dos **TÉCNICOS** deverão ser feitas juntamente com as inscrições dos atletas.
- 3) Só poderão atuar como **TÉCNICO**, aqueles que estiverem com a sua **pulseira de credenciamento, que será entregue no Curso para Técnicos.**
- 4) A idade mínima para atuar como técnico é de 21 anos.
- 5) Só poderão atuar como técnicos, **Faixas Pretas** que estiverem em dia com suas **obrigações e com a tesouraria da CNKB.**

ARTIGO 49: DA ÁREA TÉCNICA E DA ATUAÇÃO DO TÉCNICO

Para as competições Nacionais será designada uma **ÁREA DE AQUECIMENTO DOS ATLETAS E DE LIVRE ACESSO AOS TÉCNICOS DAS DELEGAÇÕES.**

ARTIGO 50: VESTIMENTA DOS TÉCNICOS

Conforme o Artigo V.3 – Técnico (Página 7)

- **Agasalho completo da federação a que pertence e uniforme de identificação de TÉCNICO (camiseta personalizada manga curta ou longa de sua federação);**
- Calçados esportivo tipo tênis;
- Calça tãctel ou similar da federação; e
- **Credencial do evento.**

ARTIGO 51: ATUAÇÃO DO TÉCNICO

- **NÃO TER** o comportamento semelhante ao do atleta.
- Para atuar como técnico, o mesmo deverá **participar do Curso para Técnicos no evento em que irá atuar.**
- **Estar devidamente uniformizado:** Os técnicos de uma mesma instituição deverão utilizar uniformes idênticos.
- **NÃO** será aceito em hipótese alguma, uniforme de clubes **SOMENTE DA SUA FEDERAÇÃO QUE ESTÁ FEDERADO.**

ARTIGO 52: PERMISSÕES E PENALIDADES

52.1 – EXPRESSAMENTE PROIBIDO AO TÉCNICO

- **Gesticular aos Árbitros pedindo pontos** ao seu atleta;
- **Gritar**;
- **Questionar atos de julgamento dos Árbitros (sendo permitido questionar atos administrativos)**;
- **Maltratar** seu próprio atleta;
- O técnico só poderá falar com seu atleta, tomando cuidado para não se exaltar com gritos e muito menos poderá se **levantar da cadeira durante o combate**; e
- O comportamento indevido por parte do **TÉCNICO** acarretará na sua **EXPULSÃO DA ÁREA e PUNIÇÃO AO SEU ATLETA**.

52.2 – OBSERVAÇÕES IMPORTANTES

- As Federações Estaduais poderão apresentar, para atuação durante os eventos interestaduais e nacionais, **seus técnicos, em quantidade limitada de 10 (dez) técnicos**, desde que esse número **não seja superior ou igual a quantidade de árbitros inscritos pela federação no evento**.
- A inscrição será feita de forma **gratuita**, deverão fazer o curso de técnicos daquele evento, onde receberão sua credencial de atuação, tendo livre acesso para auxiliar na condução dos atletas em seus kotos de competição, bem como atuação de técnico durante as lutas, posicionando-se no local **estipulado** para os técnicos nas áreas, **NÃO PODENDO FICAR TRANSITANDO** sem função pelas áreas, sendo passível de **punição com a cassação da credencial**.
- Os **Técnicos** devem **em todos os momentos do torneio** usar o UNIFORME oficial de sua **Federação** e **EXIBIR** sua identificação oficial (CREDENCIAL).
- O(s) **Técnico(s)** deve(m) deixar seu **credenciamento junto com o de seu(s) Competidor(es) ou equipe na mesa oficial**, e só retirará ao término da Categoria.

ARTIGO 53: ADVERTÊNCIAS E PENALIDADES PARA OS TÉCNICOS

- Quando o Árbitro considerar que um **Técnico está interferindo no combate em andamento**, ele **parará o combate (YAME)**, se aproximará do mesmo e mostrará o sinal de **comportamento descortês. Depois disso o Árbitro reiniciará o combate (TSUZUKETE HAJIME)**.
- **Se o Técnico continuar a interferir, o Árbitro interromperá o combate, aproximar-se-á novamente do mesmo e aplicará uma Advertência, o PRIMEIRO CARTÃO AMARELO.**
- **Se mesmo assim o Técnico continuar a interferir, receberá a segunda Advertência, ou seja, o SEGUNDO CARTÃO AMARELO** que implicará em **HANSOKU-CHUI**, e caso continue a interferir no andamento do koto, receberá o **CARTÃO VERMELHO** implicando em **HANSOKU**, não podendo atuar mais como Técnico no evento.
- Vale ressaltar que **AS FALTAS SÃO ACUMULATIVAS**, porém, dependendo da **OFENSA E/OU COMPORTAMENTO**, o Técnico poderá receber **HANSOKU-CHUI** ou **HANSOKU** ou **SHIKKAKU DIRETO**.

IMPORTANTE !

Cada Técnico terá um Crachá, e a cada advertência recebida será anotada no mesmo.

V I I I – S O B R E P R O T E S T O

VIII – SOBRE PROTESTO

ARTIGO 54: QUEM PODE PEDIR O PROTESTO

Se um procedimento de Julgamento parecer infringir as regras, o Técnico do Competidor ou seu representante oficial são os únicos autorizados a fazer um protesto.

O protesto terá a forma de um relatório escrito apresentado imediatamente após a luta em que o protesto foi gerado. (A única exceção é quando o protesto diz respeito a um mau funcionamento administrativo. O Chefe de Tatame deve ser notificado imediatamente que o mau funcionamento administrativo for detectado).

Qualquer protesto sobre a aplicação das regras não deve necessariamente impedir a progressão da competição e deve ser anunciado pelo Técnico ou representante imediatamente após o término do combate.

O Representante ou Técnico irá redigir o acontecido e assinar, e entregar ao Presidente da CNKB, com a **TAXA CORRESPONDENTE SEM DEMORA (R\$500,00)**, onde o mesmo irá chamar a Comissão de Arbitragem para analisar o Protesto.

Se a Comissão de Arbitragem estiver de acordo com o fato informado, o valor de R\$500,00 será devolvido para a Federação que fez o protesto, e será dado todo o processo para revertermos a situação. Caso contrário, se a Comissão de Arbitragem NÃO estiver de acordo, o valor de R\$500,00 será revertido para os gastos necessários da Comissão de Arbitragem.

ARTIGO 55: O QUE SERÁ ACEITO COMO PROVA DOS FATOS

Filmagem ou outros recursos que comprove o acontecido.

Portanto, qualquer filmagem ou outros recursos, ***só será averiguado e/ou visto mediante o protesto escrito e assinado junto com o valor R\$500,00***, caso contrário a Comissão de Arbitragem não estará autorizada a averiguar e muito menos rever em vídeos o fato acontecido.



I X - A U T I S M O

IX – AUTISMO



DIEGO FERNANDES GARCIA
Atleta do Dojo Okinawa Clube

ARTIGO 56: O QUE É AUTISMO?

O autismo, atualmente chamado de Transtorno do Espectro Autista (TEA), é uma condição caracterizada por comprometimento na comunicação e interação social, associado a padrões de comportamento restritivos e repetitivos.

Os sinais do TEA começam na primeira infância e persistem na adolescência e vida adulta. A condição acomete cerca de 1 a 2% da população mundial, com maior prevalência no sexo masculino, e as causas são multifatoriais, com grande influência genética, mas também com participação de aspectos ambientais.

Algumas outras condições podem acompanhar o TEA, como transtorno de déficit de atenção e hiperatividade (TDAH), depressão, epilepsia e deficiência intelectual, essa com ampla variabilidade.

ARTIGO 57: PROFESSORES COM ALUNOS AUTISTAS

Para aqueles professores que tenham alunos **AUTISTAS**, e queiram colocar e/ou inscrever seus alunos em competições, seja de **kata** ou de **kumite**, será **IMPRESINDÍVEL BORDAR E/OU COSTURAR O SÍMBOLO DO AUTISMO NO LADO DIREITO DO PEITO DO KIMONO (karate-gi)**, conforme foto acima, somente para podermos identificar e agir da forma mais sensível e adequada. **O tamanho do símbolo será 6 x 6, com o máximo de tamanho 7 x 7.**

Para os alunos **AUTISTAS**, está **AUTORIZADO** também a utilização do **CORDÃO**, **embora não seja obrigatório**; porém, **independente ou não do uso do CORDÃO**, o símbolo terá que está bordado no kimono, conforme mencionado acima.

57.1 – SOBRE A PARTICIPAÇÃO DE ALUNOS AUTISTAS

A CNKB, pensando, principalmente, na **INCLUSÃO SOCIAL**, autoriza a participação de autistas em suas competições, porém, com algumas restrições. **Quais sejam: TER POR ESCRITO (EM LAUDO MÉDICO) O GRAU DO AUTISMO DO ATLETA**, para podermos direcionar esses atletas para as **CATEGORIAS ADEQUADAS ÀS SUA CARACTERÍSTICAS**.

É DE EXTREMA IMPORTÂNCIA, ANTES DE INSCREVER, COMUNICAR AO ORGANIZADOR DO EVENTO E À DIRETORIA DE EVENTOS DA CNKB, PARA QUE POSSAM SER TOMADAS AS DEVIDAS PROVIDÊNCIAS.

57.2 – O GRAU DO AUTISMO PODERÁ IMPEDIR O ATLETA DE PARTICIPAR?

- **SITUAÇÃO 1:** Dependendo do **grau do autismo**, poderão ser colocados, nas categorias de acordo com sua faixa de graduação e idade tanto em kata quanto em kumite, e sua avaliação será dada de acordo com as avaliações que essa categoria pede nas regras;
- **SITUAÇÃO 2:** Dependendo do grau, poderá ser direcionado somente ao kata, e sua avaliação será dada de acordo com as avaliações que essa categoria pede nas regras; e
- **SITUAÇÃO 3:** Se o grau do autismo for avançado, o atleta poderá apresentar seu kata (sozinho) ou lutar (kumite), porém, a luta será de forma coordenada, onde será escolhido um atleta, de sua mesma ou de outra academia, apenas para lutar de forma tranquila e amistosa, como apresentação, sem contato, para preservar a integridade física do atleta. Logo após, o atleta autista receberá sua medalha de participação.
- **COLAR DE IDENTIFICAÇÃO 4:** Caso o atleta se sinta à vontade com o colar de identificação, deixar competir com o mesmo, sem causar nenhum tipo de constrangimento.

IMPORTANTE RESSALTAR: É DE EXTREMA IMPORTÂNCIA QUE SEJA COMUNICADO ANTES E COM ANTECEDÊNCIA AO ORGANIZADOR DO EVENTO E À DIRETORIA DE EVENTOS DA CNKB, PARA QUE POSSAM SER TOMADAS AS DEVIDAS PROVIDÊNCIAS, CASO CONTRÁRIO, NÃO SERÁ GARANTIDA A SUA PARTICIPAÇÃO.

X - T E R M I N O L O G I A E
S Í M B O L O S

X – TERMINOLOGIA E SÍMBOLOS

ARTIGO 58: TERMINOLOGIA

TERMO	SIGNIFICADO	AÇÃO
SHOBU HAJIME (NIHON/SANBON/IPPON)	COMECE A LUTA (TAMBÉM USADO NA PRORROGAÇÃO)	OS ÁRBITROS ESTÃO EM SEU LUGARES
ATO SHIBARAKU	FALTAM 30 SEG.PARA ACABAR	SERÁ DADO UM SINAL SONORO (GONGO/APITO) PELA MESA PARA AVISAR O FINAL DA UTA
YAME	PARA A LUTA	O ÁRBITRO CENTRAL TRÁS O BRAÇO DE CIMA PARA BAIXO, COMO E ESTIVESSE CORTANDO A LUTA
JKAN	TEMPO	O ÁRBITRO ABRE A MÃO ESQUERDA E COLOCA A PONTA DOS DEDOS DA MÃO DIREITA EMBAIXO DA ESQUERDA SOLICITANDO TEMPO (FORMANDO UM "T")
MOTO NO ICHI	VOLTAR PARA A SUAS POSIÇÕES	O ÁRBITRO PEDE PARA OS COMPETIDORES VOLTAREM PARA AS SUAS POSIÇÕES
TSUZUKETE	PREPARAR PARA RECOMEÇAR	O ÁRBITRO ABRE OS BRAÇOS COM A PALMA DAS MÃOS VIRADAS PARA O PEITO DOS ATLETAS
TSUZUKETE HAJIME	RECOMECEM A LUTA	O ÁRBITRO CENTRAL TRÁS AS MÃOS DO PEITO PARA O CENTRO DO TATAME, VIRANDO A PALMA DA MÃO PARA DENTRO
SHUGO	O ÁRBITRO CENTRAL CHAMA OU ÁRBITORS AUXILIARES	O ÁRBITRO CENTRAL ESTICA O BRAÇO DIREITO PARA FRENTE COM (PALMA DA MÃO VIRADA PARA CIMA) E DOBRA O BRAÇO PARA O ROSTO
HANTEI	DECISÃO DA LUTA	O ÁRBITRO CENTRAL PEDE AOS ÁRBITROS AUXLIARES PARA TOMAREM UMA DECISÃO
HIKIWAKE	EMPATE	O ÁRBITRO CENTRAL CRUZA OS BRAÇOS A FRENTE DO PEITO E DESCRUZA PARA BAIXO (PARALELO AO CORPO), COM A PALMA VIRADA PARA CIMA
TORIMASEN	TÉCNICA SEM VALOR, NÃO FOI NADA	O ÁRBITRO CENTRAL CRUZA OS BRAÇOS A FRENTE DO PEITO E DESCRUZA PARA BAIXO (PARALELO AO CORPO), COM A PALMA VIRADA PARA BAIXO

TERMO	SIGNIFICADO	AÇÃO
YOWAI (NÃO É PRECISO FALAR, SÓ O GESTO)	GOLPE NÃO VÁLIDO	O ÁRBITRO MOVIMENTA A MÃO DE CIMA PARA BAIXO COM A PALMA VIRADA PARA BAIXO
ATENAI	FALTA	O ÁRBITRO FECHA A MÃO (LADO DO ATLETA QUE SERÁ PUNIDO) E COM A OUTRA ABERTA ENCOSTA
HANSOKU CHUI OU SÓ CHUI	SEGUNDA FALTA (MÉDIA)	O ÁRBITRO FAZ O GESTO DA FALTA E EM SEGUIDA APONTA O DEDO PARA O PEITO DO ATLETA PUNIDO
HANSOKU	TERCEIRA FALTA (GRAVE)	O ÁRBITRO FAZ O GESTO DA FALTA E EM SEGUIDA APONTA O DEDO PARA O ROSTO DO ATLETA PUNIDO E DA VITÓRIA PARA O OUTRO
SHIKKAKU	EXPULSÃO DO EVENTO	O ÁRBITRO APONTA O DEDO INDICADOR PARA O ROSTO DO PUNIDO E EM SEGUIDA APONTA PARA FORA DO GINÁSIO
KIKEN	NÃO COMPARECIMENTO OU DESISTÊNCIA DO ATLETA	O ÁRBITRO APONTA COM O DECO INDICADOR PARA CIMA COM O COTOVELO DOBRADO E EM SEGUIDA PARA O LADO DO ATLETA AUSENTE
NO KACHI	VITÓRIA DE AKA OU SHIRO	ÁRBITRO TRÁS O BRAÇO DA CINTURA PARA CIMA ESTICANDO O BRAÇO ACIMA DA CABEÇA PARA O LADO VENCEDOR
IPPON	01 PONTO	ÁRBITRO TRÁS O BRAÇO DA CINTURA PARA CIMA DOBRANDO O COTOVELO E A PALMA DA MÃO VIRADA PARA A ORELHA PARA O LADO ATLETA QUE MARCOU
WAZARI	1/2 PONTO	ÁRBITRO TRÁS O BRAÇO DO PEITO PARA BAIXO PARA O LADO ATLETA QUE MARCOU (FAZENDO A ROTAÇÃO DA MÃO)
ENCHOSEN	PRORROGAÇÃO DA LUTA	O ÁRBITRO EM SUA POSIÇÃO INICIAL AVISA QUE HOVE EMPATE
ENCHOSEN SHOBU HAJIME	INÍCIO DA PRORROGAÇÃO DA LUTA	O ÁRBITRO EM SUA POSIÇÃO INICIAL AVISA QUE COMECEM A PRORROGAÇÃO
YAME SOREMADE	PARA A LUTA/ACABOU	O ÁRBITRO CENTRAL TRÁS O BRAÇO DE CIMA PARA BAIXO, COMO E ESTIVESSE CORTANDO A LUTA E APONTA A PALMA PARA FRENTE

ARTIGO 59: SÍMBOLOS

KACHI		VENCEDOR
WAZARI SENSHU		MEIO PONTO (COM PRIMEIRO PONTO)
WAZARI SENSHU		CANCELAR O SENSHU DO WAZARI
IPPON SENSHU		PONTO PERFEITO (COM PRIMEIRO PONTO)
IPPON SENSHU		CANCELAR O SENSHU DO IPPON
WAZARI		MEIO PONTO
IPPON		PONTO PERFEITO
HIKIWAKE		EMPATE
MAKE	X	DERROTA
ATENAI CHUIKOKU	AC	APENAS APONTA O DEDO (DEDO EM PÉ) PARA O ATLETA
ATENAI KEIKOKU	AK	APONTA O DEDO PARA OS PÉS DO ATLETA
ATENAI CHUI	AC	APONTA O DEDO PARA CINTURA DO ATLETA DIZENDO "HANSOKU CHUI "
ATENAI HANSOKU	AH	APONTA O DEDO PARA CABEÇA DO ATLETA DIZENDO " HANSOKU "
HANSOKU CHUI	HC	ADVERTÊNCIA
HANSOKU	H	PENALIDADE
SHIKKAKU	SH	PENALIDADE

XI - GESTICULAÇÕES

ARTIGO 60: ÁRBITRO CENTRAL

**EM BREVE SERÁ ATUALIZADO AS GESTICULAÇÕES DO
ÁRBITRO CENTRAL**

ARTIGO 61: ÁRBITROS DE CANTO (BANDEIRA)

EM BREVE SERÁ ATUALIZADO AS GESTICULAÇÕES DE BANDEIRAS

XII - EXTRAS

ARTIGO 62: VESTIMENTA DOS ÁRBITROS CNKB

		
TERNO AZUL MARINHO	CAMISA BRANCA E GRAVATA PERSONALIZADA PELA CNKB	CALÇA CINZA CLARO

		
SAPATILHAS EMBORRACHADAS DE COR PRETA		MEIAS PRETAS
		
CINTO PRETO COM FIVELA PRATEADA	CANETA	APITO DE USO PESSOAL

w w w . c n k b . c o m . b r



CONFEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE DO BRASIL