



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE KARATE



REGRAS DE COMPETIÇÃO DE KATA E KUMITE

REVISÃO 9.0

A PARTIR DE: 01/01/2015

**PROF: LUIZ CARLOS CARDOSO
PRESIDENTE**

CONTEÚDO

REGRAS DE KUMITE

ARTIGO 1:	ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE	4
ARTIGO 2:	UNIFORME OFICIAL	5
ARTIGO 3:	ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÕES DE KUMITE	7
ARTIGO 4:	QUADRO DE ÁRBITROS	9
ARTIGO 5:	DURAÇÃO DOS ENCONTROS	10
ARTIGO 6:	PONTUAÇÃO	10
ARTIGO 7:	CRITÉRIO DE DECISÃO	13
ARTIGO 8:	COMPORTAMENTO PROIBIDO	14
ARTIGO 9:	ADVERTÊNCIAS E PENALIDADES	17
ARTIGO 10:	LESÕES E ACIDENTES NA COMPETIÇÃO	18
ARTIGO 11:	PROTESTO OFICIAL	20
ARTIGO 12:	PODERES E DEVERES	23
ARTIGO 13:	COMEÇO, SUSPENSÃO E FINAL DOS ENCONTROS	25

REGRAS DE KATA

ARTIGO 1:	ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KATA	27
ARTIGO 2:	UNIFORME OFICIAL	27
ARTIGO 3:	ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÃO DE KATA	28
ARTIGO 4:	PAINEL DE ARBITRAGEM	28
ARTIGO 5:	CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	29
ARTIGO 6:	OPERAÇÃO DOS ENCONTROS	31

APÊNDICES

APÊNDICE 1:	TERMINOLOGIA	33
APÊNDICE 2:	GESTOS E SINAIS COM BANDEIRAS	35
	ANÚNCIOS E GESTOS DO ÁRBITRO	35
	SINAIS DE BANDEIRAS DOS JUÍZES	41
	FALTA CATEGORIA 1	42
	FALTA CATEGORIA 2	42
APÊNDICE 3:	ORIENTAÇÕES OPERACIONAIS PARA ÁRBITROS E JUÍZES	44
APÊNDICE 4:	SIMBOLOGIA DOS ANOTADORES DE PONTUAÇÃO	47
APÊNDICE 5:	DESENHO DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE	48
APÊNDICE 6:	DESENHO DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KATA	49
APÊNDICE 7:	O KARATE-GI	50
APÊNDICE 8:	CAMPEONATOS MUNDIAIS; CONDIÇÕES & CATEGORIAS	51
APÊNDICE 9:	GUIA DA COR DAS CALÇAS DOS ÁRBITROS E JUÍZES	52
	ILUSTRAÇÕES	53

O gênero masculino utilizado neste texto, também se refere ao feminino.

REGRAS DE KUMITE

ARTIGO 1: ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE

1. A área de competição deve ser plana (lisa) e livre de obstáculos.
2. A área de competição será um quadrado, formado por peças de tatames, tipo aprovado pela WKF, com lados de oito metros (medidos de fora) com adicional de um metro em todo o perímetro como área de segurança. Haverá um espaço de dois metros de área de segurança que deverão estar livre de obstáculo. **(Conforme desenho no apêndice 5).**
3. **Duas peças de tatame deverão estar com o lado vermelho para cima a um metro de distância do centro da área de competição, para o posicionamento dos competidores.**
4. O Árbitro vai estar no centro entre os dois competidores a uma distância de um metro da área de segurança.
5. Cada Juiz se sentará nos cantos do tatame na área de segurança. O Árbitro poderá se mover ao redor de todo o tatame, incluindo a área de segurança onde estão sentados os Juizes. Cada Juiz estará equipado com uma bandeira azul e outra vermelha.
6. O Supervisor do Encontro ficará sentado junto a uma mesa fora da área de segurança, atrás e do lado esquerdo ou direito do Árbitro. Ele estará equipado como sinal, de uma bandeira vermelha e um apito.
7. O supervisor de pontuação ficará sentado na mesa oficial correspondente, entre o anotador de pontuação e um Juiz com o cronometro.
8. Os Técnicos se sentarão fora da área de segurança, em seus lados respectivos e de frente para a mesa oficial. Quando a área de competição for elevada, os treinadores serão colocados fora da área elevada.
9. A linha de um metro da borda da área de competição deverá ser de cor diferenciadas demais linhas.

EXPLICAÇÃO:

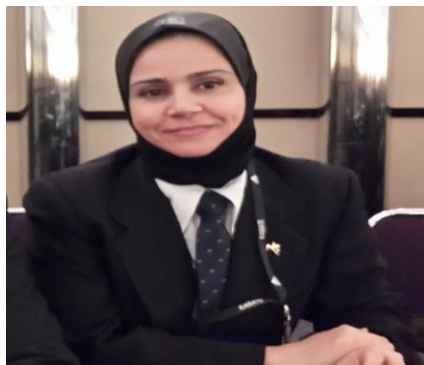
1 - Não deve haver tapumes de anúncios, paredes, pilares, etc. a um metro do perímetro exterior da área de segurança.

2 – As peças dos tatames devem ser antiderrapantes na superfície de contato com o solo, e ao contrário têm que ter um baixo coeficiente de fricção na superfície superior. Eles não devem ser tão espessos quanto às de Judô, pois estes dificultam o movimento de Karatê. O Árbitro deve assegurar que as peças do tatame não se movam entre si durante a competição, já que fendas podem causar lesões e constituem um perigo. Eles devem ser do tipo homologado pela WKF

1. Os competidores e seus técnicos devem usar uniformes oficiais como aqui definidos.
2. O Conselho de Árbitros pode desclassificar qualquer oficial ou competidor que não obedecer este regulamento.

ÁRBITROS:

1. Os Árbitros e os Juízes deverão utilizar uniforme oficial designado pelo Conselho de Árbitros. Este uniforme deve ser usado durante todos os campeonatos e cursos.
2. O uniforme oficial será o seguinte:
 - Paletó azul marinho com dois botões prateados.
 - Camisa branca de mangas curtas.
 - Uma gravata oficial sem prendedor.
 - Calça comprida lisa cinza clara sem dobras.(Apêndice 9).
 - Meias azuis escuro ou pretas lisas e sapatos pretos sem salto (sapatilhas) (mocassim) para ser usado na área de competição.
 - **Os Árbitros e Juízes do sexo feminino poderão usar prendedor de cabelos e Usar a vestimenta religiosa aprovada pela WKF.**



COMPETIDORES:

1. Os competidores devem vestir um karate-gi branco sem faixas ou fitas. O emblema nacional ou bandeira do país pode ser usado no peito do lado esquerdo da jaqueta e não pode exceder o tamanho de 12 cm x 8 cm. (Apêndice 7). Só as etiquetas originais do fabricante podem ser exibidas no karate-gi. Adicionalmente um número de identificação emitido pelo Comitê organizador deve ser utilizado nas costas. Um competidor deve usar uma faixa vermelha e o outro uma faixa azul. As faixas vermelhas e azuis devem ter espessura em torno de cinco centímetros e comprimento suficiente para deixar livres quinze centímetros de cada lado do nó. As faixas devem ser vermelhas e azuis claras, sem qualquer bordado ou publicidade, somente a marca do fabricante.

2. Não obstante o disposto no item 1 acima, o Comitê Executivo pode autorizar o uso de etiquetas ou marcas registradas especiais de patrocinadores aprovados.

3. A Jaqueta do karate-gi quando já estiver com a faixa na cintura, deve ter comprimento mínimo que cubra os quadris, porém não superior a $\frac{3}{4}$ (três quartos) da coxa. As mulheres devem usar uma camiseta branca debaixo da jaqueta do karate-gi. **As tiras que faz parte do karate-gi devem ser amarradas, jaquetas sem as tiras não Podem ser usadas.**

4. O comprimento máximo das mangas da blusa não deve ultrapassar o pulso nem ser menor do que a metade do antebraço. As mangas não podem ser dobradas.

5. As calças devem ter comprimento suficiente para cobrir, pelo menos, dois terços da canela não devendo ficar abaixo do tornozelo. As pernas das calças não podem ser dobradas.

6. Os competidores devem ter os cabelos limpos e cortados de forma que seu comprimento não atrapalhe o andamento dos combates. O Hachimaki (faixa em volta da cabeça) não será permitido. Se o Árbitro considera que um competidor tem o cabelo muito comprido ou sujo, pode desclassificá-lo. Estão proibidos os grampos de cabelos, bem como qualquer peça de metal. São proibidas tiras, contas e outras decorações.

7. As competidoras do sexo feminino podem usar um lenço de cabeça de tecido preto liso que cobrirá a cabeça, mas não a área da garganta. Aprovado pela WKF.



8. Os competidores devem ter unhas aparadas e não devem usar metal ou outros objetos que possam vir a lesionar os oponentes. O uso de aparelhos metálicos bucal deve ser aprovado pelo árbitro e médico oficial. O competidor assume total responsabilidade por qualquer prejuízo.

9. São obrigatórias as seguintes proteções:

9.1. Luvas aprovadas pela WKF; sendo que um concorrente usa um par vermelho e o outro azul.

9.2. Protetor bucal.

9.3. Protetor corporal (para todos os competidores) e mais protetor de seio para as competidoras femininas, aprovados pela WKF.

9.4. Caneleiras aprovadas pela WKF, um competidor usando vermelho e o outro azul.

9.5. Protetor de pé aprovado pela WKF, um competidor usando vermelho e o outro azul.

9.6. (Válido até 31.12.201) Os Cadetes, Adicionalmente usarão máscara de rosto aprovada pela WKF.



Protetores de virilha não são obrigatórios, mas se usados devem ser de tipo aprovado pela WKF.

10. Óculos são proibidos. Lentes de contato gelatinosas podem ser utilizadas, sobre a responsabilidade do próprio competidor.

11. O uso de vestuário, roupas ou equipamentos não autorizados são proibidos.

12. Todo equipamento de proteção deve ser homologado pela W.K.F.

13. É obrigação do Supervisor de Encontro (Kansa) assegurar antes de cada disputa de que os competidores estão usando o equipamento homologado pela WKF. (No caso de Campeonatos Continentais, Internacionais ou Nacionais, o equipamento homologado pela WKF deve ser aceito e sem recusa).

14. O uso de ataduras, bandagens ou suportes devido a lesões devem ser aprovados pelo árbitro, depois de ouvir o médico oficial.

TÉCNICOS

1. Os técnicos durante todo o torneio deverão usar agasalho oficial da sua Federação e exibir identificação oficial, com exceção de finais de eventos oficiais WKF, onde Treinadores masculinos são obrigados a usar terno escuro, camisa branca e gravata, enquanto as treinadoras podem optar por usar um vestido, terninho ou uma combinação de jaqueta e saia, em cores escuras, e também podem usar (em caso religioso) (lenço de cabeça) aprovada pela WKF. (Igual a usadas pelos Árbitros e Juízes do sexo feminino).

EXPLICAÇÃO:

1. O competidor deve usar uma faixa. Está será vermelha para AKA e azul para AO. Faixas de graduação não devem ser utilizadas durante a luta.
2. Os Protetores bucais devem ajustar corretamente.
3. Se um competidor vem para a área vestido inapropriadamente, ele ou ela não será imediatamente desclassificado; ao invés disto, será dado um minuto para resolver o problema.
4. Se a comissão de Arbitragem permitir, os Árbitros poderão tirar seus paletós.

ARTIGO 3: ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÕES DE KUMITE

1. Um torneio de Karatê pode envolver competição de Kumite e/ou de Kata. Competição de Kumite pode ser dividida por equipe e individual. A competição individual pode ser dividida em categorias por idade e peso. As categorias por peso, por último, são divididas em encontros. O termo “encontro” também caracteriza competições individuais de kumite entre os pares de oponentes, membros das equipes.
2. Nenhum competidor pode ser substituído por outro num encontro individual após o sorteio das chaves.
3. Competidores individuais ou de equipes que não se apresentarem quando chamados serão desqualificados (KIKEN) daquela categoria. Em encontros por equipe, o escore do encontro não realizado será de 8 – 0 em favor da outra equipe.
4. Equipes masculinas são compostas de sete membros, com cinco competindo em cada eliminatória. Equipes femininas são compostas de quatro membros, com três competindo em cada eliminatória.
5. OS competidores são todos membros de uma equipe. Não há nenhum reserva fixo.
6. Antes de cada encontro, um representante da equipe deverá entregar à mesa oficial, relação nominal e ordem de combate dos membros da equipe. Os participantes de uma equipe de sete ou quatro membros, e ordem de combate podem ser alterados para cada rodada, desde que seja providenciada nova notificação, porém, uma vez feita a notificação, não poderá haver alteração até que seja fechada a rodada.
7. Uma equipe será desqualificada se qualquer dos seus membros ou o seu técnico mudar a composição da equipe ou ordem de combate em uma rodada, sem prévia notificação por escrito.
8. Em encontros por equipe em que um competidor perde por Hansoku ou Shikkaku, qualquer pontuação dele existente será zerada, e um escore de 8 – 0 será registrado para a outra equipe.

1. *Uma “rodada” é uma etapa específica numa competição, para identificar eventuais finalistas. Numa eliminatória de kumite, uma rodada elimina cinquenta por cento dos competidores dentro dessa rodada, contando as cabeças de chave como competidores. Neste contexto, uma rodada pode aplicar-se igualmente à etapa, tanto na eliminatória ou repescagem. Numa chave com repescagem, permite-se que os competidores possam lutar mais uma vez.*
2. *A utilização do nome dos competidores gera problemas de pronuncia e identificação. Números do torneio devem ser distribuídos e usados.*
3. *Ao alinhar antes da rodada, uma equipe apresentará os competidores que lutarão. Os lutadores não utilizados e o técnico não serão incluídos, e ficarão sentados em área separada.*
4. *Para poder competir, as equipes masculinas deverem apresentar pelo menos três competidores e as equipes femininas pelo menos duas competidoras. Uma equipe com o número de competidores menor do que o requerido será excluída da competição (Kiken).*
5. *A ordem das lutas pode ser apresentada pelo técnico ou por um competidor designado da equipe. Se o técnico entrega a relação ele deve estar devidamente identificado como tal; caso contrário ela pode ser rejeitada. A relação deve incluir o nome do País ou do Clube, a cor da faixa adotada pela equipe para aquela luta, e a ordem de luta dos membros da equipe. ambos, nome do competidor e seu número do torneio devem estar incluídos na lista, estando o documento assinado pelo técnico ou pessoa nomeada.*
6. *Os técnicos devem apresentar suas credenciais na mesa oficial, junto com a de seu competidor ou de sua equipe. O técnico deve permanecer sentado na cadeira e não pode interferir por palavra nem por gesto no decorrer da luta.*
7. *Se devido a um erro de chamada, os competidores errados competem, então, não importando o resultado, aquele combate é declarado sem efeito. Para reduzir tais erros, o vencedor de cada combate deve confirmar a vitória na mesa de controle antes de deixar a área de competição.*

1. O quadro de Árbitros para cada encontro consistirá de um Árbitro (SHUSHIN), quatro juízes (FUKUSHIN), e um Supervisor do Encontro (KANSA).
2. O Árbitro e Juízes de um encontro de kumite não devem ser da nacionalidade de qualquer um dos participantes.
2. Adicionalmente, para facilitar a operação dos encontros, alguns cronometrista, anunciadores, anotadores e supervisores de placar serão designados.

EXPLICAÇÃO:

1. *No início de uma competição de Kumite, o árbitro se coloca do lado de fora da área de competição. A sua esquerda se posicionam os juízes números 1 e 2, e a sua direita o juiz número 3 e 4.*
2. *Após a troca de cumprimentos formais pelos competidores e painel de arbitragem, o árbitro dá um passo para trás, os juízes e o árbitro giram e todos se saúdam. Todos então tomam suas posições.*
3. *Quando da substituição dos juízes, exceto o Supervisor de Encontro, aqueles oficiais que saem tomam as suas posições como no início da competição, cumprimentam uns aos outros e deixam a área juntos.*
4. *Quando há mudança individual de um juiz, o que entra se dirige para o que vai sair, ambos se cumprimentam e mudam de posições.*
5. *Em encontros por equipe, desde que o painel completo possua a qualificação requerida, as posições de árbitros e juízes poderão rodar a cada encontro.*

ARTIGO 5: DURAÇÃO DAS LUTAS

1. A duração de um encontro de Kumite é de três minutos para sênior masculino, tanto individual como por equipe. Encontros seniores feminino terão duração de dois minutos. Nos encontros Sub 21 serão três minutos para a categoria masculina e dois minutos para a categoria feminina. Para Junior e Cadete a duração dos encontros será de dois minutos.
(NÃO SE ACRESCENTA MAIS UM MINUTOS NAS FINAIS DO INDIVIDUAL).
2. O tempo do encontro começa a contar quando o árbitro dá o sinal de começar, e para a cada momento que ele fala “YAME”.
3. O cronometrista dará sinais claros e audíveis através de um gongo ou apito, indicando que faltam “10 segundos para terminar o tempo”. O sinal de término representa o fim do encontro.
4. Os competidores têm direito a um período de tempo entre os encontros, igual ao tempo de duração de um encontro, para o propósito de descanso e mudança do equipamento, a única exceção aqui é para os confrontos da repescagem no caso de mudança de cor de equipamento, nesse caso o tempo será prorrogado para cinco minutos.

ARTIGO 6: PONTUAÇÃO

1. As pontuações são as seguintes:

a) IPPON:	Três pontos
b) WAZA-ARI:	Dois pontos
c) YUKO:	Um ponto
2. Uma pontuação é marcada quando a técnica é aplicada de acordo com os critérios a seguir, para uma área pontuável:
 - a) Boa forma
 - b) Atitude esportiva
 - c) Aplicação vigorosa
 - d) Alerta (ZANSHIN)
 - e) Tempo Apropriado
 - f) Distância correta
3. Ippon é atribuído para:
 - a) Chutes Jodan.
 - b) Qualquer técnica de pontuação que se realize sobre um oponente caído ou projetado.
4. Waza-Ari é atribuído para:
 - a) Chutes Chudan.
5. Yuko é atribuído para:
 - a) Chudan ou Jodan tsuki
 - b) Chudan ou Jodan Uchi.

6. Ataques estão limitados às seguintes áreas:

- a) Cabeça
- b) Face
- c) Pescoço (sem contato)
- d) Abdômen
- e) Tórax
- f) Costas
- g) Laterais

7. Uma técnica eficaz aplicada no mesmo tempo em que é encerrada a luta é considerada válida. Uma técnica, mesmo que eficaz aplicada após a ordem de suspensão ou parada da luta não deve ser pontuada e poderá resultar em penalidade imposta ao ofensor.

8. Nenhuma técnica, mesmo se tecnicamente correta será pontuada, se aplicada quando os dois competidores estão fora da área de competição. No entanto, se um dos competidores aplica uma técnica eficaz quando ainda está dentro da área

de competição e antes do Árbitro falar "Yame", a técnica será pontuada.

EXPLICAÇÃO:

Para pontuar, uma técnica deve ser aplicada para uma área de pontuação como definido no parágrafo 6 acima. A técnica deve ser apropriadamente controlada no que se relaciona à área atacada e deve satisfazer todos os seis critérios de pontuação do parágrafo 2 anterior.

Vocabulário	Crítérios Técnicos
IPPON (3 Pontos) <i>atribuído para:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Chutes Jodan: Jodan definido para o rosto, cabeça e pescoço. • Qualquer técnica de ponto que é executada num oponente projetado ou que tenha caído ou ainda, que esteja no solo por outro motivo.
WAZA-ARI (2 Pontos) <i>atribuído para:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Chutes Chudan: Chudan definido para o abdômen, peito, costas e laterais.
YUKO (1 Ponto) <i>atribuído para:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Soco (tsuki) aplicado para qualquer das sete áreas de pontuação. • Golpe (uchi) aplicado para qualquer uma das sete áreas de pontuação.

1. *Por razões de segurança, estão proibidas e receberão advertência ou penalização, as projeções em que o oponente é pego abaixo da faixa, derrubado sem ser segurado ou derrubado de forma perigosa, ou quando o ponto de pivô é localizado por acima do nível do quadril. As exceções a isso são varreduras convencionais, que não exigem que o oponente seja segurado enquanto se executa a varredura, tais como Ashi-Barai, Ko Uchi Gari, Kani Waza etc. **Após a projeção o árbitro dará um tempo para que seja aplicada de imediato uma técnica de pontuação.***

2. *Quando um competidor é projetado de acordo com as regras, desliza, cai, ou perde equilíbrio e o oponente pontua, a pontuação será IPPON.*

3. Uma técnica com **“BOA FORMA”** é aquela que possui as características exigidas para uma ¹³provável eficiência dentro da estrutura do conceito tradicional do karate.
4. **ATITUDE DESPORTIVA** é um componente de boa forma e se refere a uma atitude não maliciosa, que obviamente requer grande concentração durante a execução de uma técnica de ponto.
5. **APLICAÇÃO VIGOROSA** define a potência e velocidade da técnica e o desejo palpável de obter sucesso.
6. **ZANSHIN** é o critério muitas das vezes ignorado quando uma pontuação é avaliada. É o estado de contínua atenção no qual o competidor mantém total concentração, observação e consciência do potencial do oponente de contra-atacar. **O competidor não vira seu rosto quando aplica a técnica, e continua olhando o adversário até a finalização do golpe.**



SIM



NÃO

7. **TEMPO APROPRIADO** significa aplicar a técnica quando ela terá seu maior efeito potencial.
8. **DISTÂNCIA CORRETA** similarmente significa aplicar uma técnica na distância precisa onde ela terá seu maior efeito potencial. Conseqüentemente se a técnica é aplicada em um oponente que se movimenta rapidamente, o efeito potencial do golpe é reduzido.
9. **DISTANCIAMENTO** também está relacionado ao ponto no qual a técnica é completada parando no alvo ou próximo dele. Um soco ou chute que chega próximo da pele algo em torno de 5 centímetros do rosto, cabeça ou pescoço pode ser caracterizado como distância correta. Contudo, socos a altura do rosto (Jodan) que chegam a uma distância de 5 centímetros do alvo no qual o oponente não faz menção de bloquear ou esquivar, será pontuada, desde que a técnica cumpra todos os critérios. Na competição de Cadete e Junior nenhum contato para a cabeça, face, ou pescoço (ou à máscara de face) é permitido, exceto um toque muito leve (superficial) para chutes Jodan, e a distância para pontuar é aumentada para 10 centímetros. **(máscara até 31.12.2015).**
10. Uma técnica sem valor é uma técnica sem valor, não importando onde e como é aplicada. Uma técnica sem boa forma, ou sem potência suficiente, não será pontuada.
11. Técnicas aplicadas abaixo da faixa podem pontuar desde que sejam acima do osso púbico. O pescoço e a garganta são também zonas pontuáveis. Contudo, nenhum contato é permitido na garganta, apesar de poder ser pontuada a técnica devidamente controlada, na qual não há toque.

12. Uma técnica que atinge as omoplatas pode ser pontuada. A parte do ombro que não é pontuada é a junção do osso superior do braço com as omoplatas e clavículas.¹⁴
13. O sinal de final de tempo sinaliza o fim da possibilidade de pontuação no combate, embora o Árbitro possa inadvertidamente não parar o combate imediatamente. O soar de final de tempo, contudo, não significa que penalidades não possam ser impostas. Penalidades podem ser impostas pelo Painel de Arbitragem até o momento em que os competidores deixam a área de competição após conclusão da mesma. As penalidades podem ser impostas depois disto, entretanto, só pela Comissão de Arbitragem ou pela Comissão Disciplinar Legal.
14. Se dois competidores se golpeiam um ao outro ao mesmo tempo, e não se cumpre o critério de pontuação de "tempo apropriado", a decisão correta é não dar o ponto. Ainda assim, ambos os competidores podem receber a pontuação se eles têm duas bandeiras a favor, e a pontuação ocorreu antes do "YAME" e do sinal de encerramento da luta.
15. Se um competidor pontua com mais de uma técnica consecutiva antes que o encontro seja interrompido a este competidor se outorgará a técnica válida mais alta das marcadas, independente da sequência ocorrida. Exemplo: Se um chute seguido de um soco bem sucedido, o ponto para o chute seria concedido independente se o soco tenha sido primeiro - O chute tem um valor maior .

O resultado de um encontro é definido quando um competidor obtém vantagem de oito pontos, ou quem tiver maior número de pontos quando do encerramento do encontro, ou por decisão (HANTEI), ou quando o oponente recebe HANSOKU, SHIKKAKU ou KIKEN.

1. Em encontro individual não haverá empate. Apenas nas competições por equipe, quando o encontro terminar com pontuações iguais ou sem marcação de pontos é que o árbitro anunciará o empate (HIKIWAKE).
2. Nos encontros, onde no final do tempo ninguém pontuou, ou as pontuações são iguais, a decisão será tomada por votação dos quatro juízes e o árbitro. Uma decisão em favor de um ou outro competidor é obrigatória, e será tomada com base no que se segue:
 - a. A atitude, o espírito de combate e a força demonstrada pelos competidores.
 - b. A superioridade de táticas e técnicas aplicadas.
 - c. Qual dos competidores iniciou a maioria das ações.
3. A equipe ganhadora é a que obteve mais vitórias. Tendo as duas equipes o mesmo número de vitórias, a equipe vencedora será a que tem mais pontos, considerando as vitórias e derrotas. A diferença máxima de pontos que se registrará em um encontro será de 8.
4. Se ambas as equipes têm o mesmo número de vitórias e pontos, haverá um encontro decisivo. Cada equipe pode escolher qualquer um dos seus componentes, independentemente se a pessoa escolhida já tenha combatido antes. Se no encontro decisivo não tem ganhador por maior número de pontos, o encontro será decidido por HANTEI, mesmo processo como em encontros individuais. O resultado por HANTEI determinará a equipe vencedora.
5. Em competições por equipe, quando a equipe atinge o número suficiente de vitórias ou de pontos, é declarada vencedora e a competição é encerrada, e não haverá mais combates.
6. No caso em que ambos os competidores Aka e Ao, forem desclassificados no mesmo encontro por HANSOKU, os oponentes do próximo encontro vencerão por ausência do competidor (e nenhum resultado será anunciado) exceto em confrontos por disputa de medalha, neste caso o vencedor será definido no HANTEI.

EXPLICAÇÃO:

1. *Ao decidir o resultado de uma luta por votação (HANTEI) ao final de um encontro inconcluso, o Árbitro irá para o perímetro da área de competição e pedirá "HANTEI", seguido de dois silvos do apito. Os Juízes indicarão suas opiniões por meio de suas bandeiras e o Árbitro, ao mesmo tempo, sinalizará seu voto levantando o seu braço para o competidor preferido. O Árbitro dará então um silvo curto no apito, retornará à sua posição original e anunciará a decisão, e indicará a decisão do ganhador de forma usual.*

Há duas categorias de comportamento proibido, Categoria 1 e Categoria 2.

CATEGORIA 1.

1. Técnicas que fazem excessivo contato, relacionadas com a área de pontuação atacada, e técnicas que fazem contato com a garganta.
2. Ataques aos braços ou pernas, virilha, articulações, ou peito do pé.
3. Ataques para o rosto com técnicas de mão aberta.
4. Técnicas de projeções perigosas ou proibidas.

CATEGORIA 2.

1. Simular ou exagerar lesão.
2. Saídas da área de competição (JOGAI) não provocadas pelo oponente.
3. Auto exposição ao risco por negligência de comportamento, na qual o competidor se expõe a lesão pelo oponente, ou por falta de tomada de medidas adequadas para sua autoproteção (MUBOBI).
4. Evitar o combate como forma de impedir que o oponente tenha oportunidade de pontuar.
5. Passividade – não tentar entrar em combate. (Não pode ser marcados nos últimos 10 segundos do encontro).
6. Travar, segurar ou empurrar, ou encostar peito a peito sem tentar uma projeção ou outra técnica.
7. Agarrar o adversário com ambas as mãos por qualquer motivo, a não ser quando for para agarrar a perna do adversário ao executar um chute para em seguida derruba-lo.
8. Agarrar o braço do adversário, ou kimono, com uma das mãos sem tentar imediatamente uma técnica de pontuação ou queda.
9. Técnicas que por sua natureza não podem ser controladas para segurança do oponente, e ataques perigosos e descontrolados.
10. Ataques simulados com a cabeça, joelhos e cotovelos.
11. Provocar ou ofender o oponente, não obedecer às ordens do árbitro, comportamento descortês para com os oficiais de arbitragem, ou outras faltas de etiqueta.

EXPLICAÇÃO:

1. *A competição de Karatê é um esporte, e por isso algumas técnicas mais perigosas são proibidas e todas as técnicas devem ser controladas. Os competidores adultos treinados podem absorver golpes relativamente potentes em áreas musculosas como o abdômen, mas de fato a cabeça, face, pescoço, virilha e articulações são particularmente suscetíveis a lesões. Assim, qualquer técnica que resulta em lesão pode ser penalizada, a menos que causada pelo receptor. Os competidores devem executar todas as técnicas com controle e boa forma. Se isto não acontece, independentemente da técnica mal aplicada, uma advertência ou penalidade deve ser imposta. Cuidado especial deve-se ter para competição de Cadete e Júnior.*
2. *CONTATO NO ROSTO – SÊNIORES: Para competidores Seniores, desde que não causem lesão, leves e controlados contatos no rosto, cabeça e pescoço são permitidos (porém, não na garganta). Onde contato é julgado pelo árbitro como muito forte, mas sem diminuir as chances do competidor de vitória, uma advertência (CHUKOKU) deve ser aplicada. Um segundo contato nas mesmas circunstâncias resultará em KEIKOKU. Para outra infração será aplicado HANSOKU CHUI. Qualquer contato adicional, mesmo que não seja suficiente para afetar as chances de vitória do competidor será aplicado HANSOKU.*
3. *CONTATO NO ROSTO – CADETES E JUNIORES: Para competidores Cadetes e Júnior não é permitido ter contato com a cabeça, rosto, pescoço ou (máscara até 31.12.2015) com técnicas de mão. Qualquer contato, não importa que seja leve, será penalizado como citado no parágrafo II acima, a menos que seja causado pelo receptor (MUBOBI). Chutes Jodan podem fazer um leve toque (“toque de pele”) e ainda marcar. Qualquer mais do que um toque de pele vai exigir uma advertência ou penalidade, a menos que causado pelo receptor (MUBOBI).*

4. *O Árbitro não deve perder de vista o competidor lesionado. Um pequeno atraso no julgamento¹⁷ permite o surgimento de sintoma de lesão como o sangramento pelo nariz. A observação revelará também quaisquer esforços dos competidores para agravar lesões leves e tirar vantagem tática. Exemplos disto são assuar violentamente o nariz lesionado, ou esfregar a mão no rosto asperamente.*
5. *Lesões preexistentes podem produzir sintomas fora de proporção para o grau de contato produzido e os árbitros devem levar isto em conta quando considerar as penalizações por aparente contato excessivo. Por exemplo, o que parece ser um contato relativamente leve pode resultar em um competidor ficar impossibilitado de continuar, devido ao efeito cumulativo da lesão ocasionada em combate anterior. Antes do começo de um encontro ou um combate, o Chefe de Tatame deve examinar os cartões médicos e assegurar-se de que os competidores estão em condições para combater. O Árbitro deve ser informado se um competidor foi tratado previamente por lesão.*
6. *Serão imediatamente penalizados os competidores que exagerem sua reação a contatos leves, como esconder o rosto, cambalear ou cair desnecessariamente, com a intenção de fazer com que o árbitro penalize o oponente.*
7. *Simular uma lesão que não existe é uma grave infração ao regulamento. SHIKKAKU será imposto ao competidor que simular lesão, por exemplo, quando coisas do tipo se jogar no chão e rolar não puderem ser suportadas como decorrentes de lesão, na opinião dada por um médico neutro.*
8. *Exagerar o efeito de uma lesão sofrida é menos grave, mas deve ser considerado como comportamento inaceitável e no primeiro exagero receberá a penalidade mínima de Hansoku Chui. Exagero mais sério como cambalear, cair no chão, se levantar e se abaixar outra vez, e assim por diante, pode receber diretamente Hansoku dependendo da intensidade da falta.*
9. *Os competidores que recebem SHIKKAKU por fingir lesão serão afastados da área de competição e colocados diretamente nas mãos da Comissão Médica da WKF, que fará imediatamente um exame do competidor. A Comissão Médica submeterá seu relatório, antes do término dos campeonatos, para consideração da Comissão de Arbitragem. Competidores que fingem lesão devem ser severamente penalizados, até uma suspensão para o resto da vida no caso de infrações reincidentes.*
10. *A garganta é uma área particularmente vulnerável e até um leve contato será motivo de advertência ou penalidade, a menos que seja provocada pelo próprio receptor.*
11. *Técnicas de projeção são divididas em dois tipos. As técnicas de varredura de perna estabelecidas no Karatê convencionais como Ashi barai, Ko uchi gari, etc., onde o oponente é desequilibrado ou projetado sem ser previamente agarrado — e aquelas projeções que exigem que o oponente seja agarrado ou segurado para que ela seja executada. O ponto giratório do arremesso não deve estar acima do nível da faixa do oponente, e ele deve ser segurado de forma que uma aterrissagem segura possa ser feita. Projeções acima do ombro como seio nage, kata garuma etc., são expressamente proibidas, como também as chamadas projeções de "sacrifício" como tomoe nage, sumi gaeshi etc. Também é proibido agarrar o adversário abaixo da cintura e levantá-lo e jogá-lo, ou agachar-se e puxar as pernas dele para cima. Se um oponente é lesionado como resultado de uma técnica de projeção, os juízes decidirão qual penalidade a ser aplicada,
O competidor poderá agarrar o braço ou o kimono do adversário com uma das mãos com a finalidade de executar uma projeção ou uma técnica de ponto, mais não pode manter segurando por técnicas contínuas. Segurando com as duas mãos só é permitida para evitar uma queda, defesa do chão ou para executar uma projeção segurando a perna do chute do adversário.*
12. *Técnicas de mão aberta para o rosto são proibidas devido ao perigo para a visão do oponente.*

13. **JOGAI** relaciona-se a uma situação onde o pé de um competidor, ou qualquer outra parte do corpo, toca o chão fora da área de competição. Uma exceção é quando o competidor é fisicamente empurrado ou projetado da área pelo oponente. Observe que uma advertência deve ser aplicada no primeiro JOGAI. A definição de JOGAI não é mais “saídas repetidas”, mas apenas de saída não causada pelo adversário”. No entanto se a saída ocorrer com menos de 10 segundos para o término do confronto, a penalidade mínima a ser imposta será HANSOKU CHUI ao infrator.



14. Um competidor que aplica uma técnica de pontuação e, em seguida, sai da área antes do Árbitro falar “Yame”, será dado o valor da pontuação e Jogai não será imposto. Se a tentativa do competidor para marcar não for bem sucedida a saída será registrada como um Jogai.

15. Se AO sai logo após pontuação de Aka com um ataque bem sucedido, então “Yame” acontecerá imediatamente na pontuação e a saída de AO não será computada. Se AO sai, ou saiu quando Aka pontuou (com Aka permanecendo dentro da área), então se dará tanto o ponto de Aka, como a penalização de AO por Jogai.

16. É importante entender que “evitar o combate” refere-se a uma situação onde um competidor tem comportamento de fazer o tempo passar sem que o oponente tenha a oportunidade de pontuar. O competidor que constantemente recua sem contra-atacar, que agarra desnecessariamente, ou que deliberadamente sai da área para que o oponente não tenha a oportunidade de pontuar, deve ser advertido ou penalizado. Isto acontece frequentemente durante os segundos finais de um combate. Se a falta acontece com dez segundos ou mais do tempo restante do combate, e o competidor não tem advertência C2, o árbitro o advertirá aplicando Chukoku. Se existiu previamente uma falta ou faltas da Categoria 2, isto resultará na aplicação de Keikoku. Porém, se resta menos de dez segundos para terminar, o árbitro penalizará o ofensor diretamente com Hansoku Chui (não importando se previamente existiu ou não Keikoku, Categoria 2).

Se previamente existiu Hansoku Chui Categoria 2, o Árbitro penalizará o ofensor com Hansoku e anunciará o oponente como vencedor do combate, porém, o árbitro deve assegurar-se de que o comportamento do competidor não é uma medida defensiva devido à ação do oponente que age de maneira imprudente ou perigosa, devendo o árbitro, em tais casos, advertir ou penalizar o oponente.

17. **Passividade** refere-se às situações em que ambos os competidores não aplicam técnicas durante certo tempo.

18. Um exemplo de MUBOBI é a situação em que o competidor realiza um ataque sem atentar para a sua segurança pessoal. Alguns competidores se lançam contra seu oponente de tal forma que ficam impossibilitados de bloquear um contra-ataque. Tais ataques abertos constituem um ato de Mubobi e não podem pontuar. Como um movimento teatral tático, alguns competidores se viram imediatamente para dar uma falsa ideia de domínio da situação para demonstrar um ponto marcado. O propósito de se virar é para chamar a atenção do Árbitro para a sua técnica. Isto é também um ato claro de Mubobi. Se o infrator receber contato excessivo e/ou for lesionado, o árbitro dará advertência ou penalidade Categoria 2, e não penalizará o oponente.

19. Qualquer comportamento descortês de um membro da delegação oficial pode custar a desqualificação do torneio, de um competidor, de toda equipe, ou da delegação.

CHUKOKU: É imposto para a primeira ocorrência de uma infração menor da categoria aplicável.

KEIKOKU: É imposto para a segunda ocorrência de uma infração menor para aquela categoria, ou para infrações não suficientemente graves para merecer HANSOKU-CHUI.

HANSOKU-CHUI: É uma advertência de desqualificação normalmente imposta para infrações nas quais KEIKOKU tenha sido previamente aplicado naquele encontro. Também pode ser aplicado diretamente para graves infrações, que não mereçam HANSOKU.

HANSOKU: É a desqualificação devido a uma infração muito grave ou quando um HANSOKU CHUI já tenha sido aplicado. Em competições por equipe o competidor penalizado terá sua pontuação zerada, e a do outro, fixada em oito pontos.

SHIKKAKU: É a desqualificação do torneio, competição ou encontro. A fim de definir o Limite de SHIKKAKU, a Comissão de Arbitragem deve ser consultada. SHIKKAKU deve ser dado quando um competidor desobedecer às ordens do árbitro, agir maliciosamente, ou cometer um ato que denigra o prestígio e honra do Karatê-Dô, ou quando outras ações forem consideradas como violação às regras e espírito do torneio. Em encontros por equipe a pontuação do competidor penalizado será zero e a do outro competidor fixada em oito pontos.

EXPLICAÇÃO:

- 1. Há três níveis de advertência; CHUKOKU, KEIKOKU e HANSOKU CHUI. Uma advertência serve para que o competidor saiba que ele violou as regras da competição, mas sem a imposição imediata de uma penalidade.***
- 2. Há dois níveis de penalidade; HANSOKU e SHIKKAKU, ambas devido à violação das regras pelo competidor, resultando na sua desqualificação: 1) do combate (HANSOKU) – ou 2) do torneio (SHIKKAKU) com a possibilidade de suspensão de competição por um período de tempo adicional.***
- 3. As advertências da Categoria 1 e Categoria 2 não se acumulam entre si.***
- 4. Uma advertência pode ser diretamente imposta para uma infração às regras, mas uma vez aplicada, a repetição daquela categoria de infração deve ser acompanhada pela aplicação de uma advertência ou penalidade mais severa. Por exemplo, não é possível dar uma advertência por contato excessivo, e aplicar a mesma advertência para o segundo contato excessivo.***
- 5. CHUKOKU é normalmente aplicado para a primeira ocorrência de uma infração que não reduziu a chance de vitória do competidor em função da falta do oponente.***
- 6. KEIKOKU é geralmente aplicado quando a possibilidade de vitória do competidor foi levemente diminuída (na opinião dos Juízes) devido à falta cometida pelo oponente.***

7. ***Um HANSOKU CHUI pode ser aplicado diretamente ou após uma advertência,²⁰ ou um KEIKOKU, e é usado quando a possibilidade de vitória do competidor é seriamente reduzida (na opinião dos Juízes) devido à falta cometida pelo oponente.***
8. ***Um HANSOKU é aplicado para penalidades cumulativas, porém pode ser aplicado diretamente para graves infrações ao regulamento. É usado quando a possibilidade de vitória do oponente é virtualmente reduzida a zero (na opinião dos Juízes) devido à falta cometida pelo oponente.***
9. ***Qualquer competidor que receba HANSOKU por causar lesão, e que teve na opinião dos Juízes e o Chefe de Tatame comportamento imprudente ou perigoso ou que é considerado sem as requeridas habilidades de controle, necessárias para competição da WKF, será encaminhado para a Comissão de Arbitragem que decidirá se aquele competidor deve ser suspenso do resto daquela competição e/ou competições subsequentes.***
10. ***SHIKKAKU pode ser diretamente aplicado, sem advertências de qualquer tipo. O competidor não precisa ter feito nada para merecer isto; é suficiente que o treinador ou membros não combatentes da delegação dos competidores se comportem de modo a macular o prestígio e honra do Karatê-Dô. Se o Árbitro acredita que um competidor agiu maliciosamente, não importando se uma lesão física foi causada ou não, Shikkaku e não Hansoku é a penalidade correta.***
11. ***Um anúncio público de SHIKAKU deve ser feito.***

ARTIGO 10: LESÕES E ACIDENTES DURANTE A COMPETIÇÃO

1. KIKEN é a decisão dada quando um competidor ou competidores, não aparecem quando chamados, estão impossibilitados de continuar, abandonam o combate, ou são retirados por ordem do Árbitro. Os motivos para abandono podem incluir lesão não atribuível a ações do oponente.
2. Se dois competidores lesionam um ao outro, ou estão sofrendo dos efeitos de lesão previamente incorrida, e são declarados pelo médico do torneio como impossibilitados para continuar, o competidor que acumulou mais pontos é o vencedor do combate. Em encontros individuais, se a pontuação é igual, então a decisão se dará por HANTEI. Em encontros por equipe o Árbitro anunciará o empate (HIKIWAKE). Se a situação ocorrer no combate extra de um encontro por equipe, então o voto (HANTEI) determinará o vencedor.
3. Um competidor lesionado que foi declarado pelo médico do torneio como sem condições de continuar, não poderá voltar a competir naquele torneio.
4. Um competidor lesionado que ganha um combate por desqualificação devido a uma lesão, não lhe é permitido continuar competindo sem a permissão do médico. Se ele está lesionado, ele pode ganhar um segundo combate por desqualificação, mas será imediatamente retirado das demais competições de Kumite, daquele torneio.
5. Quando um competidor é lesionado, o árbitro deverá parar o combate e simultaneamente chamar o médico, o qual está autorizado apenas a diagnosticar e tratar a lesão.
6. A um competidor que é lesionado durante um combate e que precise de tratamento médico, lhe será dado três minutos para isto. Se o tratamento não é completado neste tempo, o árbitro decidirá se o competidor será declarado como sem condições de continuar (Artigo 13, parágrafo 8d), ou se dará mais tempo para o tratamento.
7. Qualquer competidor que cai, é derrubado ou nocauteado e não se recupera completamente por si só dentro de dez segundos, é considerado sem condições de continuar o combate e será automaticamente retirado de todos os eventos de Kumite do torneio. Quando um competidor cai, é derrubado ou nocauteado e não fica de pé imediatamente, o árbitro sinalizará para o cronometrista começar a contagem dos dez segundos, através do seu apito e levantando a mão, ao mesmo tempo em que chamará o médico de acordo com o ponto 5 anterior. O cronometrista parará o relógio quando o árbitro levantar seu braço. Nas situações citadas, quando a contagem dos 10 (dez) segundos é iniciada, o médico será chamado para examinar o competidor. Para os incidentes que se enquadre nesta regra dos 10 segundos, o competidor poderá ser examinado no tatame.



EXPLICAÇÃO:

1. *Quando o médico declara o competidor como sem condições, o registro apropriado deve ser feito no cartão de monitoração do competidor. A extensão da incapacidade deve ser feita de forma clara para os outros painéis de arbitragem.*
2. *Um competidor pode ganhar por desqualificação do oponente por acumulação de infrações leves da Categoria 1. Pode ocorrer que o vencedor não tenha sofrido nenhuma lesão significativa. Uma segunda vitória pelo mesmo motivo deve implicar na sua retirada, embora o competidor possa ser fisicamente capaz de continuar.*
3. *Quando um competidor está lesionado e precisa de tratamento médico, o árbitro deverá chamar o médico levantando seu braço e verbalmente chamando "médico".*
4. *Caso o competidor lesionado tenha condição física, deverá sair da área para ser tratado pelo médico.*
5. *O médico está obrigado a fazer recomendações de segurança, só no que se refere ao tratamento médico adequado ao competidor lesionado.*
6. *Quando aplicada a "regra dos dez segundos", o tempo será marcado por um cronometrista designado para este propósito específico. Um aviso sonoro será dado aos sete segundos, e outro ao final dos dez segundos. O cronometrista acionará o relógio só ao sinal do árbitro, e o parará quando o competidor estiver completamente de pé e o árbitro levantar seu braço.*
7. *Os juízes decidirão o vencedor com base em KIKEN, HANSOKU ou SHIKKAKU de acordo com a situação.*
8. *Em encontros por equipe, se um membro da equipe receber KIKEN ou for desqualificado (HANSOKU ou SHIKKAKU), sua pontuação, se existente, será zerada e a pontuação do oponente ajustada para 8 pontos.*

1. Ninguém pode protestar sobre um julgamento para os membros do Painel de Arbitragem.
2. Se um procedimento da arbitragem parece infringir as regras, o Presidente da Federação, ou o representante oficial é o único que tem permissão de fazer um protesto.
3. O protesto tomará a forma de um relatório escrito submetido logo depois do combate em que o protesto foi motivado. (A única exceção diz respeito a uma falha administrativa. O Chefe de Tatame deve ser notificado imediatamente da falha administrativa detectada).
4. O protesto deve ser submetido a um representante do Júri de Apelação. No tempo devido, o Júri analisará as circunstâncias principais para a decisão protestada. Tendo considerado todos os fatos disponíveis, eles produzirão um relatório, que permita a tomada de ações necessárias.
5. Qualquer protesto relativo à aplicação do regulamento deve ser feito conforme o procedimento de reclamações definido pelo Comitê Executivo da WKF. Deve ser apresentado por escrito e assinado pelo representante oficial da equipe ou competidor (es).
6. O reclamante deve depositar uma Taxa de Protesto como definido pelo Comitê Executivo da WKF, e esta, junto com o protesto deve ser apresentada a um representante do Júri de Apelação.

7. Composição do Painel de Apelação :

O Júri de Apelação é formado por três árbitros seniores designados pela Comissão de Arbitragem. Não podem ser designados dois membros de uma mesma Federação Nacional. A Comissão de Arbitragem também deve designar três membros adicionais identificados por números de 1 a 3 que automaticamente substituirá quaisquer dos membros do Júri de Apelação originalmente designado, quando houver situação de conflito de interesse onde um membro do júri é da mesma nacionalidade ou tem relação familiar sanguínea ou legal com quaisquer das partes envolvidas no incidente protestado, incluindo todos os membros do painel de arbitragem envolvidos no incidente protestado.

8. Processo de Avaliação de Apelação:

A parte que protesta é responsável por se reunir com o Júri de Apelação e de depositar o valor do protesto com o Tesoureiro. Uma vez convocado, o Júri de Apelação fará de imediato as indagações e investigações que julgar necessárias para comprovar o mérito do protesto. Cada um dos três membros é obrigado a dar seu veredito visando validar o protesto. Não pode haver abstenções.

9. Protestos recusados:

Se um protesto é considerado inválido, o Júri de Apelação designará um de seus membros para notificar verbalmente o reclamante de que o protesto foi recusado, anotando no documento original a palavra "RECUSADO", o qual será assinado por cada um dos membros do Júri de Apelação, antes de entregar o protesto ao Tesoureiro, que por sua vez o remeterá para o Secretário Geral.

10. Protestos acatados

Se o protesto é acatado, o Júri de Apelação fará contato com a Comissão Organizadora e a Comissão de Arbitragem para que tomem as medidas cabíveis visando remediar a situação, incluindo as possibilidades de:

- Inversão de julgamentos prévios que infringiram as regras
- Anular os resultados dos encontros afetados a partir do ponto anterior ao incidente
- Refazer as disputas que foram afetadas pelo incidente
- Recomendar à Comissão de Arbitragem sanção aos árbitros envolvidos

É de responsabilidade do Júri de Apelação tomar as medidas cabíveis de tal forma que não afete de forma significativa a programação do evento. Refazer o processo de eliminatórias é a última opção a ser tomada para garantir o resultado justo.

O Júri de Apelação designará um de seus membros que notificará verbalmente o reclamante de que o protesto foi acatado, marcando o documento original com a palavra "ACATADO", o qual será assinado por todos os membros do Júri de Apelação antes de entregar o protesto ao tesoureiro, o qual devolverá a quantia depositada pelo reclamante, e encaminhará a documentação para o Secretário Geral.

11. Relatório do incidente

Depois de tratar o incidente da maneira descrita acima, o Júri de Apelação vai se reunir e elaborar um relatório breve, descrevendo suas constatações que fundamentaram a aceitação ou rejeição do protesto. O relatório deve ser assinado por todos os três membros do Júri de Apelação e deverá ser submetido ao Secretário Geral.

12. Direito e Obrigações

A decisão do Júri de Apelação é final, e só pode ser anulada por decisão do Comitê Executivo.

O Júri de Apelação não pode impor sanções ou penalidades. A sua função é de avaliar o mérito do protesto e instigar ações de competência da Comissão de Arbitragem e da Comissão Organizadora, que tomarão ações para retificar qualquer procedimento identificado que infringiram o regulamento.

Nota: Esta disposição especial deve ser interpretada como separada e independente de outras disposições do presente artigo11 e a explicação adequada.

Em campeonatos mundiais WKF, o uso do Revisão de Vídeo é necessário. Usar o Revisão de Vídeo também é recomendado para outras competições quando for possível. Se usar, cada técnico receberá um cartão vermelho ou azul, que pode ser usado para manifestação no caso em que os juizes, na opinião do treinador, tenham deixado de marcar uma pontuação válida pelo seu atleta. Um painel composto por duas pessoas nomeadas pelo Chefe de tatame examinará o vídeo, e podem mudar a decisão do quadro de árbitros se chegarem a um acordo. Se, ao examinar o vídeo, o painel de composto pelos dois árbitros, acatar o protesto, se marcará a pontuação, e o treinador irá manter o cartão e o Árbitro anunciará a decisão revisada. Se o protesto for rejeitado, o cartão será confiscado para o restante do combate, e o treinador perderá a possibilidade de protestar novamente por este competidor pelo resto da categoria, com exceção nos combates por medalha onde ambos os treinadores vão receber o cartão para outra oportunidade de protestar por pontos.



EXPLICAÇÃO

1. *O Protesto deve conter o nome dos competidores, dos juízes que atuaram, e os detalhes precisos do que está sendo protestado. Nenhuma reivindicação generalizada sobre padrões gerais será aceita como um protesto legítimo. A obrigação de provar a validade do protesto é do reclamante.*
2. *O protesto será analisado pelo Júri de Apelação e como parte desta análise, o Júri estudará a Evidência destacada na defesa do protesto. O Júri pode estudar, também, vídeos oficiais e questionar os Oficiais, no esforço de examinar objetivamente a validade do protesto.*
3. *Se o protesto é considerado pelo Júri de Apelação como procedente, a ação apropriada será tomada. Adicionalmente, todas as medidas cabíveis serão tomadas para evitar reincidência em competições futuras. O depósito pago será devolvido pelo tesoureiro.*
4. *Se o protesto é considerado pelo Júri de Apelação como sendo improcedente, ele será rejeitado e o depósito confiscado para a WKF.*
5. *Os combates subsequentes não serão postergados, ainda que um protesto oficial esteja em andamento. É de responsabilidade do Supervisor de Encontro, assegurar que a competição seja conduzida de acordo com os regulamentos de competição.*
6. *No caso de falha administrativa no transcurso de um encontro, o treinador pode notificar diretamente o Chefe de Tatame. Por sua vez, o Chefe de Tatame notificará o Árbitro.*

COMISSÃO DE ÁRBITROS

Os poderes e deveres da Comissão de Arbitragem são os seguintes:

1. Assegurar a correta preparação de cada torneio, de acordo com a Comissão Organizadora, no que se refere à disposição da área de competição, fornecimento e desenvolvimento de todos os equipamentos e facilidades necessárias, operação e supervisão dos encontros, precauções de segurança, etc.
2. Designar e distribuir os Chefes de Tatame para suas áreas respectivas, e tomar as ações necessárias de acordo com os relatórios dos mesmos.
3. Supervisionar e coordenar o desempenho geral dos árbitros.
4. Nomear oficiais substitutos onde se fizer necessário.
5. Dar o julgamento final sobre assuntos de natureza técnica que podem aparecer durante o torneio os quais não estão estipulados no regulamento.

CHEFES DE TATAME

Os poderes e deveres do Chefe de Tatame são os seguintes:

1. Delegar, nomear e supervisionar os árbitros e juízes, em todos os encontros nas áreas sob o seu controle.
2. Observar o comportamento dos árbitros e juízes em suas áreas, e assegurar que os oficiais designados são capazes das tarefas a eles atribuídas.
3. Ordenar que o árbitro pare o combate quando o Supervisor de Encontro assinalar uma contravenção ao regulamento de competição.
4. Preparar um relatório diário e escrito, sobre o desempenho de cada oficial sob a sua supervisão, junto com suas recomendações, se alguma, para a Comissão de Arbitragem.
5. **Nomear os membros do painel de REVISÃO DE VÍDEO.**

ÁRBITROS

Os poderes do árbitro são os seguintes:

1. O Árbitro ("SHUSHIN") conduzirá a competição incluindo o anúncio de início, de suspensão e o final do combate.
2. Atribuir pontos baseado nas decisões dos juízes.
3. Parar o encontro quando uma lesão, ferimento ou incapacidade de um dos participantes para continuar é a notada.
4. Parar o encontro, quando em sua opinião tenha sido marcado um ponto, uma falta, ou para garantir a segurança dos concorrentes.
5. Parar o encontro quando dois ou mais juízes indicarem uma pontuação ou jogai.
6. **Para indicar faltas, (incluindo jogai) solicitando assim consentimento aos juízes para sua marcação.**
7. Solicitar a confirmação dos juízes nos casos em que, em sua opinião, haja motivo para que os juízes reavaliem a sua opinião de advertência ou penalização.
8. **Chamar os juízes para uma reunião (SHUGO) para recomendar SHIKAKU.**
9. Explicar para o Chefe de Tatame, Comissão de Arbitragem ou Júri de Apelação, se necessário, a base adotada para um julgamento feito.
10. Impor penalidades e dar advertências com base na decisão dos juízes.
11. Anunciar e iniciar uma luta extra quando necessário em confronto por equipes.
12. Realizar a votação dos juízes, incluindo seu próprio voto (HANTEI) e anunciar o resultado.

JUÍZES

Os poderes dos juízes (FUKUSHIN) são os seguintes:

1. Assinalar pontos e jogai por iniciativa própria.
2. Dar seu Julgamento sobre advertência e penalidades indicadas pelo arbitro.
3. Exercer seu direito de voto em todas as decisões a serem tomadas.

Os juízes devem observar cuidadosamente as ações dos competidores e fazer sinal para o árbitro mostrando sua opinião nas seguintes situações:

- A) Quando uma pontuação é observada.
- B) Quando um competidor tenha saído da área de competição (JOGAI)
- C) Quando solicitado pelo arbitro para julgar qualquer outra falta.

SUPERVISOR DE ENCONTRO

O Supervisor de Encontro (KANSA) ajudará o Chefe de Tatame a supervisionar o andamento dos combates. Se decisões do Árbitro e/ou juízes estão em desacordo com o regulamento de competição, o Supervisor de Encontro levantará imediatamente a bandeira vermelha e apitar. O Chefe de Tatame instruirá o Árbitro para parar o combate ou encontro e corrigir a irregularidade. Os registros da competição se tornarão registros oficiais, com a aprovação do Supervisor de Encontro. Antes do começo de cada encontro o Supervisor de Encontro assegurará que os competidores estão usando equipamento aprovado. O Supervisor de Encontro não rodará durante os encontros por equipe.



SUPERVISOR DE PONTUAÇÃO

O supervisor de pontuação manterá um registro separado das pontuações atribuídas pelo Árbitro e ao mesmo tempo observará as ações dos cronometristas e dos encarregados de pontuação.

1. *Quando dois ou mais juízes indica uma pontuação ou jogai para o mesmo competidor, o árbitro parará o combate e dará a decisão correspondente. Se o árbitro não parar o combate, o Supervisor de Área levantará a bandeira vermelha e soprará seu apito.*
2. *Quando o Árbitro decidir parar um combate por qualquer outro motivo que não seja o sinalizado por dois ou mais juízes, ele falará "YAME" ao mesmo tempo que fará a sinalização de mão apropriada. Os juízes sinalizarão suas opiniões e o Árbitro dará a decisão que concorde com dois ou mais juízes.*
3. *No caso em que dois ou mais juízes indicam um ponto, uma advertência ou uma penalização para ambos os competidores, os dois receberão seu correspondente ponto, advertência ou penalização.*
3. *Se mais de um juiz indica pontuação, advertência ou penalização para um competidor, e a pontuação, advertência ou penalização é diferente entre os juízes, se aplicará a pontuação, advertência ou penalização de nível mais baixo, caso não haja maioria para um determinado nível de pontuação, advertência ou penalização.*
5. *Se há maioria, porém dissidente, entre os juízes para um nível de pontuação, advertência ou penalização, a opinião majoritária primará sobre o princípio de aplicar o nível mais baixo da pontuação, advertência ou penalização.*
6. *No HANTEI os quatro juízes e o árbitro têm um voto cada um.*
7. *O papel do Supervisor de Encontro é o de assegurar que o combate ou encontro está sendo conduzido Conforme o Regulamento de Competição. Ele não está lá como um árbitro adicional. Ele não tem nenhum voto, nem qualquer autoridade em assuntos de decisão, como se uma pontuação foi válida ou se JOGAI aconteceu. Sua única responsabilidade está nas questões de procedimento. O supervisor do encontro não entra na formação com os juízes nos combates por equipes.*
8. *Se o árbitro não escutar o som de final de combate, o supervisor de pontuação vai apitar.*
9. *Ao explicar as bases da decisão após o encontro, os juízes falarão apenas com o Chefe de Tatame Comissão de Arbitragem ou com o Júri de Apelação. Eles não darão explicações para ninguém mais.*

ARTIGO 13: INÍCIO, SUSPENSÃO E FINAL DOS ENCONTROS.

1. Nos Apêndices 1 e 2 estão os termos e gestos a serem utilizados pelo árbitro e juízes durante os encontros.
2. O árbitro e os juízes tomarão suas posições e após os cumprimentos entre os competidores, o árbitro anunciará “SHOBU HAJIME!” e começará o combate.
3. O árbitro parará o combate anunciando “YAME”. Se necessário, o árbitro ordenará aos competidores que retornem para suas posições iniciais (MOTO NO ICHI).
4. Quando o árbitro retorna a sua posição, os juízes indicam suas opiniões através de uma sinalização. No caso de uma pontuação ser marcada, o árbitro identifica o competidor (AKA ou AO), a área atacada, e depois dará a pontuação fazendo a gesticulação apropriada. O árbitro reinicia o combate anunciando “TSUZUKETE HAJIME”.
5. Quando um competidor consegue uma vantagem de oito pontos durante um combate, o árbitro anunciará “YAME” e ordenará que os competidores retornem às suas posições de início, ao tempo que ele também o faz com relação à sua. Em seguida o árbitro anuncia o vencedor ao elevar a sua mão para o lado dele falando “AO (AKA) NO KACHI”. O combate é encerrado neste momento.
6. Quando termina o tempo, o competidor que tiver mais pontos é declarado vencedor, indicado pelo árbitro que eleva sua mão para o lado do mesmo, e anuncia “AO (AKA) NO KACHI”. O combate é encerrado neste momento.
7. Em caso de empate por votos ao final de um encontro inconclusivo, o Painel de Arbitragem (o árbitro e os quatro juízes) decidirão o combate por HANTEI.
8. Quando diante de uma das situações a seguir, o árbitro anunciará “YAME!” e parará o combate temporariamente.
 - A) Quando um ou ambos competidores estão fora da área de competição.
 - B) Quando o árbitro ordenar que os competidores arrumem o karatê-gi ou equipamento de proteção.
 - C) Quando um competidor infringir o regulamento.
 - D) Quando o árbitro considerar que um ou ambos os competidores não podem continuar o combate devido a lesão, indisposição ou outras causas. Depois de ouvir a opinião do médico do torneio o árbitro decidirá se o encontro deve continuar ou não.
 - E) Quando um competidor agarra o oponente e não aplica nenhuma técnica de imediato.
 - F) Quando um ou ambos competidores caem ou são derrubados e nenhuma técnica de pontuação é aplicada de imediato.
 - G) Quando os competidores se travam sem tentar projeção ou outra técnica de ponto de imediato.
 - H) Quando os competidores estão peito a peito sem de imediato tentar uma projeção ou outra Técnica.
 - I) Quando ambos os competidores estão no chão após uma queda ou tentativa de projeção e continuam combatendo.
 - J) Quando uma pontuação ou jogai é indicada por dois ou mais juízes para um mesmo competidor.
 - K) Quando na opinião do árbitro foi marcado ponto ou tenha sido cometida uma falta, ou por motivo de segurança.
 - L) Quando solicitado pelo Chefe de Tatame.

EXPLICAÇÃO

- 1. Antes de começar um encontro, o árbitro chama os competidores para suas linhas de início. Se um competidor entrar prematuramente na área de competição, ele deve sair. Os competidores devem se cumprimentar adequadamente — um rápido aceno com a cabeça é descortês e insuficiente. O árbitro pode ordenar que os competidores se cumprimentem quando nenhum deles o faz voluntariamente, conforme é mostrado no Apêndice 2 do regulamento.***
- 2. Quando reinicia o combate, o árbitro deve verificar se os competidores estão nas suas linhas e devidamente compostos. Competidores que ficam saltando e agachando, ou estão irrequietos, devem ficar quietos antes de o combate recomeçar. O árbitro deve reiniciar o combate com o mínimo de atraso.***
- 3. Os competidores se cumprimentarão no início e no final do combate.***

ARTIGO 1: ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KATA

1. A área de competição deve ser plana e livre de perigo.
2. A área de competição deve ser de tamanho suficiente de tal forma que permita a apresentação do kata sem interrupção. **(CONFORME APÊNDICE 6)**

EXPLICAÇÃO:

- 1. Para apresentação adequada de Kata é exigida uma superfície lisa e estável. Os tatames para Kumitê atendem a esta finalidade.*

ARTIGO 2: UNIFORME OFICIAL

1. Competidores e árbitros devem usar o uniforme oficial definido no Artigo 2 do Regulamento de kumite.
2. Qualquer pessoa que não cumpra este regulamento será desclassificada.

EXPLICAÇÃO:

- 1. A jaqueta do karatê-gi não deve ser retirada durante uma apresentação de kata.*
- 2. Competidores que se apresentam inadequadamente vestidos, terão um minuto para resolver o problema.*

1. A competição de kata pode ser individual ou por equipe. Cada equipe é composta de três pessoas. Cada equipe é exclusivamente masculina, ou exclusivamente feminina. Competição individual de kata consiste na apresentação individual, separada em divisões masculina e feminina.
2. Aplicar-se-á o sistema de eliminação com repescagem.
3. São permitidas ligeiras variações de acordo com o estilo (RYU-HA) de karatê do competidor.
4. A mesa será notificada da escolha do Kata antes de cada rodada.
5. Os competidores devem demonstrar um Kata diferente em cada rodada. Uma vez demonstrado o Kata, ele não pode ser repetido.
6. Nas disputas por medalhas numa competição de Kata por equipe, as equipes irão demonstrar o Kata escolhido na sua forma normal. Em seguida será demonstrado o significado do kata (BUNKAI). O tempo total permitido para o conjunto kata e Bunkai é de seis minutos. O cronometrista oficial começará a contagem do tempo no momento em que os membros da equipe fazem o cumprimento antes de iniciar o KATA, e parará no cumprimento final após a demonstração do BUNKAI. A equipe que não fizer o cumprimento inicial ou na final, ou que exceder os seis minutos será desclassificada. O uso de armas tradicionais, equipamento auxiliar ou vestuário adicional não é permitido. (DÚVIDAS VER PAGINA 53)

EXPLICAÇÃO:

1. ***O número de katas requeridos depende do número de competidores individuais ou de equipes participantes, como mostrado na tabela seguinte. Competidores sem adversários (Ausência) são contados como competidores ou equipes.***

Competidores ou Equipes	Katas Requeridos
65-128	7
33-64	6
17-32	5
9-16	4
5-8	3
4	2

1. O painel de cinco JUIZES para cada confronto será designado pelo Chefe de Quadra.
2. Os JUIZES de um confronto de KATA, não deve ter a nacionalidade de qualquer um dos participantes.
4. Além disso, serão nomeados Cronometrista, anotadores e anunciadores.

EXPLICACÃO:

1. *O Juiz Chefe se sentará na posição central de frente para os competidores. Os outros quatro juízes se sentarão nos cantos da área de competição.*
2. *Cada juiz terá uma bandeira vermelha e uma azul, ou um terminal remoto se estiver sendo utilizado placar eletrônico.*

LISTA OFICIAL DE KATA.

APENAS KATA DA LISTA OFICIAL PODERÁ SER REALIZADO.

Anan	Jion	Papuren
Anan Dai	Jitte	Passai
Annanko	Jyuroku	Pinan 1-5
Aoyagi	Kanchin	Rohai
Bassai Dai	Kanku Dai	Saifa (Saiha)
Bassai Sho	Kanku Sho	Sanchin
Chatanyara Kushanku	Kanshu	Sanseiru
Chinte	Kosokun (Kushanku)	Sanseru
Chinto	Kosokun (Kushanku) Dai	Seichin
Enpi	Kosokun (Kushanku) Sho	Seienchin
Fukyugata 1-2	Kosokun Shiho	Seipai
Gankaku	Kururunfa	Seirui
Garyu	Kusanku	Seisan (Seishan)
Gekisai (Geksai) 1-2	Matsumura Rohai	Shinpa
Gojushiho	Mattskaze	Shinsei
Gojushiho Dai	Matusumura Bassai	Shisochin
Gojushiho Sho	Meikyo	Sochin
Hakucho	Myojo	Suparinpei
Hangetsu	Naifanchin (Naihanshin) 1-2-3	Tekki 1 -2 - 3
Haufa	Nijushiho	Tensho
Heian 1-5	Nipaipo	Tmorai Bassai
Heiku	Niseishi	Useishi (Gojushiho)
Ishimine Bassai	Ohan	Unsu (Unshu)
Itosu Rohai 1-2-3	Pachu	Wankan
Jiin	Paiku	Wanshu

Nota: Os nomes de alguns KATA estão duplicados devido as variações habituais na ortografia romanizada. Em vários casos, um KATA pode ser conhecido sob um nome diferente de estilo (RYU-HA) para estilo, e em casos excepcionais, um nome idêntico pode ser de fato um KATA diferente de estilo para estilo.

Avaliação

Para avaliar um candidato ou uma equipe, os juízes irão avaliar o desempenho com base em igual peso de cada um dos três principais critérios. O desempenho é avaliado a partir da saudação de início do KATA até a saudação no término do kata, com exceção de encontros por medalha na equipe, em que o desempenho, bem como a cronometragem começa na saudação no início do KATA e termina quando os competidores fazem a saudação após a conclusão do BUNKAI.

Todos os três critérios principais devem receber igual importância na avaliação do desempenho.

Ao BUNKAI será dada a mesma importância do KATA.

DESEMPENHO DO KATA	DESEMPENHO DO BUNKAI (Aplicável para equipes em disputas por medalhas)
1. Conformidade Na forma e nos padrões do estilo aplicado (RYU-HA)	Conformidade (para o KATA) Usando os movimentos reais conforme realizados no KATA
2. Nível Técnico a. Bases b. Técnicas c. Movimentos de transição d. Tempo certo/Sincronização e. Respiração correta f. Concentração (kime) g. Dificuldade Técnica	2. Nível Técnico a. Bases b. Técnicas c. Movimentos de transição d. Tempo certo e. Controle f. Concentração (kime) g. Dificuldade das Técnicas realizadas
3. Nível Atlético a. Força b. Rapidez c. Equilíbrio d. Ritmo	3. Nível Atlético a. Força b. Rapidez c. Equilíbrio d. tempo

Desclassificação

Um competidor ou equipe podem ser desclassificados por qualquer um dos seguintes motivos:

1. Execução do kata equivocado do anunciado ou do informado à mesa.
- 2 **Na falta do cumprimento no início e no final da apresentação do KATA.**
- 3 Uma Pausa distinta ou parar a execução.
- 4 Interferência em função dos Juízes (caso o Juiz tenha que se mover por razões de segurança ou ter ocorrido contato físico).
- 5 A faixa cair durante a execução do Kata.
- 6 Exceder o tempo total de seis minutos para Kata e Bunkai.
- 7 Má conduta ou não seguir as instruções do Juiz Chefe.

Faltas

De acordo com os critérios anteriores, as seguintes faltas devem ser levadas em conta na avaliação:

- a) Uma pequena perda de equilíbrio.
- b) Realizar um movimento de forma incorreta ou incompleta, tal como falhar um bloqueio de forma completa ou executar um golpe de punho fora do objetivo.
- c) Movimentos não sincronizados, tal como realizar uma técnica antes de completar a transição do corpo, ou no caso de uma equipe, não executar um movimento em sincronia.
- d) Uso de comandos acústico (de qualquer outra pessoa, incluindo outros membros da equipe) ou ações como bater no chão com os pés, bater no peito, nos braços ou no karate-gi, ou uma respiração inadequada será automaticamente penalizada pelos juízes, descontando da parcela total da pontuação para desempenho técnico do Kata (e perdendo assim, um terço do total da pontuação para o desempenho).
- e) **A faixa se afrouxar dos quadris durante a execução.**

- f) Perda de tempo, incluindo prolongar o ritmo, saudações em demasia ou uma ³⁷pausa prolongada antes de começar a execução.
- g) Causar lesão por não controlar as técnicas durante o BUNKAI

EXPLICAÇÃO:

1. ***O Kata não é uma dança nem uma representação teatral. Ele deve estar aderente aos valores princípios tradicionais. Deve ser realista em termos de combate e demonstrar concentração, força e potencial de impacto de suas técnicas. Deve demonstrar força, poder e velocidade, bem como graça, ritmo, e equilíbrio.***
2. ***Cada juiz deve avaliar se em sua opinião que o kata executado pode ser aceito como uma variação de kata tradicional, de acordo com a lista dos katas oficial WKF.***
3. ***Em Kata por equipe, os três membros da equipe devem iniciar o kata olhando para a mesma direção e de frente para o Juiz Chefe.***
4. ***Os membros da equipe devem demonstrar competência em todos os aspectos do Kata demonstrado, bem como sincronismo.***
5. ***É de responsabilidade exclusiva do técnico ou do competidor, assegurar que o kata notificado para a mesa de pontuação é apropriado para aquela rodada.***

ARTIGO 6: OPERAÇÃO DOS ENCONTROS

1. No começo de cada encontro e ao serem chamados pelos seus nomes, os dois competidores, um usando uma faixa vermelha (AKA), e o outro uma faixa azul (AO), ficarão alinhados no perímetro da área de competição, e de frente para o Juiz Chefe. Após cumprimentar o quadro de juízes e um ao outro, AO sairá da área de competição. Depois de se deslocar para a posição de início e anunciar claramente o nome do kata que será demonstrado, AKA fará a saudação e começará. Uma vez concluído o Kata, após a saudação final, AKA deixará a área para aguardar a demonstração de AO. Após a conclusão do Kata de AO, ambos retornarão para o perímetro da área de competição e aguardarão a decisão do Quadro.
2. Se na opinião do juiz principal o competidor deve ser desclassificado, ele pode chamar os (SHUGO) outros juízes para chegar a um veredito.
3. Se um competidor é desclassificado, o Juiz Chefe cruzará e descruzará suas bandeiras e levantará a bandeira indicando o vencedor.
4. Após conclusão de ambas os Katas, os competidores ficarão lado a lado no perímetro da área de competição. O Juiz Chefe anunciará a decisão (HANTEI) e fará soar dois tons de apito, ao tempo em que os juízes darão seus votos. Em situação onde ambos AKA e AO são desclassificados no mesmo encontro, os adversários da próxima rodada vencerão por ausência do adversário (e nenhum resultado é anunciado), porém se a dupla desclassificação acontecer em encontro por medalha, neste caso o vencedor será decidido por HANTEI.
5. A decisão será para AKA ou AO. Não pode haver empates. O competidor que receber a maioria dos votos é declarado o vencedor.
6. No caso em que um competidor se retira após o adversário ter iniciado sua atuação, o competidor Pode reutilizar o KATA realizado em qualquer rodada posterior, esta situação é considerada como ganha por KIKEN. (Esta é uma exceção do Art. 3.6.)
7. Os competidores se cumprimentarão entre si, em seguida o quadro de juízes, e deixarão a área.

EXPLICAÇÃO:

1. *O ponto inicial para demonstração de Kata está dentro do perímetro da área de competição.*
2. *O Juiz Chefe pedirá a decisão (HANTEI) e fará um sinal sonoro de dois tons com seu apito. Os Juízes levantarão as suas Bandeiras simultaneamente. Depois de dar tempo suficiente para contagem dos votos (aproximadamente 5 segundos), as bandeiras serão abaixadas, após um novo sinal curto com Seu apito.*

Se um competidor ou equipe não se apresenta quando chamado ou desiste (Kiken), a decisão será declarar o oponente automaticamente como vencedor, sem necessidade de executar o Kata previamente notificado. Neste caso o competidor ou equipe poderá executar o kata que foi anunciado numa rodada posterior.

SHOBU HAJIME	Começa o combate	Após anunciar, o árbitro dá um passo para trás.
ATOSHI BARAKU	Falta pouco tempo	Um sinal audível será dado pelo cronometrista 10 segundos antes do término do combate em andamento, e o árbitro anunciará “Atoshi Baraku”.
YAME	Parar	Interrupção ou término do encontro. Ao anunciar, o árbitro faz movimento com a mão, cortando de cima para baixo.
MOTO NO ICHI	Posição inicial	Os competidores e árbitro retornam para suas posições iniciais.
TSUZUKETE	Combater	Ordem de prosseguir o combate quando há uma interrupção não autorizada.
TSUZUKETE HAJIME	Recomeçar o combate	O Árbitro se posiciona para frente. Quando ele diz “ <u>Tsuzukete</u> ”, ele estende seus braços, com as palmas na direção dos competidores. Quando ele diz “ <u>Hajime</u> ” ele gira as palmas, trazendo-as rapidamente na direção de cada um, ao mesmo tempo em que dá um passo para trás.
SHUGO	Chamando os juízes	O Árbitro chama os juízes no fim do combate, ou para recomendar Shikkaku.
HANTEI	Decisão	O árbitro pede uma decisão após um encontro não conclusivo. Após um curto som de apito, os juízes dão seus votos por sinal de bandeira e o árbitro, ao mesmo tempo, indica seu voto levantando o braço.

HIKIWAKE	Empate	No caso de empate o Árbitro cruzará seus braços, descruzando-os em seguida, com as palmas das mãos para frente.
AKA (AO) NO KACHI	Vitória do vermelho (azul)	O árbitro levanta o braço obliquamente na direção do vencedor.
AKA (AO) IPPON	Três pontos para o vermelho (azul)	O Árbitro levanta seu braço a 45 graus, para o lado do competidor que pontuou.
AKA (AO) WAZA-ARI	Dois pontos para o vermelho (azul)	O Árbitro estende seu braço no nível do ombro, para o lado do competidor que pontuou.
AKA (AO) YUKO	Um ponto para o vermelho (azul)	O Árbitro estende seu braço para baixo a 45 graus para o lado do competidor que pontuou
CHUKOKU	Advertência	O Árbitro indica uma falta Categoria 1 ou 2
KEIKOKU	Advertência	O Árbitro indica uma infração Categoria 1 ou 2 e então aponta com seu dedo indicador para baixo a 45 graus na direção do ofensor.
HANSOKU-CHUI	Advertência de desclassificação	O Árbitro indica infração Categoria 1 ou 2 e então aponta com seu dedo indicador horizontalmente na direção do ofensor.
HANSOKU	Desclassificação	O Árbitro indica infração Categoria 1 ou 2 e então aponta com seu dedo indicador para cima a 45 graus na direção do ofensor e anuncia a vitória do oponente.
JOGAI	Saída da área de competição não causada pelo oponente	O Árbitro aponta seu dedo indicador para o ofensor, indicando para os juizes que o competidor saiu da área.
SHIKKAKU	Desclassificação "Retirado da área"	O Árbitro aponta primeiro para cima a 45 graus na direção do ofensor, movimentando para fora (atrás), anunciando "Aka (AO) Shikkaku" Ele então anuncia o oponente como vencedor.
KIKEN	Desistência	O Árbitro aponta para baixo a 45 graus na direção da linha de posição inicial do competidor
MUBOBI	Se expor ao perigo	O Árbitro toca sua face e leva sua mão para frente, movendo-a para trás e para frente, para indicar aos juizes que o competidor está arriscando a si próprio.

ANÚNCIOS E GESTOS DO ÁRBITRO

SHOMEN-NI-REI

O árbitro estende seus braços com as palmas para frente.



OTAGAI-NI-REI

O árbitro orienta os competidores a se cumprimentarem um ao outro



SHOBU HAJIME

“Comece o combate”

Após anunciar, o árbitro dá um passo para trás.



YAME

“Parar”

Interrupção ou término do combate. Ao anunciar, o árbitro faz movimento com a mão, cortando de cima para baixo.



TSUZUKETE HAJIME

“Recomeçar o combate”

Quando ele diz “Tsuzukete”, e se posiciona para frente, ele estende seus braços, com as palmas na direção dos competidores. Quando ele diz “Hajime”, gira as palmas trazendo-as rapidamente na direção de cada um ao tempo que dá um passo para trás.



YUKO (1 ponto)

O árbitro estende seu braço para baixo a 45 graus, para o lado de quem pontuou.



WAZA-ARI (dois pontos)

O árbitro estende seu braço na altura do ombro para o lado de quem pontuou.



IPPON (três pontos)

O árbitro estende seu braço para cima a 45 graus para o lado de quem pontuou.



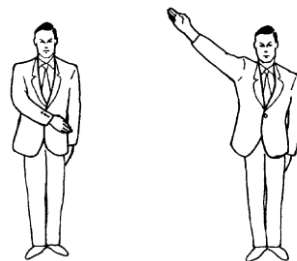
CANCELAR DECISÃO ANTERIOR

Quando uma pontuação ou penalidade é dada equivocadamente, o árbitro se volta para os competidores e anuncia “Aka” ou “AO”, cruza seus braços, e então faz movimento de corte para baixo com as palmas, para indicar que a última decisão foi cancelada.



NO KACHI (Vitória)

No final do combate ou encontro ao anunciar “Aka (ou AO) No Kachi” o árbitro estende seu braço para cima a 45 graus para o lado do vencedor.



KIKEN

“Desistência”

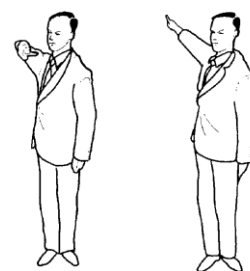
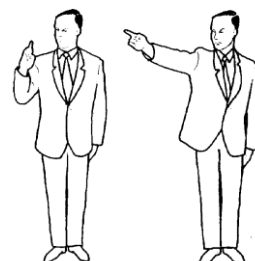
O árbitro aponta com seu dedo indicador para a linha do competidor desistente e anuncia vitória para o oponente.



SHIKKAKU

“Desclassificação, retirado da área”.

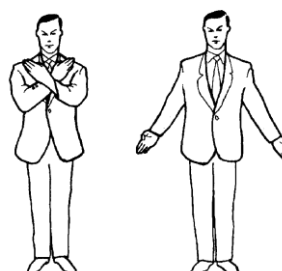
O árbitro, primeiramente, aponta na direção do ofensor, para cima e a 45 graus, movendo o braço para trás ao tempo que anuncia “AKA (AO) Shikkaku!”. Ele então declara vitória para o oponente.



HIKIWAKE

“Empate” (só aplicável em encontros por equipe)

Quando termina o tempo e a pontuação é igual ou nenhuma pontuação foi marcada. O Árbitro cruza seus braços e estende-os com as palmas voltadas para frente.



FALTA CATEGORIA 1 (usada sem sinal para CHUKOKU)

O árbitro cruza suas mãos abertas nos pulsos, na altura do tórax.



FALTA CATEGORIA 2 (usada sem sinal para CHUKOKU)

O árbitro aponta com o braço curvado para a face do ofensor.



KEIKOKU

“Advertência”.

O árbitro indica a infração Categoria 1 ou 2, e então aponta para ofensor com seu dedo indicador a 45 graus para baixo.



HANSOKU CHUI

“Advertência de desclassificação”.

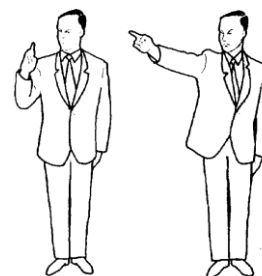
O árbitro indica a infração Categoria 1 ou 2, e então aponta com seu dedo indicar, horizontalmente, na direção do ofensor.



HANSOKU

“Desclassificação”

O árbitro indica a infração Categoria 1 ou 2, e então aponta com seu dedo indicador para cima e a 45 graus, na direção do ofensor, e atribui vitória para o oponente.



PASSIVIDADE

O Árbitro gira um punho em torno do outro em frente a seu tórax para indicar uma infração da Categoria 2.



CONTATO EXCESSIVO

O árbitro indica para os juízes que houve contato excessivo, ou outra infração da Categoria 1.



SIMULAR OU EXAGERAR UMA LESÃO

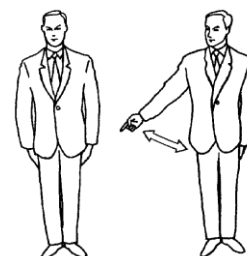
O árbitro coloca as duas mãos no seu rosto para indicar aos juízes infração da categoria.



JOGAI

“Saída da área de competição”

O árbitro indica a saída para os juízes, apontando com seu dedo indicador para o limite da área de competição do lado do ofensor.



MUBOBI (se expor ao perigo)

O árbitro toca sua face e leva a mão para frente, movimentando-a para trás e para frente, para mostrar aos juízes que o competidor esta arriscando a si próprio.



EVITANDO O COMBATE

O arbitro faz movimento circular com o dedo indicador voltado para baixo, para indicar aos juízes uma infração da categoria.



EMPURRAR, AGARRAR OU PERMANECER PEITO A PEITO SEM TENTAR UMA TÉCNICA.

Árbitro O Árbitro o gesto adequado à altura dos ombros para indicar para os Juízes a falta da Categoria 02.



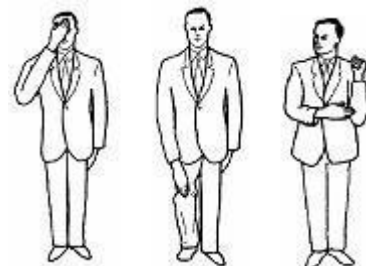
ATAQUES PERIGOSOS E DESCONTROLADOS

O Árbitro traz seu punho cerrado, passando ao lado de sua cabeça para indicar aos Juízes a falta da Categoria 02



ATAQUES SIMULADOS COM A CABEÇA, JOELHOS OU COTOVELO

O Árbitro toca a sua testa, joelho ou cotovelo com aberta para indicar aos Juízes a falta da categoria 2



FALAR OU PROVOCAR O ADVERSÁRIO, COMPORTAMENTO DESCORTÊS.

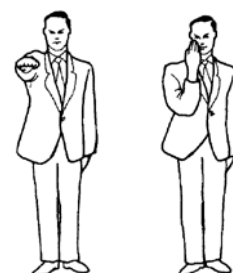
O Árbitro coloca seu dedo indicador nos lábios para indicar aos juízes uma infração da categoria 2.

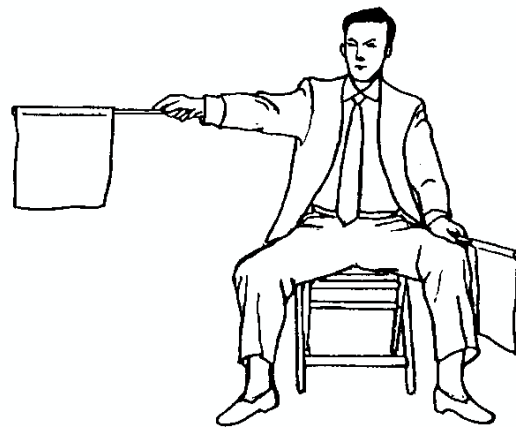
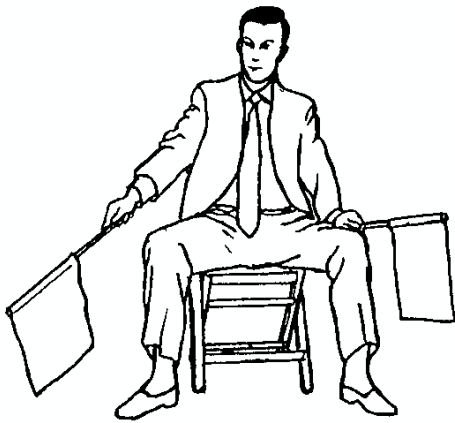


SHUGO

“CHAMANDO OS JUÍZES”

O Árbitro chama os juízes ao fim do combate ou encontro, ou para recomendar SHIKKAKU.





IPPON

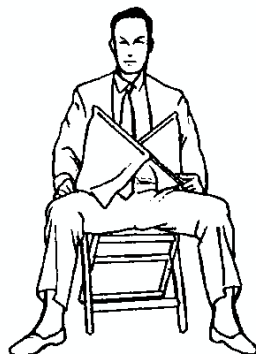
FALTA

Advertência de uma falta. A bandeira apropriada é agitada em círculo, sendo em seguida feito o sinal de falta de Categoria 1 ou 2.



FALTA CATEGORIA 1

As bandeiras são cruzadas e estendidas, com os braços reto em direção de AKA (AO) Dependendo de quem é o infrator.



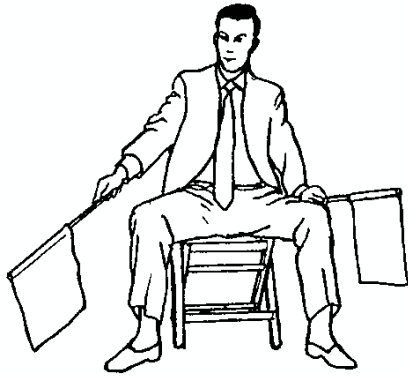
FALTA CATEGORIA 2

O juiz aponta a bandeira com o braço dobrado.

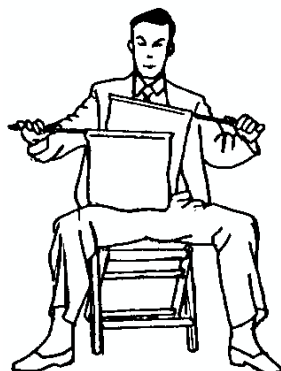


JOGAI

Bater no chão com a bandeira

**KEIKOKU****HANSOKU CHUI****HANSOKU****PASSIVIDADE**

As bandeiras são rodadas em torno da outra, em frente ao peito.



APÊNDICE 3: ORIENTAÇÕES OPERACIONAIS PARA ÁRBITROS E JUÍZES

Este Apêndice tem como objetivo ajudar os árbitros e juízes onde não tenha orientação clara no Regulamento ou Explicações.

CONTATO EXCESSIVO

Quando um competidor executa uma técnica de pontuação e logo em seguida outra que faz contato excessivo os juízes não darão a pontuação, mas sim uma advertência ou penalização da Categoria 1 (a menos que seja por culpa do próprio receptor).

CONTATO EXCESSIVO E EXAGERO

Karatê é uma Arte Marcial na qual se espera um alto padrão de comportamento dos competidores. É inaceitável que competidores que recebem um leve contato esfreguem seus rostos, caminhem ou fiquem desconsertados, se curvem, retirem ou cusпам seus protetores de gengivas, para caracterizar o contato como severo, visando convencer o Árbitro para aplicar uma penalidade maior ao oponente. Este tipo de comportamento é errado e denigre nosso esporte; devendo ser penalizado imediatamente. Quando um competidor simular ter recebido um contato excessivo e os juízes entenderem que a técnica em questão foi controlada, satisfazendo todos os seis critérios de pontuação, a mesma será considerada e aplicada penalidade Categoria 2 por fingimento ou exagero. (Sempre levando em conta que para aqueles casos espalhafatosos de fingir lesão pode justificar Shikakku). Situações mais complicadas ocorrem quando um competidor recebe um contato mais forte e cai no chão, se levanta (para parar a contagem dos 10 segundos), e cai de novo. Os árbitros e juízes devem lembrar que um chute jodan vale 3 pontos e como muitos competidores de equipes e individuais recebem recompensa financeira quando ganham medalhas, aumenta a tentação de se valer de comportamentos antiéticos. É importante levar isto em conta e aplicar as penalidades apropriadas.

MUBOBI

Uma advertência ou penalidade para Mubobi é dada quando um competidor for atingido ou lesionado por sua própria culpa ou negligência. Isto pode ser causado ao ficar de costas para o oponente, atacar com um longo e baixo gyaku tsuki chudan sem considerar o contra-ataque jodan do oponente, parar de combater antes do árbitro falar “Yame”, baixar sua guarda ou reduzir a concentração, e falhar repetidamente ou não bloquear os ataques do oponente. Explicação XVIII citada no Artigo 8: Se aquele que se expôs receber um contato excessivo e/ou se lesionar, o árbitro aplicará uma advertência ou penalidade Categoria 2, e não advertirá ou penalizará o oponente. Um competidor que é atingido por sua própria culpa e exagera o efeito a fim de enganar os juízes, poderá receber uma advertência ou penalidade por Mubobi, bem como uma penalidade adicional pelo exagero, desde que as duas faltas tenham sido cometidas. Vale destacar que não existe nenhuma circunstância na qual uma técnica que faz contato excessivo poder receber uma pontuação.

ZANSHIN

Zanshin é descrito como um estado de continuo compromisso no qual o competidor mantém total concentração, observação, e consciência da potencialidade do oponente de contra-atacar. Alguns competidores depois de aplicar uma técnica, giram seu corpo parcialmente, longe do oponente, mas sem desviar o olhar, e pronto para continuar a ação. Os juízes devem ser capazes de distinguir entre este continuo estado de prontidão e aquele onde o competidor se virou, baixou sua guarda e concentração, e efetivamente parou o combate.

SEGURAR UM CHUTE CHUDAN.

Devem os juízes atribuir uma pontuação quando um competidor aplica um chute chudan e o oponente segura a perna antes dela voltar?

Se o competidor que chutou se mantém em ZANSHIN não há nenhuma razão para que esta técnica não seja pontuada, desde que ela contemple todos os seis critérios para pontuação. Teoricamente, num cenário real de combate, um chute potente seria capaz de incapacitar o oponente e assim, a perna não seria agarrada. Controle apropriado, área a ser atingida, e satisfação de todos os seis critérios, são os fatores que decidem se qualquer técnica pode ser ou não pontuada.

PROJEÇÕES E LESÕES.

Já que agarrar o oponente e derrubá-lo é permitido, sobre certas condições, é atribuição de todos os treinadores, assegurar-se de que todos os seus competidores estão treinados e capacitados a utilizar técnicas seguras de queda. Um competidor que tenta uma técnica de projeção deve obedecer as condições impostas nas Explicações dos Artigos 6 e 8. Se um competidor projeta seu oponente de conformidade com os requisitos estabelecidos, resultando em uma lesão devido a falha do oponente em fazer uma queda apropriada, então a pessoa lesionada é a responsável, e o que fez a projeção não deve ser penalizado. Causar a própria lesão pode ocorrer quando um competidor sendo projetado cai sobre um braço estendido ou cotovelo, ou segura o oponente e o puxa para cima dele mesmo.

PONTUAR SOBRE UM COMPETIDOR CAÍDO

IPPON será dada quando um competidor é derrubado ou varrido e for pontuado quando seu tronco (parte superior do corpo ou torso) está sobre o tatame.

Se o competidor é atingido por uma técnica quando ele está caindo os juízes tem que estar atentos à direção que ele cai, pois, se ele está caindo longe do seu oponente, a técnica será considerada ineficaz e não será pontuada.

Se a parte superior do corpo do competidor não estiver sobre o tatame quando for aplicada uma técnica eficaz, os pontos serão atribuídos conforme disposto no artigo 6. Portanto, os pontos concedidos quando um competidor está caindo, sentado, ajoelhado, de pé ou pulando no ar e em todas as situações o seu tronco não está sobre o tatame, eles são os seguintes:

1. **Chutes Jodan, três pontos (IPPON)**
2. **Chutes Chudan, dois pontos (WAZA-ARI)**
3. **Tsuki ou Uchi, um ponto (YUKO)**

PROCEDIMENTO DE VOTAÇÃO

Quando o Árbitro decidir parar um combate ele falará “YAME” ao mesmo tempo em que fará a sinalização de mão apropriada. Assim que o árbitro retorne para a sua posição, os juízes sinalizarão suas opiniões sendo ponto ou jogai, e se solicitado pelo Arbitro eles farão sinais sobre suas opiniões a respeito de outro comportamento proibido. O árbitro irá processar a decisão nesse sentido. Já que o árbitro é o único que pode se movimentar pela área de competição, aproximarem-se dos competidores, e falar com o médico, os juízes devem seriamente considerar o que o árbitro está lhes comunicando antes de darem as suas decisões finais, já que nenhuma reconsideração é permitida.

Nas situações onde há mais de uma razão para parar o combate, o Árbitro tratará cada situação por sua vez. Por exemplo, onde tenha ocorrido uma pontuação de um competidor e um contato do outro, ou onde tenha ocorrido um MUBOBI e um exagero de lesão de um mesmo competidor. Quando a REVISÃO DE VÍDEO é usado, o painel de revisão de vídeo, somente pode mudar uma decisão se ambos os membros do painel estiverem de acordo. Após a revisão, o painel irá transmitir imediatamente a sua decisão ao arbitro que anunciará quaisquer alterações á decisão original, se for o caso.

JOGAI

Os juízes devem lembrar que quando da indicação de Jogai eles devem bater no chão com a bandeira apropriada. Quando o Árbitro parar o combate e retornar a sua posição, eles devem então indicar a infração da Categoria 2.

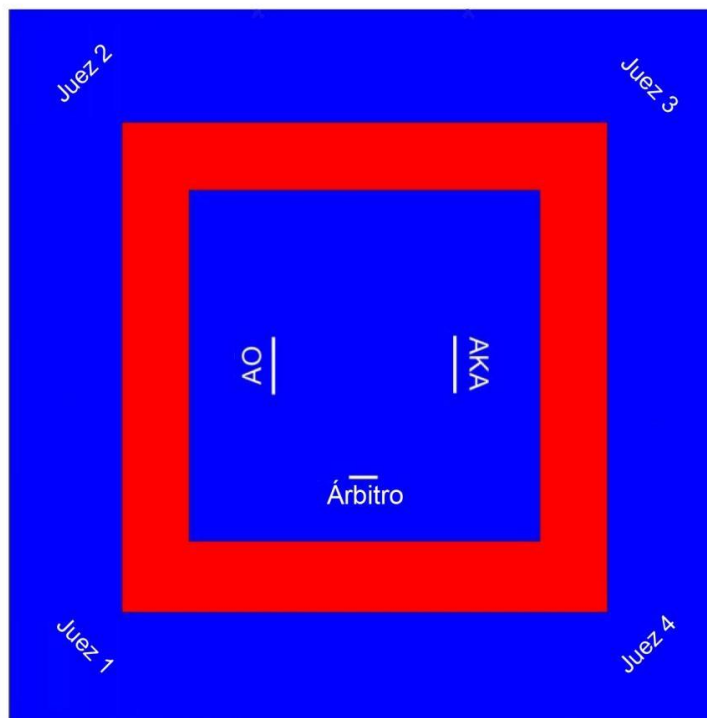
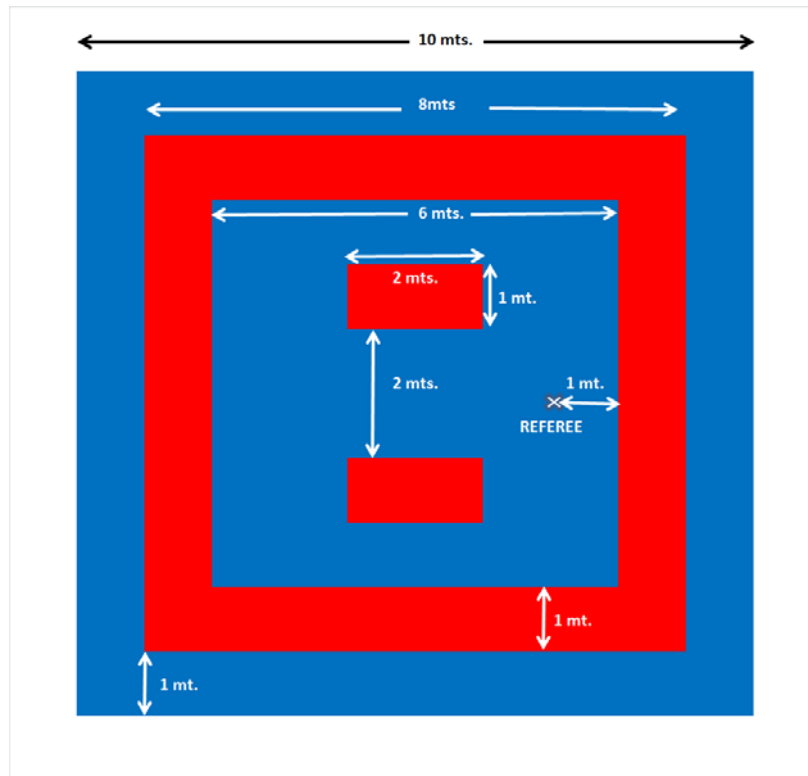
INDICAÇÃO DE INFRAÇÃO AO REGULAMENTO

Para infrações da Categoria 1, os juízes devem primeiro girar a bandeira com a cor apropriada, e então estender a bandeira que foi girada para a sua esquerda se for para Aka, colocando a bandeira vermelha na frente, e para sua direita no caso de AO, colocando a bandeira azul na frente. Isto permite ao Árbitro ver claramente que competidor é considerado o infrator.

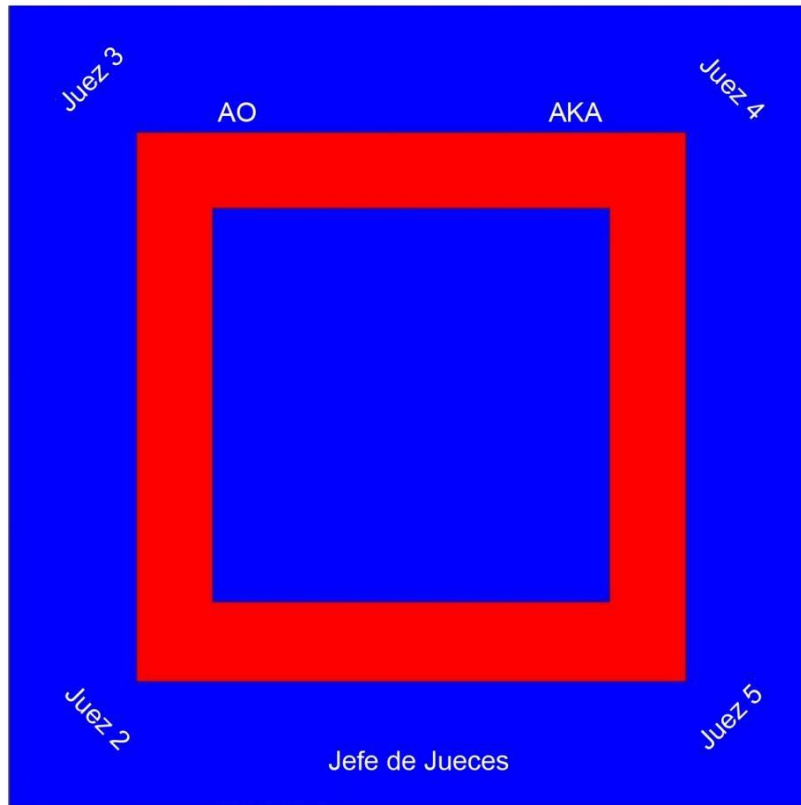
APÊNDICE 4: SIMBOLOGIA DOS ANOTADORES DE PONTUAÇÃO

●—○	IPPON	Três pontos
○—○	WAZA-ARI	Dois pontos
○	YUKO	Um ponto
□	KACHI	Vencedor
x	MAKE	Perdedor
▲	HIKIWAKE	Empate
C1W	Falta Categoria 1 — CHUKOKU	Advertência
C1K	Falta Categoria 1 — KEIKOKU	Advertência
C1HC	Falta Categoria 1 — HANSOKU CHUI	Advertência de desclassificação
C1H	Falta Categoria 1 — HANSOKU	Desclassificação
C2W	Falta Categoria 2 — CHUKOKU	Advertência
C2K	Falta Categoria 2 — KEIKOKU	Advertência
C2HC	Falta Categoria 2 — HANSOKU CHUI	Advertência de desclassificação
C2H	Falta Categoria 2 — HANSOKU	Desclassificação
KK	KIKEN	Desistência
S	SHIKKAKU	Desclassificação grave

APÊNDICE 5: DESENHO DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE








APÊNDICE 6: DESENHO DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KATA



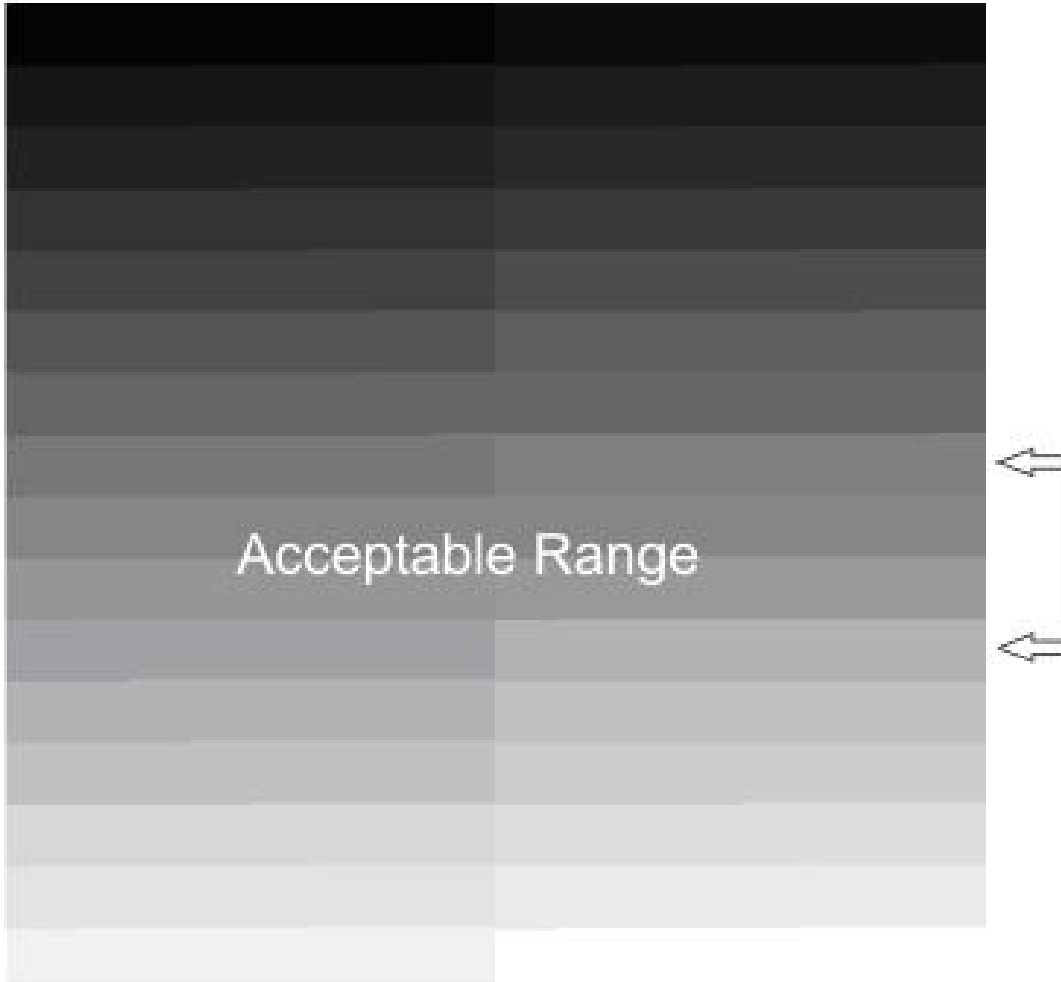
APÉNDICE 7: O KARATE-GI



- 
 ESPACIO PUBLICITARIO PARA LA WKF DE 20 x 10 cm
- 
 ESPACIO PUBLICITARIO PARA LA F.N. DE 15 x 10 cm
- 
 DORSAL PARA LA FEDERACIÓN ORGANIZADORA DE 30 x 30 cm
- 
 EMBLEMA DE LA FEDERACIÓN NACIONAL DE 12 x 8 cm
- 
 ESPACIOS PARA LA MARCA REGISTRADA DEL FABRICANTE DE 5 x 4 cm

CAMPEONATOS MUNDIAIS CADETE, JÚNIOR & SUB 21				CAMPEONATOS MUNDIAIS SENIOR	
CONSIDERAÇÕES	CATEGORIAS			CONSIDERAÇÕES	CATEGORIAS
<p>A competição terá duração de 4 dias.</p> <p>Cada Federação Nacional (FN) pode registrar um (1) competidor por categoria.</p> <p>No sorteio das chaves, os quatro finalistas dos últimos campeonatos serão separados o máximo possível. (Os competidores nos eventos individuais e a Federação Nacional no caso de eventos por equipe).</p> <p>Os campeonatos serão realizados em 5 ou 6 áreas de competição, dependendo da disponibilidade do estádio.</p> <p>A duração das disputas de Kumite será para todos os casos de 2 minutos para cadete e Junior, e feminino sub 21, e 3 minutos para masculino sub 21. masculino</p> <p>Em Kata por equipe (masculino & feminino) será demonstrado Bunkai na final e em disputas por medalha.</p>	SUB 21	CADETE	JÚNIOR	<p>A competição terá duração de 5 dias.</p> <p>As eliminatórias das categorias por equipe serão realizadas após as eliminatórias individuais.</p> <p>Cada Federação Nacional pode registrar um (1) competidor por categoria.</p> <p>No sorteio das chaves, os quatro finalistas dos últimos campeonatos serão separados o máximo possível. (Os competidores nos eventos individuais e a Federação Nacional no caso de eventos por equipe).</p> <p>Os campeonatos serão realizados em 4 (quarto) áreas de competição dispostas em linha (3 dias) e em uma (1) área elevada para combates por medalhas e finais.</p> <p>Para alimentação dos árbitros e oficiais, deverá haver áreas e horários específicos.</p> <p>Disputas de Kumitê terão a duração de 3 minutos para homens e 2 para mulheres.</p> <p>Em Kata por equipe (masculino & feminino) será demonstrado Bunkai na final e em disputas por medalha.</p>	Kata Individual (idade +16)
	Kata Individual (idade 18, 19, 20)	Kata Individual (idade 14/15)	Kata Individual (idade 16/17)		Masculino e Feminino
	Masculino Feminino	Masculino Feminino	Masculino Feminino		Kumite Individual Masculino (idade +18)
	Kumite Individual Masculino (idade 18, 19, 20)	Kumite Individual Masculino (idade 14/15)	Kumite Individual Masculino (idade 16/17)		- 60 kg - 67 kg - 75 kg - 84 kg + 84 kg
	- 60 kg. - 67 kg. - 75 kg - 84 kg + 84 kg	- 52 kg - 57 kg - 63 kg - 70 kg + 70 kg	- 55 kg - 61 kg - 68 kg - 76 kg + 76 kg		Kumite Individual Feminino (idade+18)
	Kumite individual Feminino (idade 18, 19, 20)	Kumite individual Feminino (idade 14/15)	Kumite individual Feminino (idade 16/17)		- 50 Kg - 55 Kg - 61 kg - 68 kg + 68 kg
	- 50 kg - 55kg - 61 kg - 68 kg + 68 kg.	- 47 kg - 54 kg + 54 kg	-48 Kg. -53 Kg. -59 Kg. +59 Kg		Kata Equipe (idade +16)
Total	12	10	13	Kumite Equipe (idade +18)	
				Masculino e Feminino	
				16	

APÊNDICE 9: GUIA DA COR DAS CALÇAS DOS ÁRBITROS E JUÍZES



APÊNDICE 10: ILUSTRAÇÕES

KATA: FORMAÇÃO DAS EQUIPES PARA AS FINAIS.



LIMITES PARA FORMAÇÃO DAS EQUIPES



**FORMAÇÃO DA EQUIPE PARA CUMPRIMENTO.
DEPOIS DO BUNKAI.PODE TER OUTRA FORMAÇÃO.
NÃO ESQUECER O CUMPRIMENTO.**



MESMA FORMAÇÃO ACIMA



FORMAÇÃO PARA O INDIVIDUAL



**SEGURANDO COM AS DUAS MÃOS
PROTEGENDO PARA NÃO CAIR (OK)**



**TRAVAR
PROIBIDO**



**SEGURAR
PROIBIDO**



**SEM ZANSHIN
NÃO MARCAR PONTO**



SEM ZANSHIN NÃO MARCAR PONTO



ZANSHIN MARCAR O PONTO



**VESTIMENTA RELIGIOSA: PARA A CABEÇA DOS ÁRBITROS, JUÍZES
E ATLETAS DO SEXO FEMININO**



QUADRO DE ÁRBITROS

SUP.DO ENCONTRO NÃO ENTRA NA FORMAÇÃO



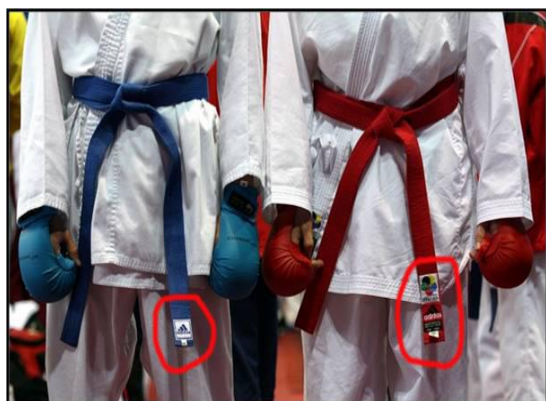
VÁLIDA ATÉ 31.12.2015



NÃO PERMITIDO



OBSERVE AS TIRAS DA JAQUETA DO KIMONO DO (AO) NÃO ESTÁ AMARRADA



FAIXAS SEM BORDADO PERMITIDO



COM BORDADO NÃO PERMITIDO



PÉ ENCOSTA NA ÁREA AZUL JOGAI



PÉ NÃO ENCOSTA NA ÁREA AZUL NÃO É JOGAI



QUANDO POSSÍVEL TRATAR FORA DO TATAME.



NÃO POSSÍVEL TRATAR NO LOCAL



VESTIMENTA RELIGIOSA PARA TREINADORAS

**DÚVIDAS OU SUGESTÕES
CELSOKARATE@GMAIL.COM**



RESUMO DAS PROPOSTAS E MUDANÇAS DAS REGRAS A PARTIR DE 01.01.2015

ITEM	ALTERAÇÃO	REFERENCIA AO REGULAMENTO
1	Utilizando tatames vermelhos em vez de fita para marcar posições Dos competidores.	Kumite: área de competição apêndice 5
2	Permitir vestes religiosas aprovado pela WKF.	KUMITE. Art.2 UNIFORME OFICIAL
3	Remoção de máscara e equipamento de proteção obrigatória para cadetes a partir de 01.01.2016	KUMITE Art.2 ponto 8.6 uniforme oficial dos competidores(a partir de 1.1.2016,tendo em conta os acordos existentes de patrocínio com distribuidores de proteção)
4	As tiras da jaqueta tem que estar amarradas. Proibido o uso de jaquetas sem tiras laterais.	Kumite Art.2 UNIFORME OFICIAL
5	Exigir roupa formal para treinadores durante a final.	Kumite art 2 UNIFORME DOS TREINADORES
6	Nova redação da exigência de não alterar os nomes dos competidores após o sorteio oficial em encontros individuais.	Kumite Art. 3 Org. Kumite
7	Eliminando o tempo adicional para disputas de medalhas. (E um minuto não será adicionado)	Kumite Art. Duração do Encontro
8	A todos os lutadores se permitirá um período de descanso e mudança igual ao tempo padrão da partida entre os combates e um total de 5 minutos em que é necessária a mudança de equipamentos coloridos.	Kumite Art 6.4 (Adicionado)
9	Foi alterado de 2 seg. a (imediato) na ação de uma queda	Kumite art. 6, Explicação 1
10	Simplificação da definição de ZANSHIN .	Kumite Art.6 Explicação 6
11	Eliminação da referência à máscara facial antecipação a troca proposto 1.1.16 (retirar a máscara do rosto). nenhuma mudança na prática para 1.1.15.	Kumite Art.6 Explicação 9
12	Como lidar com a desclassificação dupla em eliminatórias e em encontros por medalha.	Kumite rt. 7 Critérios para Decisão(ponto 5) Kata Art.6.6
13	Proíbe a agarrá-la com ambas as mãos. Segurando com uma mão só é permitido quando segue imediatamente com uma técnica de marcar ou uma queda ou agarrar-se para proteger de uma queda. Agarrando com as duas mãos só é permitido na execução de uma projeção quando pega um chute jodan.	Kumite Art. 87 Comportamento Proibido cat.2,ponto 6 e 7 e explicação 12.
14	(Passividade)Não se pode penalizar quando falta menos de 10 seg. para o final do combate.	Kumite Art.8 comportamento proibido Cat.2

15	Disposição especial para uso de revisão de vídeo. O Painel serão duas pessoas nomeadas pelo chefe do Tatami. Mudança de veredito somente se ambos os juizes do painel de acordo. Os procedimentos de votação que exigem ambos os membros do painel de vídeo para concordar com o fim de alterar uma decisão em favor de um ponto reivindicado pelo treinador.	Kumite art.11,Protesto oficial ponto 3 e apêndice 3 guia operacional para árbitros juizes e procedimento de votação
16	A divisão do trabalho em que o árbitro vai lidar com sanções e os juizes serão responsáveis por pontos e JOGAI	Kumite Art. 12 poderes e deveres
17	Explicação para sinalizar após derrubada alterada de "dois segundo" a "imediate"	Apêndice 2 Gestos e Sinais com bandeiras
18	Ajustado para o termo "imediate" ao invés de 2 segundos, e para refletir que os juizes indicam apenas pontuações e JOGAI antes que o combate seja interrompido pelo árbitro.	Kumite Art. 13 Começo, Suspensão e final dos encontros
19	Eliminação do artigo que define quem pode modificar as regras de acordo com a prática atual.	Art.14 Modificações
20	Sentença adicional para incluir revisão de vídeo	Apêndice 3 Guia Operacional para árbitros
21	Mudança de categorias de peso	Apêndice 8
22	Tempo para pontuação depois de um lance mudou para imediate em vez de 2 segundos.	Kumite Art.13 ponto 8
23	Artigo tomado como normas são aprovados pela C. Executivo	Kumite Art. 14 MODIFICAÇÕES
24	Reposição e atualização da lista kata	Kata Art. 5 Critérios para a avaliação
25	"ESCOLA" Troca para "ESTILO" (RYU-HA)	Kata Art. 5 " "
26	Os critérios de avaliação mudaram de 4 a 3. (Dificuldade é agora parte do desempenho técnico)	Kata Art.5 " "
27	Trocou o procedimento de cumprimento. Cumprimentar antes e depois do kata. Se não cumprimenta antes e depois do kata são motivos de desclassificação.	Kata Art.5 " " Art. 6 operação dos encontros
28	Falta a FAIXA afrouxar dos quadris durante a execução Desclassificação quando cai a faixa.	Kata Art.5 Critérios para Avaliação Desclassificação e Faltas
29	Parada "na execução Durante vários segundos. Trocado por parada na execução.	Kata Art.5 Critérios para Avaliação Desclassificação e Faltas
30	A utilização de sinais sonoros, inadequado exalação ou batida no kimono vai dar uma redução automática de 1/3 da pontuação.	Kata Art.5 Critérios para Avaliação
31	Os juizes são os responsáveis pela avaliação da conformidade com a lista de kata.	Kata Art. 5 " "
32	SHUGO para finalidade de recomendar DESCCLASSIFICAÇÃO	Kata Art. 6 Operação dos Encontros ponto 3
33	Reutilização do mesmo kata na próxima rodada é possível se o adversário se retira.	Kata Art.6 " " ponto 6.3
34	Eliminação do último paragrafo, já não se aplica.	APÊNDICE 3