

IAKU  
REGRAS DE  
COMPETIÇÃO DE  
KARATÊ

---

Regras de Competição de Kata e Kunitê

# IAKU

# REGRAS DE COMPETIÇÃO

# DE KARATÊ

---

Regras de Competição de Kata e Kunitê

## **REGRAS DE COMPETIÇÃO DE KARATE**

6ª Edição e Revisão

© 2020 União Internacional de Karatê Amador

Revisões 2000/2011/2016/2018/2019

Publicado em 2020 pela União Internacional de Karatê Amador

Idéia e Concepção do Trabalho: Sensei Néstor Parreño (8º Dan)

Coordenação: Sensei Néstor Parreño (8º Dan)

Pesquisa e Textos: Sensei Néstor Parreño (8º Dan), Sensei Gustavo Guerrero (2º Dan)

Desenho: Sensei Gustavo Guerrero (2º Dan)

Layout: Sensei Néstor Parreño (8º Dan), Sensei Gustavo Guerrero (2º Dan)

Correção: Sensei Javier Cayre (4º Dan), Sensei Rolando López (3º Dan)

Produção Editorial: Sensei Néstor Parreño (8º Dan), Sensei Gustavo Guerrero (2º Dan)

# PRÓLOGO

Como todo esporte, o karatê esportivo também está sujeito a regulamentos estrito, estabelecido para permitir sua prática dentro dos limites do máximo possível segurança e respeito pelos princípios fundamentais de justiça e lealdade competitivo.

A regulamentação do karatê esportivo de uma organização amadurece e cresce com o mesmo, com cada revisão e com a participação de todas as comissões relevantes.

Cada nova revisão é um desafio que só pode ser superado com muito trabalho, experiência da estrada percorrida e tendo a visão da estrada que precisamos percorrer.

Agradeço a todos que participaram de uma forma ou de outra nesta revisão, que juntamente com mudanças importantes, incorpora as Regras do Karatê Adaptado, sendo um orgulho para todos nós.

Pela minha parte, espero que você o use e o honre, é nossa ferramenta de trabalho e marca o nosso horizonte.

Sensei Néstor Parreño

8° Dan

Presidente IAKU

## Sumário

### PARTE A: REGRAS GERAIS DE COMPETIÇÃO

#### Capítulo I - ÁRBITROS

Artigo 1. Árbitro Chefe, Árbitro Central ( Sushin ) e Juizes ( Fukushin ).....	7
Artigo 2. Deveres dos Árbitros e Juizes .....	7
Artigo 3. Poderes e Deveres do Árbitro Chefe do Tatami .....	8
Artigo 4. Atribuições e Deveres do Árbitro Central (Shushin).....	8
Artigo 5. Poderes e Deveres do Árbitro Kansa .....	8
Artigo 6. Poderes e Deveres dos Juizes de Canto ou Juiz espelho ( Fukushin ).....	8
Artigo 7. O Juiz da mesa ( Kansa ), o Anotador de pontuação, o Cronometrista e o Anunciador (Locutor).....	9
Artigo 8. Terminologia e Sinais .....	9
Artigo 9. Sinais .....	9
Artigo 10. Decisões .....	9

#### Capítulo II Geral

Artigo 1. Tamanho da Área de Combate.....	10
Artigo 2. Uniformes e Apresentação.....	10
Artigo 3. Regras de uniformidade oficial.....	11
Artigo 4. A Equipe.....	12
Artigo 5. Equipamento de Combate.....	12
Artigo 6. Protestos contra as decisões e sua revisão.....	13
Artigo 7. Ferimentos e lesões durante um combate.....	13
Artigo 8. Retirada.....	14
Artigo 9. Outros assuntos.....	14

### PARTE B: KUMITE, KATA e KATA KOBUDO

#### Capítulo I Regras de Competição KUMITE

Artigo 1. Tipos de Combate .....	14
Artigo 2. Início, interrupção temporária e término dos combates .....	16
Artigo 3. Duração do combate .....	16
Artigo 4. Extensões .....	16
Artigo 5. Vitória e Derrota .....	17
Artigo 6. Áreas e Técnicas válidas de pontuação .....	17

Artigo 7. Critérios para decidir um Ippon ou Wazari .....	17
Artigo 8. Critérios para a decisão ( Hantei ) .....	18
Artigo 9. Atos e Técnicas Proibidas .....	18
Artigo 10. Sanções e Desqualificações .....	19

## **Capítulo II Regras de Competição KATA**

Artigo 1. Área de competição... .....	20
Artigo 2. Julgamento.....	20
Artigo 3. Tipos de Encontro .....	21
Artigo 4. Condições dos Encontros .....	21
Artigo 5. Tipos de kata .....	21
Artigo 6. Critérios para decisões .....	22
Artigo 7. Pontos negativos (pontuação remanescente) e desqualificação .....	23

## **Capítulo III Regras de Competição KATA NO KOBUDO**

Artigo 1. Área de competição .....	24
Artigo 2. Julgando .....	24
Artigo 3. Organização da competição .....	24
Artigo 4: Critérios para decisão .....	24
Artigo 5: Pontuação .....	25
Artigo 6. Informações gerais .....	25
Lista de IAKU kobudokata .....	26

## **PARTE C: KARATE ADAPTADO ou PARA-KARATE**

•Introdução.....	28
• Disciplina, categorias e pagamentos.....	28
• Atletas com Deficiência Motora em Cadeira de Rodas e/ou com apoio de Muletas....	28
• Atletas com Deficiências Visuais.....	28
• Atletas com Deficiência Intelectual.....	28
A1) ) Atletas em Cadeira de Rodas e / ou bengala.....	28
A1.2 Faixa de atividade passiva prejudicada.....	28
B1) Atletas com Deficiências Visuais.....	28
C1) Atletas com Deficiência Intelectual.....	29
1.1. A influência da deficiência específica ao executar o Kata.....	29
1.2. O Corpo Médico do Evento Oficial da IAKU.....	29

1.3. Durante o desenvolvimento da competição.....	29
1.4 Relatório de Diagnóstico Médico do País de Origem.....	29
1.5. Procedimentos de reclassificação.....	29
• Área de Competição de KATA.....	29
• Segurança Geral.....	29
• Traje Oficial para as Competições da IAKU.....	30
• Organização da Competição de KATA.....	31
• Sequência de Arbitragem.....	31
• Marcadores do Painel de Controle.....	31
• Desqualificação.....	32
• Desenvolvimento de um Kata.....	32
• Protestos Oficiais.....	32
• Categorias.....	32

#### **PARTE D: APÊNDICES**

Apêndice I: Terminologia.....	33
Apêndice II: A Tabela de Julgamentos.....	36
Apêndice III: Equipamento dos Concorrentes.....	37
Apêndice IV: Lista de Kata.....	40
Apêndice V: Gestos de Árbitros e Juízes.....	43
Apêndice VI: Layout da Área de Competição Kumite.....	57
Apêndice VII: Organização e Condução de um Evento Internacional.....	59
• Conceitos gerais para a organização e realização de um evento internacional da IAKU.....	59
• Categorias IAKU de (Kyu) Faixas coloridas e (Dan) Faixa Preta.....	59
• Categorias por Idade, Sexo, Pesos e Altura.....	60

#### **PARTE A: REGRAS GERAIS DE COMPETIÇÃO**

## Capítulo I - Os Juízes

### ARTIGO 1. ÁRBITROS, JUÍZES E ÁRBITROS

- O Árbitro Chefe( Diretor de Arbitragem ), o Árbitro Central (SHUSHIN), o Árbitro Fiscal (KANSA), os Juízes de Canto ou Espelho (FUKUSHIN) e Juízes de Mesa são escolhidos da seguinte forma:
- O Árbitro Chefe( Diretor de Arbitragem ) é nomeado pelo Comitê Executivo de Karate da IAKU. O Árbitro Central, o Árbitro Kansa, os Juízes de Canto ou Juiz Espelho e os Juízes de mesa de cada Koto, serão indicados pelo Árbitro Chefe( Diretor de Arbitragem ), antes da competição ou no momento de cada combate.
- O Árbitro Chefe( Diretor de Arbitragem ) se reserva a nomeação de um Chefe de Koto, que será o responsável por cada área.
- O Comitê Executivo de Karatê da IAKU pode adotar outros sistemas, se houver decisão ou acordo.

### ARTIGO 2. DEVERES DO ÁRBITRO CENTRAL, ÁRBITROS KANSA E JUÍZES

#### Nomeclatura da Arbitragem

DIRETOR DO TORNEIO	DIRETOR DO TORNEIO
CHEFE DE ARBITRAGEM	DIRETOR DE ARBITRAGEM
CHEFE DE KOTO	CHEFE DE KOTO
KANSA	ÁRBITRO FISCAL / SUPERVISOR
SHUSHIN	ÁRBITRO CENTRAL
FUKUSHIN	JUIZ DE CANTO / ESPELHO
JUIZES DE MESA	Anotador de Pontuação; Cronometrista; Anunciador ( Locutor )

O Árbitro Central, Árbitro Kansa, Juiz, Juízes de Canto ou Espelho e Juízes de Mesa devem apresentar os seguintes pontos:

- Eles devem ser objetivos, imparciais e justos.
- Eles devem se comportar com dignidade e mostrar respeito pelos competidores.
- Os gestos e pronúncia feitos durante a competição devem ser vigorosos, mostrar caráter, ser ágil, refinado, rápido e preciso, e manter um comportamento típico de um oficial de karatê da IAKU. O Árbitro Central, Árbitro KANSA, os Juízes de Canto ou Espelho e o Juiz de mesa, devem concentrar sua atenção no combate, observar completamente a cada competidor e julgar cada ação dos competidores corretamente; durante o combate, eles não devem conversar com ninguém que não seja o Árbitro Central, Árbitro Kansa, os Juízes de Canto ou Espelho, ou com os próprios competidores.
- A lista da Arbitragem ShobuIppon e ShobuSanbon deve ser muito diferente em seu conceito geral do ponto e do contato.

### **ARTIGO 3. ATRIBUIÇÕES E DEVERES DO ÁRBITRO KANSA**

O Árbitro (Kansa):

- Será responsável pelo julgamento final emitido pela equipe de arbitragem.
- Ele será responsável por supervisionar que o combate seja realizado com as disposições nas regras deste regulamento da competição e se houver algum contratempo ou a incidência deve emitir suas decisões com base nessas regras.
- Deve ser consultado sempre que um Árbitro Central e ou Juiz de Canto ou Espelho tiver dificuldades em tomada de decisões.
- O Coordenador de Arbitragem, juntamente com o Comitê Executivo do Karate da IAKU, nomeará um Árbitro Central para cada um dos Kotos

### **ARTIGO 4. ATRIBUIÇÕES E DEVERES DO ÁRBITRO CENTRAL (SHUSHIN)**

O Árbitro Central terá poderes para:

- Dirigir a luta, incluindo o começo e o fim dela.
- Anunciar a decisão da equipe de árbitros.
- Explicar, quando necessário e por indicação do Árbitro Chefe ( Diretor de Arbitragem ) e / ou do , as bases regulatórias, com base nas quais as decisões são apoiadas.
- Anunciar as sanções aplicadas.
- Emitir avisos antes, durante e após o combate.
- Tomar outras medidas disciplinares (desqualificar um competidor e / ou equipe do combate).
- Serão avisados pelos juízes de canto e / ou espelho.
- Decida a vitória majoritária com base na tabela de critérios de decisão. (Apêndice III)
- Ditará e anunciará a duração e a duração de uma partida, bem como. O sistema de extensão a ser usado.
- Consultará o Árbitro (Kansa) quando necessário.

### **ARTIGO 5. ATRIBUIÇÕES E DEVERES DO ÁRBITRO TATAMI (KANSA)**

- O Árbitro (Kansa) terá poderes para:

- 1) Inspecionar o combate, incluindo o início e o fim do mesmo, aplicando este regulamento.
- 2) Supervisionar a decisão da equipe de arbitragem, incluindo o Árbitro e os Juízes.
- 3) Emitir avisos antes, durante e após o combate ou a execução de um Kata.
- 4) Aconselhar o Árbitro na tomada de decisão.
- 5) Anuncie ao Árbitro a vitória obtida pelos competidores.
- 6) Controlará o desenvolvimento correto das categorias em conjunto com o Chefe do Tatami.

### **ARTIGO 6. ATRIBUIÇÕES E OBRIGAÇÕES DOS JUÍZES DE CANTO E JUIZ DE ESPELHO.**

- Na modalidade SHOBU SANBON, os juízes de canto terão as seguintes atribuições:



- 1) Auxiliar ao árbitro.
- 2) Avisar o Árbitro sobre o uso incorreto de roupas, uso de acessórios não permitidos e uso das proteções dos Concorrentes.
- 3) Emitir sua opinião sobre as diferentes situações de combate.
- 4) Indicar seus julgamentos relacionados à direção e desenvolvimento dos combates, através de bandeiras, mãos e / ou apito.
- 5) Exercitar seu direito de voto na decisão de uma combate ou encontro
  - Os juízes devem observar cuidadosamente as ações dos competidores dentro de seu campo de visão. Nos seguintes casos, eles devem chamar a atenção do árbitro imediatamente, por meio do apito ou das bandeiras e expressando sua opinião corretamente:
    - 1) Quando eles notam ferimentos ou lesões de um competidor e o Árbitro Central não notar.
    - 2) Quando eles percebem uma ação pela qual consideram que deve ser pontuada como IPPON ou WAZARI.
    - 3) Quando um competidor está prestes a cometer ou cometeu um ato, ou uma técnica proibida constante no regulamento.
    - 4) Quando um ou ambos os competidores saírem da área de combate.
    - 5) Em todos os casos em que é necessário chamar a atenção do Árbitro Central de acordo com este regulamento.
      - Cada juiz deve avaliar continuamente a qualidade do combate e o espírito esportivo dos competidores e formar uma opinião de forma independente.
      - Quando um Árbitro chamar “HANTEI”, cada um dos juízes deve dar sua opinião sobre de maneira precisa; no caso de divergências de opinião do árbitro e dos juízes, em uma certa matéria, o Juízpode, com o acordo dos outros Juízes, opor-se à decisão do árbitro. A decisão será tomada pela maioria. Em caso de empate na decisão, o Árbitro Central terá um voto de qualidade ( voto decisivo).

**ARTIGO 7. O JUIZ DE MESA, O ANOTADOR DE PONTUAÇÃO, O CRONOMETRISTA E O ANUNCIANTE (LOCUTOR).**

- O Juiz de Mesa e / ou colaboradores (Anotador, Cronometrista e Locutor) serão nomeados como o Juízes de mesa.
- O Juiz de Mesa será responsável pelo resultado administrativo oficial do combate.

**ARTIGO 8. TERMINOLOGIA E SINAIS:**

- As vozes, palavras, gestos, sinais, etc., que devem ser usadas pelos Árbitro Central, Árbitro Kansa e Juízes de Canto ou Espelho, no contexto do combate, são especificados no Apêndice I.

**ARTIGO 9. SINAIS:**

- Os sinais que os Juízes de Canto / Espelho devem fazer, serão feitos por bandeiras e / ou apito, especificado no Apêndice II, caso da arbitragem espelhada serão os acordados no sistema.
- Os apitos emitidos pelos Árbitros terão os seguintes significados:

1) Som longo e normal e, depois, curto e forte, significa "Hantei"

2) Som curto e alto, significa a ordem de descida das bandeiras ou marcadores de pontuação.

#### **ARTIGO 10. DECISÕES:**

- Quando um árbitro emite uma decisão, com base nos sinais feitos pelos juízes auxiliares, a decisão será ajustada à referida no apêndice III.
- No sistema de arbitragem espelho será por maioria de três ( Árbitro Central, Árbitro Espelho, Juiz. Árbitro Central terá uma decisão extra por voto de qualidade (mais um voto)
- Os assuntos relacionados às decisões, que não estão indicados nas regras, serão discutidos entre os Juízes, e a decisão assim obtida será transmitida ao árbitro Central do Koto, o Diretor de Arbitragem e o Comitê Executivo da IAKU, pela aprovação. PARA todos os oficiais da competição serão notificados dessas decisões e também serão publicados e divulgado ao público pelo anunciante.
- Sistemas de Árbitros e Juízes: 4 Juízes de Canto e um Árbitro Central; 2 Juízes de Canto e Árbitro Central, 1 Árbitro Central e 1 Árbitro Espelho. Em todos os casos, haverá um Árbitro ou Kansa.

## **Capítulo II**

- **Geral:**

#### **ARTIGO 1: TAMANHO DA ÁREA DE COMBATE**

- Na modalidade Kumite, o tamanho da área será um quadrado de 8m x 8m de cada lado. O solo deve preferencialmente ser Tatami.
- No modo Kata, o tamanho da área será grande o suficiente para os competidores podem realizar a execução do Kata, sem nenhum obstáculo que interfira.
- A área de combate deve ser delimitada por linhas em: Kumite e Kata. (Apêndice IV).

#### **ARTIGO 2: ROUPA E APRESENTAÇÃO**

- Os competidores devem usar um KarateGi branco, limpo e sem propaganda e / ou justo.
- Os competidores devem ter as unhas das mãos e as unhas dos pés cortadas corretamente e eles não poderão carregar nenhum objeto metálico (anéis, correntes, brincos ou coisas semelhantes que pode machucar o oponente).
- Os competidores não podem usar bandagens ou proteções que não sejam autorizadas pelo médico do torneio.

Os seguintes padrões se aplicam quando se trata de usar proteções:

- 1) As Luvas e / ou Protetores de Mão devem ser da cor branca e aprovadas pela IAKU e as Caneleiras e / ou Protetores Tibiais são opcionais (devem ser autorizadas pelo Comitê Executivo da IAKU antes de iniciar o evento) nas modalidades SHOBU SANBON e SHOBU NIHON, e proibido na modalidade SHOBU IPPON. Ambas as proteções devem ser de cor branca e aprovado pela IAKU.
- 2) Proteções de Peito do Pé são proibidas em todas as modalidades de Kumite da IAKU.
- 3) O Protetor Bucal é obrigatório para todas as idades e categorias de SHOBU SANBON, SHOBU NIHON e SHOBU IPPON, devem ser preferencialmente brancos ou transparentes.
- 4) Durante os combates, o competidor deve usar somente a Faixa Vermelha para AKA e a Faixa Branca para Shiro. O uso da Faixa Preta ou Faixa Colorida ( Dangai ) não serão permitidas.
- 5) Os Protetores de Peito e / ou Tórax interno devem ser brancos e aprovados pelo IAKU. Serão obrigatórias no Kumite Feminino para todas as idades, podendo as competidoras na idade de 10 anos inteiros e a partir de 11. E serão de uso obrigatório o Protetor de Peito ou Tórax interno tanto no Adulto Masculino quanto no infantil como cadetes A, B e C. (e opcional em todas as outras categorias masculinas)
- 6) Capacetes e / ou Protetor de Cabeça são obrigatórios em Kumite infantil e Cadetes A e B Feminino e Masculino. Eles devem ser vermelhos para AKA e brancos para SHIRO, sendo aprovado pela IAKU.
- 7) A Coquilha ( Protetor de Virilha) é obrigatório no Kumite Masculino.
- 8) Os atletas podem se vestir para a competição de kumite como roupas de caráter religioso, regulamentado e aprovado pela IAKU: um hijab ou lenço comum poderá escolher a cor branca ou preta que cubra o cabelo. ( constante no **Anexo III: Equipamento dos Competidores / Motivos Religiosos**)
- 9) Máscaras transparentes não são permitidas no Kumite.
- 10) Óculos não são permitidos em Kumite. As lentes de contato devem ser macias( Gelatinosas ) e pode ser usadas sob a responsabilidade do competidor.
- 11) Faixa Vermelha e Branca são **obrigatórios** para Aka e Shiro.

**Nota:** Cada atleta deve ter seus equipamentos de proteção de uso obrigatório, bem como os protetores de Tórax Interno autorizados pela IAKU e luvas da IAKU, para competições. Deve-se notar que o organizador do evento não será responsável por fornecer essas proteções. As proteções e roupas descritas neste artigo são oficiais e aprovadas pela IAKU.

### **ARTIGO 3: NORMAS OFICIAIS DE UNIFORME**

### **Árbitros, Árbitros e Juízes**

- Árbitros, Árbitros e Juízes devem usar um uniforme oficial projetado pelo Comitê Executivo da IAKU. Será Utilizado em todos os campeonatos, torneios, cursos, seminários e Exames.

O uniforme oficial será o seguinte:

- 1) Uma jaqueta azul marinho com três botões dourados na frente e três na cada manga (braço).
- 2) Uma camisa branca com mangas longas e / ou curtas (de acordo com a temperatura do país do evento naquele momento).
- 3) A gravata oficial com o logotipo da IAKU será na cor azul marinho.
- 4) calça cinza clara.
- 5) Meias pretas ou azuis escuras.
- 6) sapatos pretos.
- 7)Emblema da IAKU na jaqueta.

### **Competidores:**

As roupas, etiqueta e apresentação do competidor serão as seguintes:

- 1)Karategui branco, limpo e não justo. Pode ser usado com um emblema nacional ou da sua federação que não exceda 10 cm de diâmetro. São proibidos todos os tipos de anuncios, publicidade ou patrocinador não aprovado pelo Comitê Executivo da IAKU.
- 2) As mulheres devem usar uma camisa branca, sob o karateGi.
- 3) As jaquetas dokarateGi devem ser presas pelafaixa e devem ter um comprimento máximo que cubra os quadris.
- 4) As mangas das jaquetas karategui devem cobrir pelo menos metade do antebraço e não deve ser enrolado. Eles também não podem exceder o comprimento do antebraço.
- 5) As calças devem ter um comprimento de superfície para cobrir três quartos da canela e / ou tibia.
- 6) A faixa, uma vez amarrado à cintura, deve ter o comprimento cerca de 15 cm para cada extremidade.
- 7) Oscabelos dos competidores devem estar limpos, arrumados e ter um comprimento que não interfira no curso do combate. Nas mulheres, o uso de fivelas e acessórios de plástico ou metal são proibidas. Elas só podem usar seus cabelos recolhidos, amarrados e segurados por uma fita.
- 8) HACHIMAKI não será permitido (fita que envolve a cabeça no nível da testa)
- 9) Unhas das mãos e unhas dos pés devem ser cortadas corretamente.
- 10) Objetos de metal não podem ser usados, pois podem prejudicar o oponente.
- 11) O participante não pode competir com seu KarateGi com manchas de sangue durante a competição.

12) Os participantes que se apresentarem na competição sem seu uniforme correspondentes e seus equipamentos de proteções obrigatórios, terão 1 minuto para colocá-los antes de serem desqualificados pela Kiken.

#### **Treinadores e / ou Técnicos:**

- Os treinadores devem usar jaqueta de ginástica e / ou agasalho de seu país ou federação com um crachá na peça mencionada que a identifica o tempo todo da competição.
- Os sapatos dos treinadores devem ser de uso esportivo.
- Os responsáveis pela IAKU, o Diretor do Campeonato, podem proibir a função do treinador, cuja presença não esteja em conformidade com as regras escritas neste regulamento.

#### **ARTIGO 4: O PESSOAL**

##### **O Diretor do Torneio e / ou Campeonato:**

O Diretor do torneio e / ou campeonato será nomeado pelo Comitê Executivo da IAKU. Ele deve dirigir e coordenar o desenvolvimento da competição, em todos os Kotos e nas áreas de entrada de aquecimento, na medida em que não interfira, com os padrões estabelecidos para seu efeito. Deve ser auxiliado pela equipe do torneio e / ou campeonato. Organizar a Cerimônia de Abertura do Evento e na Coordenação da Entrega de Medalhas.

- **Médico do torneio:**
- O médico do torneio será nomeado pelo Comitê Executivo da IAKU. Ele deve coordenar e direcionar todos os assuntos relacionados a questões e assistência médica, que se faz necessárias durante o campeonato.
- A equipe auxiliar, primeiros socorros do Médico do Torneio faz parte da equipe médica, juntamente com o médico, e deve estar preparado para atuar em casos de acidente ou lesões.

#### **ARTIGO 5. EQUIPAMENTO DE COMBATE**

O organizador do torneio deve ter o seguintes equipamentos:

- 1) Bandeiras Vermelhas ( Aka ) e Brancas ( Shiro ), cinco para cada koto.
- 2) Placar para Kata, cinco por koto e Kumite, um por koto.
- 3) Equipamento de gravação (formulários de pontuação, formulários de registro de dados, canetas, calculadoras, etc.).
- 4) Faixas Vermelho ( Aka ) e branco ( Shiro ).
- 5) Relógios de contagem regressiva e temporizadores.
- 6) Placares eletrônicos Kata e Kumite com seus respectivos monitores e programa.

#### **ARTIGO 6: PROTESTOS CONTRA DECISÕES E REVISÃO DO MESMO**

- Os competidores não podem protestar pessoalmente contra as decisões tomadas pelos juízes. Somente quando uma decisão do Árbitro e dos Juízes puder ser considerada contrária às regras de combate e julgamento, o treinador da equipe em questão, pode formular um protesto ao Árbitro Central do Koto, imediatamente após o suposto erro detectado.
- Quando um protesto é recebido do técnico, a quem o competidor pertence, o mesmo Árbitro Central analisará o protesto e pode solicitar uma explicação do Árbitro Kansa, e / ou o juiz, se a decisão não estiver de acordo com o motivo, ele pode solicitar à equipe de arbitragem que revisem; a decisão final será dada pelo Comitê Executivo da IAKU. Antes que o técnico faça o protesto oficial, ele deve pagar uma quantia de 100 dólares Americanos, o valor será devolvido quando a reclamação for resolvida a seu favor. Para evitar erros gráficos, o vencedor da luta, deve passar pela mesa oficial, para confirmar sua vitória (por meio de seu cartão de combate), antes de deixar o koto.

### **ARTIGO 7: FERIDAS E LESÕES DURANTE UM COMBATE**

- No caso de lesões causadas a um competidor, o Árbitro deve parar imediatamente o combate para assistir o competidor e, ao mesmo tempo, solicitar a assistência do médico do torneio; o tratamento da ferida ou lesão não deve atrasar significativamente, tanto quanto possível, a evolução do combate e da rodada. Quando um competidor sofre uma lesão leve e não é tão sério que seja necessário parar o combate, ele será declarado perdedor se não continuar ("KIKEN").
- No caso de lesões mais significativas, de maior importância, por razões não atribuíveis a um ou outro concorrente, e que incapacite um dos competidores, ou no caso de ambos feridos ao mesmo tempo, por razões pelas quais ambos são responsáveis, a competidor que abandonar o combate, será declarado perdedor ("KIKEN").
- Caso ambos parem de lutar, e os motivos dos ferimentos não sejam atribuíveis a nenhum deles, o combate será decidida por "HANTEI". No caso de um oponente ser considerado incapaz de continuar lutando, devido a uma lesão ou outro motivo físico, com base na opinião do Médico, o Árbitro Central, procederá a dar o "Fim de Combate" ( Soremade ) e suspende ( Hansoku ) o oponente lesionado. Se a lesão não estiver atribuível ao seu oponente, este será declarado perdedor (Kiken).
- Quando um competidor lesionado vence uma partida desqualificando seu oponente através de uma lesão causada durante o combate, não pode lutar novamente na competição, sem a permissão do médico do torneio. Somente o médico do torneio pode tomar decisões com tudo relacionado a lesões, acidentes ou condição física do competidor. Quando esse competidor lesionado vence uma segunda partida no evento, por desqualificação do seu oponente através de uma lesão causada durante o combate, não poderá competir mais no campeonato em qualquer categoria de Kumite ou Kata.

### **ARTÍCULO 8: RETIRADA**

- Um oponente que é incapaz de continuar competindo ou participando, por razões que não sejam por lesão ou solicitar a interromper o combate, por tais motivos, serão considerados perdedores("KIKEN").

## ARTIGO 9: OUTRAS QUESTÕES

- Em caso de situação não prevista nestas regras ou no caso de uma dúvida sobre a aplicação dessas regras em uma situação específica, o Juízes de Mesa, Juízes de Canto/ Espelho, Árbitro Kansa e Árbitro Central, consultarão uns aos outros para buscar a solução no caso específico. A decisão será aprovada pelo Comitê Executivo da IAKU e pelo Diretor de Arbitragem. Todos os Diretores receberão notificação das decisões tomadas e serão comunicadas ao público os resultados da mesma pelo locutor.
- Todos os Karatekas, sejam eles participantes, treinadores, Dirigentes ou qualquer pessoa que tenha relacionamento com o competidor, pode terminar com a desqualificação de si e / ou de sua equipe. Todos os Oficiais de Arbitragem devem seguir os ideais do KARATE-DO, em caráter, sinceridade, esforço, etiqueta e controle de segurança pessoal (Budo).
- Qualquer conduta que traga desonra ao KARATE (BUDDHA) (isso inclui treinadores, dirigentes ou qualquer pessoa relacionada ao competidor e / ou equipe), pode ser penalizado, até desqualificando o competidor ou a equipe (SHIKKAKU).
- O treinador receberá um local específico, próximo ao KOTO.

## PARTE B: KUMITE, KATAS E KATAS EM KOBUDO

### Capítulo I

#### Regras da competição KUMITE

#### ARTIGO 1 TIPOS DE COMBATE:

##### 1. Idades da IAKU:

INFANTILES A	Hasta 6 años	SENIORS A	21 a 35 años
INFANTILES B	7 y 8 años	SENIORS B	36 a 45 años
INFANTILES C	9 y 10 años	VETERANOS A	46 a 55 años
CADETES A	11 y 12 años	VETERANOS B	más de 55 años
CADETES B	13 y 14 años		
JUVENILES A	15 a 17 años		
JUVENILES B	18 a 20 años		

**Nota:** A idade dos participantes não será na data de inscrição no torneio, mas na data de realização do mesmo.

##### 2. Competição Individual:

No Individual, existem duas modalidades: SHOBU IPPON e SHOBU SANBON (SHOBU NIHON para Crianças, Cadetes e Veteranos).

**SHOBU SANBON:** é um encontro em que os participantes tentam obter três pontos antes do seu oponente dentro do prazo. São três pontos por combate, ou seja, três (3) Ippons ou seis (6) wazaris e / ou a soma de ambos.

**SHOBU NIHON:** Para crianças e cadetes é (2) Ippons ou (4) wazaris e / ou a soma de ambos.

### 3. Competição por equipe:

- O número de membros que compõem a equipe masculina ou feminina de Kumite será três atletas mais um reserva. A participação de uma equipe somente será permitida quando pelo menos, é composto por um mínimo de dois atletas. Por respeito aos padrões internacionais de Budo, todas os combates devem ser realizados mesmo se o resultado já estiver definido antes do último combate.
- Antes de iniciar o combate, um representante da equipe deve entregar à mesa oficial, a lista com o nome e sobrenome e a ordem de encontro para a participação dos componentes da equipe. A ordem do combate pode ser alterada a cada rodada ou exclusão, mas uma vez notificado, não poderá mais ser alterado. O uso do substituto representa uma mudança na ordem do combate.
- Os combates entre os membros da equipe no nível individual ocorrerão na ordem indicada na tabela oficial. O vencedor de cada combate da equipe será decidido com base em resultados individuais.
- Se houver um empate, haverá um combate extra, se o empate persistir, ele seguirá uma extensão do combate( **Encho - Sen**), e se o empate ainda persistir, então será definido por **Hantei**.

No **SHOBU IPPON**, os critérios a serem seguidos, para decisão da equipe vencedora, com base nos combates individuais, na diminuição de importância serão as seguintes:

1. Números de vitórias individuais.
2. Número de IPPON, apenas do vencedor.
3. Número WAZARIS, apenas do vencedor.
4. Combate Extra.
5. Sai Shiai( Prorrogação ).
6. Hantei

### No **SHOBU SANBON:**

1. Número de vitórias individuais.
2. Número de IPPONS, da pontuação total.
3. WAZARIS números da pontuação total.
4. Combate Extra.
5. Encho Sem ( Prorrogação ).
6. Hantei.



Quando uma Equipe empata contra seu oponente; com os critérios de decisão expostos acima, a decisão será tomada com base no resultado do combate adicional(extra), realizada por um representante de cada equipe em disputa. Se esse combate extra terminar também em empate, haverá uma extensão do combate(**SAI SHIAI**), para a modalidade **SHOBU IPPON** e uma extensão(**ENCHO SEN**), para modalidade **SHOBU SANBON**.

- A extensão (**ENCHO SEN**) será decidida pelo primeiro ponto marcado, por qualquer um dos concorrentes (morte súbita). Se no final do combate nenhum deles tiver marcado, o ponto, a decisão será tomada mediante a avaliação do Árbitro e dos Juízes ("HANTEI").
- Vitória por combate sujo do oponente, desqualificação ou retirada do oponente, contará como um IPPON (1) na modalidade SHOBU IPPON e três (3) IPPONS no SHOBU SANBON. No caso do SHOBU NIHON para crianças e cadetes, contará como dois (2) IPPONS.

## **ARTIGO 2: INÍCIO, INTERRUPÇÃO TEMPORÁRIA E FINALIZAÇÃO DOS COMBATES**

**Início:** No início de cada encontro de Kumite, o Árbitro estará localizado fora do Koto. No modo SHOBU IPPON e SHOBU SANBON, à esquerda e direita do Árbitro Central, os Juízes serão posicionados. Após a troca de cumprimentos formais (SHOME-NI REI /OTAGAI-NI REI), o Árbitro central, dará um passo para trás, se voltará para os Juízes, e eles vão se cumprimentar. A luta começará, com a voz do Árbitro de "SHOBU SANBON / SHOBU IPPON HAJIME".

**Interrupções:** Quando o Árbitro diz "YAME", o combate deve ser temporariamente interrompido e ordenar que os oponentes retornem às suas posições de origem. Para retomar o combate, o árbitro dará a voz de "TSUZUKETE HAJIME". O cronometrista deve parar o tempo até o combate recomeçar.

**O cronometrista:** Dá os sinais por meio de um sinal acústico, um gongo ou uma campainha para indicar "ATOSHIBARAKU", o que significa que faltam **30 segundos** para terminar o combate. Neste caso, é apenas um sinal. Se os sinais forem dois, significa que o combate terminou na hora predefinida.

**Fim:** Quando o Placar Eletrônico sinalizar o fim do tempo e o combate parar, o árbitro encerrará o combate anunciando "SOREMADE". Após uma troca formal de saudações dos competidores e da equipe de arbitragem, a luta é considerada finalizada com as saudações correspondentes de "OTAGAI-NI REI / SHOME-NI REI".

## **ARTIGO 3: DURAÇÃO DO COMBATE**

- A duração do combate será:

1. SHOBU SANBON: 3 minutos (tempo efetivo).
2. SHOBU IPPON: 2 minutos (tempo efetivo).
3. Na modalidade SHOBU NIHON para crianças e cadetes, são 2 minutos (tempo efetivo).

Antes do início do torneio, o Comitê Executivo da IAKU pode modificar a duração dos combates.

#### **ARTIGO 4. PRORROGAÇÕES (EXTENSÕES)**

Na modalidade **SHOBU IPPON**, em caso de empate em um combate individual, será necessário outro combate. (SAI SHIAI).

- No caso de haver outro empate, no final do "SAI SHIAI", o Árbitro e os Juízes eles devem tomar uma decisão sobre quem é o vencedor, com base unicamente neste "Último" combate, ou seja, o SAI SHIAI ("HANTEI").
- Pontuações e penalidades anteriores ao SAI SHIAI não serão levadas em consideração neste novo combate.
- O SAI SHIAI deve ser considerado como um novo combate.  
Na modalidade SHOBU SANBON, em caso de empate no combate individual, terá efeito uma prorrogação do mesmo (ENCHO SEN). A decisão desta extensão será decidida por quem primeiro pontuar. (Morte Súbita) e / ou atingir a quantidade de penalidades suficientes para serem eliminadas. Se o empate ainda persistir, uma decisão será tomada com base na partida anterior e no ENCHO SEN, ou seja, na extensão.
- Todas as pontuações e penalidades anteriores são transferidas para o combate extra (Encho Sem).

#### **ARTIGO 5. VITÓRIA E DERROTA**

- A vitória e a derrota serão concedidas com base em SHOBU IPPON (1) IPPON e SHOBU SANBON (3) IPPONS, a derrota por penalidade, jogo sujo, desqualificação e / ou abandono.

#### **ARTIGO 6: ZONAS VÁLIDAS E TÉCNICAS DE PONTUAÇÃO**

1. As áreas de pontuação serão limitadas ao seguinte: Cabeça, rosto, abdômen, peito, costas, lados. **Ombros e pescoço são excluídos.**
2. Uma técnica realizada simultaneamente com o sinal sonoro, indicando que o tempo terminou, será computado como válido, para fins de pontuação. UM ataque efetivo, executado após o sinal sonoro, indicando que o tempo terminou, não será contado como válido. **Também não terá efeito sobre decisões.**
3. JOGAI (saídas da área de combate): As técnicas realizadas fora do combate não serão consideradas válidas. No entanto, se o concorrente que está executando a técnica está dentro da zona de combate, a técnica é considerada como válida antes do pedido "YAME". O ponto dado exatamente no momento em que anuncia "YAME", será considerado válido se houver JOGAI.
4. Se Aka executa uma técnica bem-sucedida e sai imediatamente da zona de combate, após o

5. "YAME", a técnica é considerada válida. O JOGAI que está comprometido não deve ser levado em consideração.
6. Se a tentativa de Aka de pontuar não for bem-sucedida, "YAME" não será chamado e o JOGAI será pontuado.
7. Se Shiro sair, após Aka marcar com um ataque bem-sucedido, então será dito
8. "YAME" e JOGAI de shiro não serão considerados para efeito de pontuação, se a largada for produto do ataque de Aka.
9. (Bis) Se Shiro sair ou tiver saído, quando Aka pontuar dentro da área de competição, a pontuação de Aka será considerada válida e o JOGAI de Shiro será penalizado.
10. As técnicas de pontuação com o mesmo valor, realizadas simultaneamente, por ambos os competidores, (AIUCHI), não pontuarão.

#### **ARTIGO 7: CRITÉRIOS PARA DECIDIR UM IPPON OU WAZARI**

1. Um IPPON será concedido com base nos seguintes requisitos:
  - a) Uma técnica desenvolvida com força e precisão, nas áreas de pontuação, será considerada eficaz, quando tiver boa forma, boa atitude, força, vigor, com zanshin, distância correta e tempo adequado (Timing).
2. Serão consideradas como IPPON as técnicas eficazes, realizadas nas seguintes condições:
  - a) Quando é feito um ataque no momento preciso em que o adversário começou a se mover (DEAI).
  - b) Quando o ataque é feito imediatamente o oponente perde o equilíbrio, devido ao seu oponente (Projeção, Desequilíbrio e / ou Ashi Barai).
  - c) Quando há uma série de ataques eficazes e bem-sucedidos (Wazari awasete Ippon)
  - d) Quando houver uma Técnica Simultânea de ZUKI e GERI. (Wazari awasete Ippon)
  - e) Quando houver uma Técnica Simultâneas de ZUKI, GERI e NAGE (projeção). (Wazari awasete Ippon)
  - f) Quando o oponente perder o espírito de luta, virar as costas para o oponente ou não tenha guarda (MUBOBI).
  - g) Ataques efetivos realizados nas áreas não defendidas pelo oponente (DEAI).

3. Um WAZARI é concedido a essas técnicas quase comparáveis, a uma necessária para pontuar como IPPON. (um WAZARI deve ser 90% de um Ippon conceitualmente para o painel de arbitragem). A equipe de Arbitragem decidirá em primeira instância pela concessão do IPPON e na segunda instância pelo WAZARI. Quando um competidor pontuar dois WAZARI, no mesmo combate serão considerados IPPON (para o Júri da Mesa e o Anotador).

### **ARTIGO 8: CRITÉRIOS DE DECISÃO (HANTEI)**

Na ausência de IPPON (SANBON) ou derrota por desqualificação (HANSOKU), ou abandono (KIKEN), durante a duração do jogo, a decisão (HANTEI) será tomada com base nas seguintes considerações:

1. Se houver WAZARI (SHOBU IPPON) ou WAZARIS ou IPPONS em SHOBU SANBON.
2. Se houver advertências.
3. Mostrado atitude de combate.
4. Capacidade física.
5. Grau de vigor e espírito de luta.
6. O número de ataques válidos.
7. O maior ou menor grau de qualidade da estratégia utilizada.
8. Jogo limpo e justo.

### **ARTIGO 9: ATOS E TÉCNICAS PROIBIDAS**

São proibidos os seguintes atos e técnicas:

1. Ataques não controlados.
2. Técnicas com contato excessivo, tendo como relação a área atacada.
3. Ataques nas extremidades superior e inferior.
4. Ataques na garganta ou traquéia.
5. Ataque na área da virilha.
6. Ataque nas articulações do quadril, ombro, joelho, peito do pé e tibia.
7. Técnicas específicas como SHUTO-UCHI, ENPI-UCHI, HIZA-GERI e ataque na cabeça (ATAMA)
8. Punhos injustificados, a menos que sejam imediatamente seguidos por uma técnica, corpo a corpo ou contato corporal desnecessário contra o oponente.
9. Segurar por mais de 2 segundos as mangas do KarateGi.

10. Derrubadas, varreduras ou projeções perigosas. (KAKAE-NAGE, TOME-NAGE, etc.), acima da cintura ( quadril ).
11. Perda de tempo desnecessário.
12. Qualquer comportamento antidesportivo, como xingamentos, provocações, comentários ou expressões desnecessárias que prejudicam o espírito da arte Budo.
13. Qualquer comportamento que ponha em questão o Karate-Do (isso inclui treinadores, dirigentes, funcionários e qualquer outra pessoa relacionada diretamente com o atleta).
14. Falta de atenção, para a própria segurança do competidor. (MUBOBI).
15. Qualquer ação desnecessária e desdenhosa que seja estritamente proibida será penalizada.
16. Ações e reações exageradas devem ser penalizadas.

**ARTIGO 10: PENALIDADES E DESQUALIFICAÇÕES (AS DECISÕES SERÃO ENTRE PAINEL DE ÁRBITROS E ARBITRAGEM)**

1. Quando um competidor está sobre, ou termina de cometer um ato proibido, o Árbitro deve emitir um aviso ou anunciar uma punição.
2. Quando um competidor não entra na luta, o Árbitro deve avisar ou anunciar uma punição. No caso de um oponente demonstrar falta de interesse em sua própria segurança, o Árbitro sancionará ou anunciará uma punição.
3. No caso de um competidor, após ter sido advertido e repetido atos ações semelhantes que violem as disposições dos regulamentos, pode anunciar a derrota com base nas punições incorridas.
4. Quando um competidor comete um ato que se enquadra no escopo dos casos que citados, o Árbitro anunciará a derrota do competidor infrator.
5. Não obedecendo às ordens do árbitro.
6. Se um oponente estiver enfurecido, a ponto de poder ser considerado um perigo para seu oponente.
7. Se houver malícia no ato ou atos, e os preceitos de que o proibir.
8. Qualquer outro ato que eles considerem violar as regras de combate.

9. AS ADVERTÊNCIAS (Avisos) e PENALIDADES são os seguintes:

SHOBU IPPON e SHOBU SANBON

a) ATENAI (Sem penalidade / advertência).

b) CHUI. ( Primeira Penalidade)

c) HANSOKU. (Segunda Penalidade, Desqualificação ou Desclassificação )

Se um oponente sai continuamente da área de combate: Em SHOBU IPPON e SHOBU SANBON:

a) A 1ª saída do competidor deve ser um aviso de advertência, JOGAI ( Primeiro Aviso).

b) Após a 2ª saída do competidor, o aviso deve ser JOGAI CHUI (Segundo Aviso).

c) E na 3ª saída, o competidor deve receber JOGAI HANSOKU, Desqualificado ou Desclassificado.

10. Qualquer comportamento que vá além das normas e que provenha das pessoas que está relacionado ao competidor, como o treinador / técnico, dirigentes, apoiadores, ou seguidores, podem resultar na desqualificação do competidor e / ou equipe.

11. **Não haverá acúmulo de penalidades** em relação a:

a) ATENAI, CHUI, HANSOKU. (contato, empurrão, pressão, penalidades que não está incluído no Jogai e Mubobi)

b) JOGAI, JOGAI CHUI, JOGAI HANSOKU. (Saia da área)

c) MUBOBI, MUBOBI CHUI, MUBOBI HANSOKU (colocando em risco a própria integridade)

12. As sanções devem ser acompanhadas de um aumento na severidade da punição imposto (exceto ATENAI).

13. Nenhuma pontuação será levada em consideração, se um competidor machucar ( ferir ) seu oponente, mesmo que a lesão seja leve.

**Nota1:** *Mubobi não deve ser confundido com esquivas, que são permitidas.*

**Nota 2:** *um ponto (prêmio) e uma sanção não podem ser concedidos ao mesmo tempo ao mesmo atleta.*

## **Capítulo II**

### **Regras de competição KATA**

#### **ARTIGO 1: ÁREA DE COMPETIÇÃO**

1. A área de competição deve ser plana e livre de obstáculos.
2. Deve ser de tamanho adequado para permitir que o kata seja feito sem qualquer restrição.
3. O tatami de Kumite normal é permitido.

#### **ARTIGO 2: JULGAMENTO**

1. O painel de Árbitro Central, Árbitros e Juízes será escolhido pelo Chefe de Arbitragem e pela Comissão.
2. Os concorrentes exibirão um kata de um dos estilos reconhecidos pela IAKU.
3. O painel será composto por oficiais qualificados em cada estilo específico, em primeira instância, e em interestilo em segundo.
4. Um participante de Kata será julgado por um painel de: Um Árbitro Central e quatro Juízes de Canto.
5. O participante do Kata estará sob as instruções do Árbitro Central.
6. Cronometristas e anunciadores serão eleitos como Oficiais da Mesa.

### **ARTIGO 3: TIPOS DE ENCONTRO**

1. Os tipos de ENCONTRO serão os seguintes:

a) Individual.

b) Equipe.

2. Sistema de pontuação: uma pontuação é atribuída a cada participante e / ou equipe separadamente e o vencedor será aquele com a maior pontuação total.

3. O número de participantes que compõem uma equipe será de 3 + 1 reserva. O sistema pode ser alterado (Sistema de Bandeira), pelo Comitê Executivo da IAKU.

### **ARTIGO 4: CONDIÇÕES DAS ENCONTROS**

1. Os Tipos de Encontros serão o seguinte:

a) Antes de cada rodada, cada participante deve notificar a mesa do júri do KATA que irá apresentar.

b) Quando chamado pelo apresentador ou anunciador, o participante participará imediatamente, no Koto, ele se curvará reverentemente ao Árbitro e dirá o nome do KATA, que será claramente executado perante o Quadro de Arbitragem ( Árbitro Central e Juízes de Canto ).

c) O árbitro repetirá claramente o nome do KATA.

d) O participante iniciará a execução do KATA. Depois disso, ele retornará à posição inicial e aguardam a decisão do Árbitro e dos Juízes de Canto.

2. Conclusão:

a) Quando o KATA terminar, o Árbitro solicitará o HANTEI aos Juízes de Canto. Imediatamente o Árbitro Central e os Juízes de Canto aumentam os Placares de Pontuação (tudo ao mesmo tempo) com sua devida pontuação. O locutor anunciará em voz alta, os resultados do Árbitro Central e dos Juízes de Canto para o Anotador fazer o registro na Súmula de Kata.

b) O Anotador escreverá o resultado nos formulários correspondentes e calculará o resultado final da seguinte maneira:

- De um total de cinco notas recebidas, a maior e a menor serão eliminadas e totaliza a soma dos três restantes. O Locutor anunciará o resultado total.
- Uma vez anunciada a pontuação final, o participante cumprimentará o árbitro e deixará o Koto.
- No caso de existirem placas eletrônicas e um sistema computadorizado, elas serão feitas automaticamente.

## **ARTIGO 5: TIPOS DE KATA**

Disputas individuais e de equipe:

1. Primeira rodada (a pontuação será de 5,0 a 7,0) os dezesseis (16) competidores com a maior pontuação avançam para a rodada seguinte ( 2ª Rodada ) . O participante deve realizar um SHITEI KATA da lista oficial. Se a situação de tendo menos de dezesseis competidores, na primeira rodada, essa rodada pode ser suprimida, a competição será estabelecida em duas rodadas (a ordem da 1ª rodada será por sorteio).
2. Segunda Rodada (pontuação de 6,0 a 8,0) Dos dezesseis competidores, oito (8) competidores com a maior pontuação irão para a final. Os participantes realizarão um SENTEI KATA da lista oficial. A eleição será anunciada para ser registrada na folha oficial (a ordem da 2ª Rodada será o resultado da menor para a maior da 1ª Rodada).
3. Terceira Rodada (pontuação 7.0 a 9.0) O competidor pode executar seu KATA a partir da lista oficial do IAKU, TOKUI KATA. O KATA realizado nesta rodada deve ser diferente das rodadas anteriores. A eleição deve ser anunciada com antecedência para ser registrado na folha oficial (a ordem da 3ª Rodada será pelo resultado de menos de maior que a 2ª rodada).
4. Todas as pontuações não serão adicionadas para os fins do resultado final. Cada rodada irá considerar e marcar independentemente das outras rodadas.
5. Em caso de empate em qualquer uma das rodadas, a pontuação mínima daqueles eliminados cinco pontos será adicionada ao total para essa rodada específica se o empate persistir, a pontuação máxima eliminada será adicionada ao total de pontuações, para aquela rodada; se o empate persistir, neste caso, o (s) competidor (es), eles devem fazer outro novo KATA que não tenha sido executado pelos concorrentes neste volta; se ainda não houver vencedor, a decisão caberá aos juízes (com base em KATA mais recente desenvolvido).

## **ARTIGO 6. CRITÉRIOS DE DECISÕES**

- Na modalidade de competição "Kata", os Juízes devem basear sua decisão na pontuação levando em consideração elementos ou partes específicas dos itens mencionados na lista a seguir desenvolvido de acordo com dois critérios, a saber:

1. Desempenho básico:

Os pontos básicos a seguir devem estar presentes no desenvolvimento de cada KATA:

Sequência KATA.

- a) Poder de Controle.
- b) Controle de Tensão e Contração.
- c) Controle de Velocidade e Ritmo.
- d) Direção e Movimentos.
- e) Compreensão da Técnica do KATA.
- f) Compreensão adequada do KATA BUNKAI.
- g) Elogios (protocolos cerimoniais), ( Forma de como o competidor se posiciona no Koto ).
- h) Linha de execução EMBUSEN, KATA.



- i) visão.
- j) Postura.
- k) Coordenação.
- l) Equilíbrio e Estabilidade.
- m) Perfeição.
- n) Harmonia.
- o) Pausar ou Descansar.
- p) KIAI.
- q) Respiração.
- r) Concentração.
- s) Espírito

2. Ação e desenvolvimento avançado: Os juízes tomarão nota dos pontos específicos e do grau de dificuldade do KATA desenvolvido. A avaliação será baseada em:

- a) O domínio das técnicas utilizadas pelo praticante.
- b) O grau de dificuldade e risco no desenvolvimento do KATA.
- c) A atitude "BUDO" do competidor.

#### **ARTIGO 7: PONTOS NEGATIVOS (PONTUAÇÃO RESTANTE) E DESQUALIFICAÇÃO**

1. Pontos a serem deduzidos nos seguintes casos:

- a) Por um momento de dúvida ou hesitação e / ou indecisão detectada no normal desenvolvimento de um KATA e que o momento seja corrigido por quem o desenvolver, subtrairá ( 0,1 ) um décimo da pontuação final.
- b) Por uma pausa momentânea, mas apreciável, ( 0,2 ) dois décimos será subtraído.
- c) Uma leve falta de equilíbrio corrigida no momento ( 0,1 ) um décimo ou ( 0,2 ) dois décimos, dependendo da forma.

2. A desqualificação ocorrerá quando:

- a) O desenvolvimento do KATA está errado.
- b) O conteúdo do KATA foi alterado.
- c) O desenvolvimento do KATA foi paralizado ou interrompido.
- d) O participante perde o equilíbrio completamente e / ou cai.
- e) O participante não desenvolve o KATA correspondente ao estilo.
- f) O primeiro Kata da primeira rodada a ser realizado por um participante, em um grupo Kyu (Faixas Coloridos) e que possui um erro, interrupção etc., dentro dos parâmetros normais, deve ser executado novamente e será dado a pontuação mínima, que garantirá que o comparecimento

e o esforço do atleta, seja reconhecido pelos membros da organização, em todas as suas dimensões.

### **Capítulo III**

#### **Regras da competição KATA EN KOBUDO**

##### **ARTIGO 1: ÁREA DE COMPETIÇÃO**

1. A área de competição deve ser plana e livre de perigos.
2. Deve ser de tamanho adequado para permitir que o Kata seja feito sem qualquer restrição.
3. O tatamiKumite normal é permitido.

##### **ARTIGO 2: JULGAMENTO**

1. O painel de Árbitros e Juízes será escolhido pela Comissão de Árbitros.
2. Os concorrentes exibirão um kata de um dos estilos reconhecidos pela IAKU.
3. O painel será composto por oficiais qualificados em cada estilo específico, em primeira instância, e em estilos de penteado em segundo.
4. Um participante de Kata será julgado por um painel de: Um árbitro e quatro juízes de canto.
5. O participante do Kata estará sob as instruções do Árbitro.
6. Cronometristas e anunciadores serão escolhidos como oficiais da mesa.

##### **ARTIGO 3: ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO**

###### **1. INDIVIDUAL**

- a) Competidores individuais da KOBUDO devem competir nas divisões da idade e capacidade prescritas.
- b) A reunião individual da KOBUDO consiste em um desempenho individual em divisões separadas em feminino e masculino.
- c) A competência da KOBUDO deve ser baseada no mesmo nível de experiência de Kata. Na competição individual da KOBUDO, você também deve dividir em armas curtas e longas.

###### **2. EQUIPE:**

- A competição por equipes KOBUDO deve ser realizada da mesma maneira do que em Kata como uma equipe.

##### **ARTIGO 4: CRITÉRIOS DE DECISÃO**

- Inicialmente, o KATA no KOBUDO será julgado, usando os mesmos critérios do KATA, com o critério adicional de que o KATA no KOBUDO demonstra as características individuais e exclusivo da arma a ser usada.
1. Além do critério de mão vazia KATA, perda de controle da arma (deixando-a queda) durante a competição levará a uma possível desqualificação. O painel os juízes decidirão que o atleta é desqualificado e o árbitro desculpará o participante / Equipe, não faz sentido. (Os registros marcarão um zero para esse participante).

2. Qualquer arma ou forma pode não ser que se colocar em perigo ou danificar qualquer pessoa ou propriedade (por exemplo, amassados ou batidas no chão, alças soltas)
3. No KOBUDO, é aceitável que um participante mostre movimento dinâmico em vez de uma pausa, "reduza o peso" na instância entre cada movimento.
4. Qualquer manipulação ou manuseio da arma que possa ser considerada perigosa para qualquer pessoa envolvida, não será permitido.

#### **ARTIGO 5: PONTUAÇÃO**

- Inicialmente, o KATA no KOBUDO será pontuado usando os mesmos parâmetros e procedimentos do que no KATA, incluindo o seguinte:

##### 1. Perda do controle de armas

- a) Se um participante perder momentaneamente o controle da arma, 1-3 pontos vão ser deduzido.
- b) Se a arma tocar o chão a qualquer momento durante a apresentação, 1-3 pontos você será deduzido.
- c) Se o participante usar uma técnica perigosa que ponha em risco a segurança dos juízes ou outros participantes, resultará em desqualificação.

#### **ARTIGO 6: INFORMAÇÃO GERAL**

- Somente armas KOBUDO licenciadas e consideradas aceitáveis pelo Comitê Executivo pode ser usado durante a competição.
- Somente as seguintes armas KOBUDO serão permitidas no concorrência:

##### ARMAS LONGAS:

##### 1. BO

- a) Eles devem ser feitos de madeira dura e sem extremidades mais estreitas.
- b) O comprimento deve ter um punho mais alto que a cabeça do competidor ou estar dentro um dos tamanhos padrão de 78 polegadas, 72 polegadas, 66 polegadas e 60 polegadas. Além disso, não pode ter menos de than polegadas de diâmetro para concorrentes de 18 anos ou menos. E não há mais meninos de 1 polegada para maiores de 18 anos.
- c) O peso de um competidor adulto masculino não pode ser inferior a 900 g. o peso de uma competidora adulta não pode ser inferior a 850 g.

##### 2. EKU (Kai-Bo)

- a) A EKU deve ser feita de madeira de lei e ter um comprimento dentro do comprimento de um punho sobre a cabeça do competidor sendo medido do chão
- b) A borda da EKU deve ter um lado plano ou arredondado ou com o lado levantado, e a ponta da borda pode não ter um final agudo.
- c) Para competidores adultos do sexo masculino, o peso da EKU não pode ser inferior a 1200 g.
- d) Para competidoras adultas, a EKU, mas não pode ser inferior a 1100 g.

##### ARMAS CURTAS:

### 3. TONFA (par)

a) TONFA deve ser totalmente feito de madeira de lei com um comprimento mínimo, quando segurado pela alça, de modo que atinja o final do cotovelo do competidor.

b) Dois TONFA são usados na competição IAKU KOBUDO.

### 4. SAI (par)

a) Dois Sai devem ser usados pelos competidores (Sai Kata que usa um ou três eles não são permitidos).

b) Deve ser feito de aço.

c) A ponta, inicialmente, deve passar pelo cotovelo do competidor.

d) Cada Sai deve pesar pelo menos 360 g.

e) Os competidores podem arregaçar as mangas do Kata Sai

- Todas as armas serão examinadas por um oficial antes da competição para garantir que eles são de design, construção e materiais autênticos. Qualquer arma que, na opinião do examinador, a desvantagem injusta não será usada. A base para rejeitar uma arma incluem, sem limitação): excepcionalmente leve, manchada para melhorar aderência, marcações (incluindo diferentes tonalidades de madeira) e construções não padronizadas. Todas as armas de madeira devem ser de madeira dura (carvalho, teca, mogno e não-rattan).

## LISTAGEM DE KATA KOBUDO - IAKU

### BO KATA

1. Tokumine No Kun
2. Sakugawa No Kun
3. Shushi No Kun
4. Shoshi No Kun
5. Urashi No Kun
6. Chikin Bo
7. Yonegawa No Kun
8. Chatanyara No Kun
9. ChinenShikyanaka No Kun
10. Sesoko No Kun
11. Shishi No Kun
12. Shirotaru No Kun
13. Shukumine No Kun
14. ChikinSunaka No Kun

15. Ufugushiku No Kun
16. Chikin No Kun
17. Chikin Dai Kun
18. Rufa No Kun
19. Shiromatsu No Kun
20. Shirotarou No Kun
21. Kobo No Kun
22. Katin No Kun
23. Choun No Kun
24. Hasso No Kun
25. Ufutun Bo
26. Sueyoshi No Kon
27. Shinakake No Kon
28. Rohai No Kon

#### TONFA KATA

1. Yaragua no Tonfa
2. Matayoshi no Tonfa
3. Hamahiga no Tonfa

#### EKU KATA

1. Ten no KATA
2. Chi no KATA
3. Sunakake no Eku-bo
4. Furyu no Eku-bo

#### SAI KATA

1. Chatan Yara No Sai
2. Hanagiga No Sai
3. ChikinShitahaku No Sai
4. HantagawaKuraguwa No Sai
5. Tawata No Sai

6. Kugusoku No Sai
7. Yaka No Sai
8. Sai IchiNodan
9. Sai NiNodan
10. Sai 3
11. Ufuchiku No Sai
12. Tokuyama No Sai
13. Ishikawaguwa No Sai
14. Shibaruru No Sai
15. Nicho Sai
16. Sancho Sai
17. Tsukenshitahaku No Sai
18. Kishaba No Sai
19. Arakaki No Sai

## **PARTE C: KARATE ADAPTADO OU PARA-KARATE**

### 1. INTRODUÇÃO:

- As seguintes regras e regulamentos são obrigatórios para todos os eventos da IAKU em o "Karatê Adaptado".

### 2. DISCIPLINA, CATEGORIAS E PAGAMENTOS:

- No "Karatê Adaptado", apenas Kata Individual ou Kata da Equipe é realizado.

Existem três categorias para esses Katas no "Karate Adaptado"

A) Atletas com Deficiência Motora, em cadeira de rodas e / ou com apoio de cana.

B) Atletas com Deficiência Visual.

C) Atletas com Deficiência Intelectual

A1) Atletas em cadeira de rodas e / ou bengala,

- Somente atletas com pelo menos uma das seguintes e várias deficiências contemplado:

A1.1 Potência muscular prejudicada. Atletas com potência muscular comprometida têm uma condição de saúde que reduz ou elimina sua capacidade de contrair voluntariamente seus músculos para mover ou gerar força. (Incluindo lesão medular (completa ou incompleta, tetraplegia ou paraplegia ou paraparesia). Distrofia muscular, síndrome pós-poliomielite e espinha bífida.

A1.2 Amplitude de movimento passiva prejudicada Atletas com amplitude de movimento passiva prejudicada têm restrição ou falta de movimento passivo em uma ou mais articulações e / ou extremidades.

B1) Atletas com problemas visuais: Deficiência visual, cegueira total ou parcial, inclui retinite pigmentosa e retinopatia diabético.

C1) Atletas com deficiência intelectual: Atletas com deficiência intelectual têm restrição de funcionamento intelectual (QI = 69) e comportamento que afeta habilidades convencionais, superior ao QI necessário para a vida cotidiana.

- Procedimentos para avaliar e classificar as diferentes dificuldades, através do Oficiais da IAKU:
- A classificação no Karate Adaptado consiste na compensação de pontos extras dependendo de:

1.1 A influência da deficiência específica ao executar o Kata.

- Os Árbitros e Juízes avaliarão a pontuação do Competidor durante o Kata, no final da rodada de qualificação a limitação que o próprio atleta tem para o seu desempenho causado pela deterioração, o referido painel de arbitragem dará entre 01 e 03 pontos decimal extra, dependendo do caso (de 0,0 a 0,3), essa diferença será adicionada à pontuação que os oficiais estimam para o desenvolvimento estabelecido.

1.2 O Corpo Médico do Evento Oficial da IAKU corroborará o Diagnóstico Médico de cada atleta, bem como (se necessário) os Documentos de Prova do seu diagnóstico. Os formulários de diagnóstico médico e testes adicionais para a competição, apresentadas pelas federações, são ferramentas para fornecer, pontos extras mais preciso para o atleta e que os oficiais entendam corretamente suas limitações.

1.3 Durante o desenvolvimento da competição, um treinador da federação nacional representando o atleta, deve estar com ele para ajudá-lo, se necessário. No caso de um atleta com deficiência intelectual, um membro de seu círculo interno, Você também poderá acompanhá-lo, se necessário. Em relação aos atletas em cadeira de rodas, eles participarão da sessão de classificação com o mesmo.

1.4 Relatório médico de diagnóstico de origem (país) Cada Federação deve apresentar um relatório médico que será avaliado no dia de seu registro, pela equipe médica da IAKU. Este documento fornecerá informações extremamente valiosas para o painel de oficiais da IAKU.

1.5 Procedimentos de reclassificação:

1.5.1 As federações, através de seus presidentes e / ou delegados, podem fazer um protesto oficial por escrito, se observar alguma irregularidade, em algum momento seção deste regulamento e no pré-registro dos Atletas. Será descontado aponta para o acusado 1.0 a 3.0.

2. Área de Competência KATA:

2.1 A área de competição deve ser plana e livre de perigos.

2.2 A área de competição deve ter tamanho suficiente para permitir o desenvolvimento correto do kata. Aplicam-se as regras de competição da IAKU para Kata.

2.3 Toda a área de competição deve estar sem barreiras.

2.4 O estádio de competição deve ter, tanto quanto possível, um vestiário masculino e um para mulheres; as portas do mesmo devem ter largura para a passagem de uma cadeira de rodas convencional.

2.5 Em qualquer incidente imprevisto, como incêndio, evento de evacuação; Os treinadores nacionais serão responsáveis por seus atletas.

## Segurança

### 3. Geral:

3.1. Para o correto funcionamento do Kata, é necessária uma superfície lisa e lisa sem interrupções. As áreas convencionais de Kumite geralmente serão adequadas.

3.2 Os atletas devem ter a possibilidade de chegar à área de aquecimento, vestiário, banheiros e área de espectadores sem barreiras e / ou impedimentos, especialmente para atletas em cadeira de rodas e atletas com deficiência visual. Este aplica-se, em particular, a áreas de concorrência em plataformas, que também devem ser facilmente acessíveis para atletas em cadeira de rodas através de uma rampa seguro e gerenciável.

3.3 Se as competições finais ocorrerem em uma plataforma, os treinadores trarão atletas para a plataforma, através de degraus ou rampa. Os treinadores devem ficar perto de seus atletas, em todos os casos, sem invadir a competição, somente se necessário, a pedido da equipe médica.

**Nota:** *para executar um kata da plataforma, a área de competição deve ter um ou dois metros a mais em cada um de seus lados (isso se aplica a qualquer tipo de competição de kata).*

### 4. Traje Oficial para as Competições da IAKU:

4.1 Os participantes e juízes devem usar o uniforme oficial, conforme definido em Regras de Competição Kata IAKU.

4.2 Os atletas em cadeira de rodas podem usar calçados esportivos brancos.

4.3 Durante as primeiras rodadas, os competidores devem usar o cinto que pertence de acordo com o estilo e / ou federação.

4.4 Na final, um competidor terá que usar cinto vermelho e o outro cinto branco, de acordo com as regras da IAKU, o atleta com faixa vermelha (Aka) lugares do lado direito da área de competição, como visto pelo juiz principal, o Atleta com alvo (Shiro) no lado esquerdo da área de competição.

4.5 A jaqueta karategui não pode ser removida durante a execução do Kata, para proteger os pés dos atletas em cadeira de rodas de lesões, eles podem usar calçados esportivos. Os sapatos dos atletas em cadeira de rodas devem estar completamente brancos. Poderá usar meias, mas elas devem ser brancas.

4.6 Atletas da categoria "Deficientes visuais" podem usar bandagens nos olhos. Eles devem ser de cor escura.

### 4.7 Cadeira de rodas:

- Todos os tipos de cadeiras de rodas são permitidos, especialmente aqueles que permitem o uso atlético e imperturbável.
- Apresentação de um Kata. Apenas os seguintes tipos e variações não são permitidos:

a) Cadeiras de rodas de basquete.



- b) Cadeiras de rodas para rugby.
- c) Cadeiras de rodas com suporte elétrico (por exemplo, motores elétricos integrados na roda).
- d) Cadeiras de rodas elétricas.

#### 4.8 Correias:

- São permitidas correias para prender as pernas dos atletas em cadeira de rodas. Eles têm que ser de cor branca e pode ser colocado entre os tornozelos e o joelho.

#### 4.9 Muletas:

- Uma ou duas muletas são permitidas de acordo com o relatório anterior do corpo médico, em Madeira ou metal de forma intercambiável, com proteção de borracha na ponta.

### 5. Organização do concurso KATA:

5.1 A competição de kata estará de acordo com os regulamentos de competição da IAKU. As categorias podem ser as primeiras etapas até 15 anos e mais de 16 anos, e também eles podem ser misturados de acordo com o número de atletas registrados.

5.2 Um sistema de pontos com a melhor pontuação será aplicado.

5.3 Portanto, os participantes podem executar o mesmo Kata em cada repetição de volta.

5.4 O atleta deve executar um Kata que pertença à lista oficial do IAKU Kata.

- O técnico oficial do atleta é responsável pelo registro correto e / ou pelo Kata para demonstrar.

5.5 Serão obtidos na competição, (1) primeiro lugar, (2) segundo lugar, (3) terceiro lugar. E todos os participantes obterão um certificado de participação no evento.

5.6 A tabela de controle terá os marcadores, o assistente de pontuação e o chamador / anunciador, eles serão nomeados por serão nomeados e treinados, pelo presidente da comissão adaptada ao karatê em coordenação com a comissão organizador do campeonato.

### 6. Sequência de arbitragem:

6.I. O juiz principal sentará na posição central na frente dos participantes e dos outros quatro juízes estarão sentados nos cantos da área de competição e à esquerda e o lado direito e as dicas da área de competição. Cada juiz terá um marcador com números e números decimais de 0 a 9 ou, se eles usam marcadores eletrônicos, um botão para eles.

- A ser levado em consideração pelo Painel de Arbitragem:

6.2 Desvios podem ser aceitáveis devido ao tipo de deficiência.

6.3 As pequenas variações mostradas no estilo de competição (ryu-ha) Karatê será permitido.

6.4 Ao avaliar o desempenho de um competidor, os juízes avaliarão o desempenho com base nos dois critérios principais, desempenho técnico e desempenho atlético, como é determinado nas Regras Gerais de Kata da IAKU. O desempenho do Kata é avaliado desde a entrada na área de competição, até sua saída.

### 7. Tabela de controle dos placares:

1. Os cinco juízes darão sua pontuação com base na avaliação. O mais alto e a mais baixa pontuação não será levada em consideração no cálculo do resultado.

7.2 Pontuação média em:

a) Primeira rodada: 7.0

b) Finais: 8.0

7.3 Sistema de pontos de bônus: após realizar o Kata, o Painel de Juízes e de acordo com o grau de incapacidade do atleta, pontos adicionais serão adicionados à avaliação do juiz, respectivamente, levando em consideração como a deterioração afeta o desempenho da Kata (de 0,0 a 0,3).

8. Desqualificação:

8.1 Fornecer informações falsas sobre o registro dos atletas, em referência às suas deficiências.

8.2 Qualquer má conduta, que esteja fora do comportamento do "Budo".

8.3 O Treinador Nacional deve avisar na mesa do Painel de Controle, o Kata a ser realizado pelo participante.

8.4 V. As razões da desqualificação e / ou sanção do participante, bem como consideração de falhas na avaliação, deve ser tratado com cuidado, pois alguns quadros clínicos podem causar ou influenciar certos comportamentos das participantes. Os juízes devem ter a possibilidade de uma reunião (Shugo), sem necessariamente resultar em uma consequência.

9. Desenvolvimento de um Kata:

9.1 No início de cada competição e em resposta ao seu nome e país de origem, o atleta se alinharão na entrada do perímetro da área de competição, em frente ao juiz principal de Kata, ele pode ser guiado para esta posição pelo treinador, então ele deve entrar sozinho até sua posição inicial do Kata na área. O atleta se curvará e anunciará o nome do Kata a ser executado, então o Kata começará; ao finalizar o Kata, o atleta, após realizar um arco marcial, aguardará a decisão do painel dos juízes.

9.2 O juiz principal pedirá uma decisão (HANTEI) e emitirá um som de dois tons no apito com o qual os juízes irão pontuar na mesa, os pontos são anunciar um após o outro em voz alta e claramente audível, o locutor aponta com braço e mão estendidos aos respectivos marcadores no painel de jurados, enquanto anuncia a pontuação, começando com o juiz principal. Então, em que as pontuações anunciarem um após o outro, os marcadores giram 180 graus para o lado dos espectadores, o atleta se curva e volta ao perímetro da área de partida para sair da área de competição. O treinador pode ir para procure depois que o atleta sair do perímetro.

9.3 Se o juiz principal acredita que um competidor deve ser desqualificado, ele deve chamar os outros juízes para chegar a um veredicto.

9.4 Os participantes individuais que não aparecerem quando chamados serão desqualificados (KIKEN) dessa categoria. Desqualificação por KIKEN significa que os competidores são desqualificados dessa categoria, mesmo que isso não afete a participação em outra categoria. Quando a desqualificação "KIKEN" for anunciada, o Juiz Principal será requerido apontando, com a bandeira ou o braço, para a posição inicial do participante, declare "KIKEN".

9.5 Se os competidores, que podem avançar para a próxima rodada, tiverem a mesma soma da pontuação mais baixa atribuída será adicionada ao total, se o empate permanecer, a pontuação

maior eliminado será adicionado ao total e, finalmente, se o empate persistir, os atletas eles competem entre si e o Kata pode ser repetido, uma decisão será tomada por "HANTEI", Painel de juízes.

#### 10. PROTESTOS OFICIAIS:

- Os protestos oficiais na competição de kata seguirão os procedimentos oficiais de protesto, do Regulamento Geral da IAKU.

#### 11. Categorias:

11.1 As categorias provisórias serão de até 15 anos e de 16 anos ou mais, se o Comitê organizador poderia ser misto (feminino e masculino), eles devem manter as divisões (A, B, C. do ponto 2 deste regulamento).

Sensei MARINA A. REGULES

6ª DAN Comissão Técnica da IAKU

Dezembro de 2018 vol.I

### PARTE D: APÊNDICES

#### APÊNDICE I: Terminologia

TERMO	SIGNIFICADO	SINALIZAÇÃO
Shobu Sanbon (Ippon) Hajime	Iniciar a luta ou combate	O árbitro fica na linha oficial e o atleta coloca-se sobre a linha inicial oficial.
Shobu Hajime	Iniciar a extensão da luta	O árbitro fica na linha oficial e o atleta coloca-se sobre a linha inicial oficial
Atoshi Baraku	30 segundos para o fim da luta.	O cronometrista deverá soar um sinal sonoro faltando 30 segundos para o fim da luta.
Yame	Suspensão temporária da luta.	O árbitro faz um movimento de corte com a mão de cima para baixo. O cronometrista ao ouvir o comando, deve parar o relógio.
Tsuzukete	Continuar lutando	
TsuzuketeHajime	Reiniciar o combate.	O árbitro central fica na linha oficial, volta para Zenkutsu-dachi e traz as palmas das mãos uma para a outra.
Soremade	Fim do combate.	O árbitro central está na linha oficial e mostra a palma de uma mão entre os atletas com o braço estendido.

Motonoichi	Posição inicial.	Os competidores, árbitro central e os juízes devem regressar a sua respectiva posição original.
Shugo	“Convocação dos juízes”	O árbitro central chama os juízes durante o combate ou encontro.
Hantei	Julgamento	É a chamada para os juízes julgarem após o árbitro central apitar. Os juízes devem manifestar a sua decisão por sinal de bandeira.
Ippon	Um ponto	O árbitro central estende seu braço para cima à 45° graus acima da cabeça para o lado de quem pontuou.
Waza-ari	Meio ponto	O árbitro central estende seu braço para baixo à 45° graus para o lado de quem pontuou.
Awasete Ippon	Dois Waza-ari, reconhecido como um Ippon	O árbitro central estende o braço para cima à 45° graus acima da cabeça para o lado de quem pontuou.
Aiuchi	Técnica simultânea. Nenhum ponto concedido.	O árbitro central traz os punhos juntos em frente do peito.
Hikiwake	Empate	O árbitro central estende ambos os braços para o lado e ligeiramente para baixo com as palmas das mãos voltadas para cima.
Aka/ShiroNokachi	Vitória de Aka (vermelho) ou Shiro (Branco)	O árbitro central levanta um braço para o lado vencedor.
Encho-Sen/ Sai Shiai	Extensão	O árbitro central reinicia a luta com o comando “ShobuHajime”
Torimasen	Não aceitável como técnica de pontuação	O movimento é como o Hikiwake, culminando com as palmas das mãos voltadas para baixo.
Atenai	Aviso privado de contato excessivo	O árbitro central com o punho coberto pela outra mão, ao nível do peito, e exhibe para o ofensor.
Hansoku Chui	Aviso oficial de advertência	O árbitro central aponta com o dedo indicador para o peito do ofensor em um ângulo de 45° graus.

Hansoku	Falta grave /Desclassificação	O árbitro central aponta com o dedo indicador para a face do ofensor e anuncia a vitória (Nokachi) para o adversário.
Jogai	Saída da área de luta	O árbitro central aponta com o dedo indicador, em um ângulo de 45° graus, para a delimitação da área do atleta penalizado.
Uke Imasu	Técnica de bloqueio	Uma mão aberta toca no antebraço do braço oposto.
Nukete Imasu	Técnica falha	A mão fechada passa em frente ao corpo horizontalmente.
Yowai	Técnica muito fraca	Movimento com a mão aberta de cima para baixo.
Hayai	Mais rápido/ primeiro a marcar	A ponta dos dedos de uma das mãos toca na palma da mão oposta.
Maai	Distância incorreta	Ambas as mãos são abertas e paralelas na direção do competidor.
Mubobi	Exposição ao perigo	O árbitro central aponta o dedo indicador na direção do infrator, com um pequeno movimento circular.
Kiken	Desistência/ Não compareceu	O árbitro central aponta com o dedo indicador em direção à linha originária do competidor ausente.
Shikkaku	Desqualificação do torneio	O árbitro central aponta em direção ao rosto do atleta e em seguida faz-se uma rotação indicando expulsão da área/evento.
Mienai	Nada vi/ Sem ângulo	O árbitro central cobre seus olhos com as palmas das mãos demonstrando que o ângulo que se encontrava não favoreceu a visão nítida de ponto.

## APÊNDICE II: A Mesa de Julgamento

Quando o Árbitro decide com base nos sinais dados pelos Juízes, a decisão será regida pelo Mesa de julgamento indicado no diagrama a seguir

<table border="1"> <tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr> <tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>●</td></tr> <tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>×</td></tr> <tr><td colspan="4">SHIRO NO KACHI</td></tr> </table>	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	×	SHIRO NO KACHI				<table border="1"> <tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td></tr> <tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>○</td></tr> <tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>×</td></tr> <tr><td colspan="4">AKA NO KACHI</td></tr> </table>	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	×	AKA NO KACHI				<table border="1"> <tr><td colspan="2">LEGEND</td></tr> <tr><td>●</td><td>AKA</td></tr> <tr><td>○</td><td>SHIRO</td></tr> <tr><td>×</td><td>MIENAI</td></tr> </table>	LEGEND		●	AKA	○	SHIRO	×	MIENAI
○	○	○	○																																							
○	○	○	●																																							
○	○	○	×																																							
SHIRO NO KACHI																																										
●	●	●	●																																							
●	●	●	○																																							
●	●	●	×																																							
AKA NO KACHI																																										
LEGEND																																										
●	AKA																																									
○	SHIRO																																									
×	MIENAI																																									
<table border="1"> <tr><td>○</td><td>○</td><td>●</td><td>×</td></tr> <tr><td>○</td><td>○</td><td>×</td><td>×</td></tr> <tr><td colspan="4">SHIRO NO KACHI OR HIKIWAKE</td></tr> </table>	○	○	●	×	○	○	×	×	SHIRO NO KACHI OR HIKIWAKE				<table border="1"> <tr><td>●</td><td>●</td><td>○</td><td>×</td></tr> <tr><td>●</td><td>●</td><td>×</td><td>×</td></tr> <tr><td colspan="4">AKA NO KACHI OR HIKIWAKE</td></tr> </table>	●	●	○	×	●	●	×	×	AKA NO KACHI OR HIKIWAKE																				
○	○	●	×																																							
○	○	×	×																																							
SHIRO NO KACHI OR HIKIWAKE																																										
●	●	○	×																																							
●	●	×	×																																							
AKA NO KACHI OR HIKIWAKE																																										
<table border="1"> <tr><td>×</td><td>×</td><td>×</td><td>×</td></tr> <tr><td>○</td><td>×</td><td>×</td><td>×</td></tr> <tr><td>●</td><td>×</td><td>×</td><td>×</td></tr> <tr><td>○</td><td>●</td><td>×</td><td>×</td></tr> <tr><td colspan="4">HIKIWAKE</td></tr> </table>	×	×	×	×	○	×	×	×	●	×	×	×	○	●	×	×	HIKIWAKE				<table border="1"> <tr><td>○</td><td>○</td><td>●</td><td>●</td></tr> <tr><td colspan="4">SHIRO/AKA NO KACHI OR HIKIWAKE</td></tr> </table>	○	○	●	●	SHIRO/AKA NO KACHI OR HIKIWAKE																
×	×	×	×																																							
○	×	×	×																																							
●	×	×	×																																							
○	●	×	×																																							
HIKIWAKE																																										
○	○	●	●																																							
SHIRO/AKA NO KACHI OR HIKIWAKE																																										

- No caso de dois juízes darem o ponto a Shiro (Aka), um juiz não concede o ponto e o outro show Mienai, o Árbitro deve consultar os dois juízes que deram um ponto. Então você deve pedir aos juízes mais uma vez para tomar uma decisão. O árbitro toma uma decisão final.

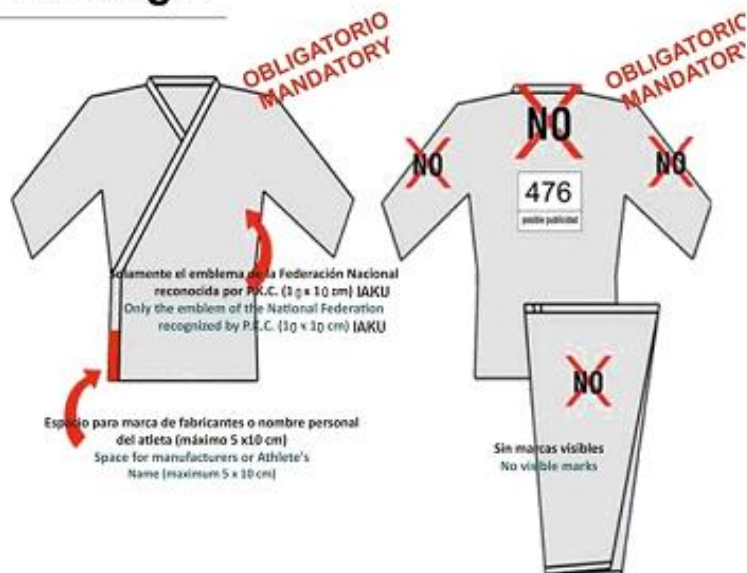
**Nota:** para o painel de juízes da tabela, o apontador do Ippon é um ponto completo, o Wazari é 1/2 ponto, pois a anotação 2 Wazaris é igual a 1 Ippon.

### APÊNDICE III: Equipamento dos Concorrentes

- Luvas: as luvas devem ser cobertas com um pano branco ou couro macio. Os dedos devem ser expostos. A espessura máxima é de 2 cm.
- Protetor bucal: os protetores bucais devem ser brancos ou transparentes.

- Inguiniais: os inguiniais devem ser de plástico ou couro. Metal não é permitido.
- Babadores: os babadores devem proteger o peito e as laterais do peito, não apenas a frente.

## Karategui



Cinturón Blanco  
White Belt

**OBLIGATORIO en Kumite MANDATORY in Kumite**



Cinturón Rojo  
Red Belt

**OBLIGATORIO en Kumite MANDATORY in Kumite**

## Protecciones Kumite



Guantes: Deben estar cubiertos por una tela blanca o por cuero blando. Los dedos deben estar al descubierto.  
El grosor máximo es de 2 cm.  
Mitts: They must be covered by a white cloth or soft body. Fingers should be exposed.  
The maximum thickness is 2 cm.



Fechas blancas: Deben proteger el pecho y los costados del pecho, no sólo el frente.  
White Chest Guard: They must protect the chest and sides of the breast, not just the front.



Cabezal protector blanco  
White Helmet head protection



Cabezal protector Rojo  
Red Helmet head protection

**OBLIGATORIO Hombres MANDATORY Men**



Protector inguinal: Deben ser de plástico o cuero. El metal no está permitido.  
Crotch Protector: They must be plastic or leather. The metal is not allowed.

**OBLIGATORIO Mujeres MANDATORY Women**



Top protector de busto  
Top Breast Guard

**OBLIGATORIO MANDATORY**



Protector bucal: Deben ser blancos o claros.  
Teeth protector guard: They should be white or almost white.

**OPCIONALES OPTIONAL**



Protectores de tibias  
Shin Guard



Máscara de Protección  
Protective Mask



**Razões religiosas:**

Regulamento do uso do HIJAB ou HIYAB:

- Os atletas poderão se vestir para a competição de kumite como roupas religiosas, regulamentadas e aprovadas pela IAKU: a Hijab, ou lenço liso, podendo escolher a cor branca ou preta que cobrir o cabelo. Deve ser ajustado ao pescoço e à cabeça com o objetivo de proteger ambos os atletas e permitir que o corpo de árbitros uma visão o mais clara possível. - Para a modalidade de competição de Kata, o mesmo Hijab ou um mais frouxo pode ser usado, mas em nenhum caso, o Hijab deve cobrir o Karate Gui.



## ANEXO IV: Kata Lista

<b>GOJU RYU</b>	<b>SHITEI KATA</b>	<b>SENTEI KATA</b>	<b>TOKUI KATA</b>
<b>1ª RODADA</b>	<i>GekisaiIchi / GekisaiNi / Saifa</i>		
<b>2ª RODADA</b>		<i>SeizanSeipai / Seienchin / Shisochin</i>	
<b>3ª RODADA (FINAL)</b>			<i>GekisaiIchi / GekisaiNi / Saifa SeizanSeipai / Seienchin / Shisochin Kururunfa / Superimpei / Sanzeru</i>

<b>SHITO RYU</b>	<b>SHITEI KATA</b>	<b>SENTEI KATA</b>	<b>TOKUI KATA</b>
<b>1ª RODADA</b>	<i>Pinan 1,2,3,4,5. Naifanchin- Shodan / Saifa</i>		
<b>2ª RODADA</b>		<i>Bassai-Dai / Jion / Dai-Kosokun / Tomari-No- Wansyu / Seienchin</i>	
<b>3ª RODADA (FINAL)</b>			<i>Pinan 1,2,3,4,5. Naifanchin- Shodan / Saifa Bassai-Dai / Kosokun-Dai / Tomari-No- Wansyu / Seienchin / Jion Kosokun-Sho / Niseishi / Jitte / Seipai Seisan / Bassai-Sho / Sochin (Aragaki-Ha) / Matsumura-Bassai / Tomari-Bassai / Sanseiru / Shisochin / Chinte / Chinto / Gojushiho / Unshu / Nipaipo / Matsukaze / Superimpei / Kururunfa / Wanshu</i>

<b>SHOTOKAN</b>	<b>SHITEI KATA</b>	<b>SENTEI KATA</b>	<b>TOKUI KATA</b>
-----------------	--------------------	--------------------	-------------------

<b>1ª RODADA</b>	<i>Heian 1,2,3,4,5. Tekki-Shodan</i>		
<b>2ª RODADA</b>		<i>Bassai-Dai / Enpi / Kanku-Dai / Jion / Hangetsu</i>	
<b>3ª RODADA (FINAL)</b>			<i>Heian 1,2,3,4,5. Tekki-Shodan Bassai-Dai / Enpi / Kanku-Dai / Jion / Hangetsu Jitte / Tekki-Nidan / Tekki-Sandan / Gankaku / Bassai- Sho / Kanku-Sho / Sochin / Nijushiho / Gojushiho-Dai / Gojushiho-Sho / Wankan / Chinte / Unsu / Meikyo</i>

<b>WADO RYU</b>	<b>SHITEI KATA</b>	<b>SENTEI KATA</b>	<b>TOKUI KATA</b>
<b>1ª RODADA</b>	<i>Pinan1,2,3,4,5.</i>		
<b>2ª RODADA</b>		<i>Kushanku / Niseishi / Jion / Passai</i>	
<b>3ª RODADA (FINAL)</b>			<i>Pinan 1,2,3,4,5. Kushanku / Niseishi / Jion / Passai Chinto / Naihanchi / Rohai / Wanshu / Seishan / Jitte</i>

<b>SHORINRYU</b>	<b>SHITEI KATA</b>	<b>SENTEI KATA</b>	<b>TOKUI KATA</b>
<b>1ª RODADA</b>	<i>FukyugataIchi / FukyugataNi /</i>		

	<i>Pinan1,2,3,4,5 / NaihanchiShodan / NaihanchiNidan / NaihanchiSandan</i>		
<b>2º RODADA</b>		<i>Wanshu / Ananku / Wankan / Rohai / Jitte / PassaiSho / Sochin / Jion / Seisan / Niseshi (Nijyu Shiho)</i>	
<b>3º RODADA (FINAL)</b>			<i>FukyugataIchi / FukyugataNi / Pinan1,2,3,4,5 / NaihanchiShodan / NaihanchiNidan / NaihanchiSandan Wanshu / Ananku / Wankan / Rohai / Jitte / PassaiSho / Sochin / Jion / Seisan / Niseshi (Nijyu Shiho) Passai Dai / Gojushiho (Useshi) / Kusanku Sho / Kushanku Da / Chinto / Chinti / Passai (Tomari) / Kushanku (Chatanyara)</i>

**APÊNDICE V: Gestos de Árbitros e Juízes*****SHOBU HAJIME:***

“Iniciar o combate!” Após o anúncio, o árbitro central dá um passo para trás.

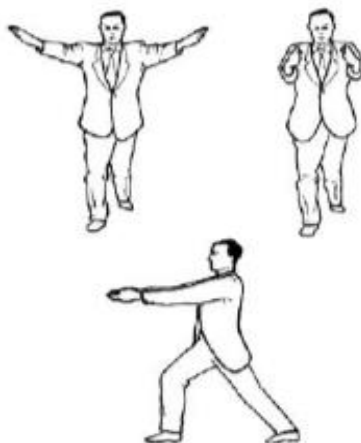
***OTAGAI-NI-REI:***

O árbitro central orienta os competidores a se cumprimentarem um ao outro



***TSUZUKETE HAJIME:***

Continuação da luta (Tsuzukete) em posição para frente, o árbitro central estende os braços com as palmas viradas na direção dos competidores. Quando ele diz “Hajime”, ele gira as palmas das mãos, trazendo-as rapidamente na direção das mesmas, ao mesmo tempo em que dá um passo para trás.

***YAME:***

Interrupção da luta ou ação do combate. Ao fazer o anúncio, o árbitro central faz um movimento de corte de cima para baixo com a mão.



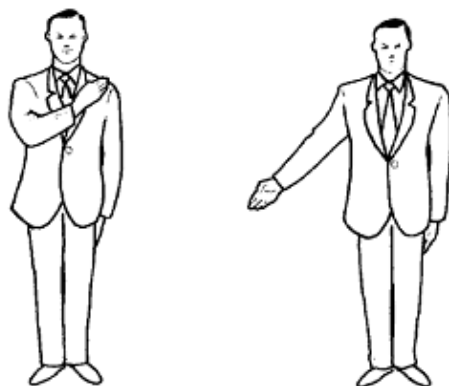
*ATENAI YONE – CONTATO EXCESSIVO:*

O árbitro central indica aos juízes que houve contato excessivo.



*WAZARI:*

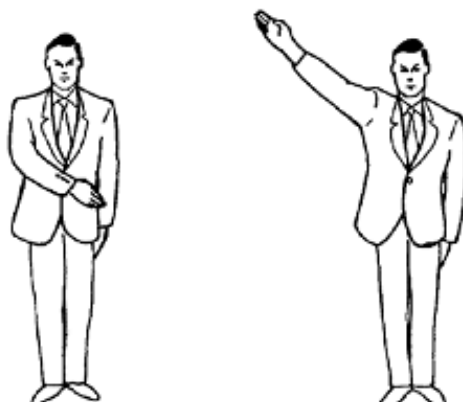
O árbitro central estende o braço para baixo à 45° graus para o lado do competidor que pontuou.



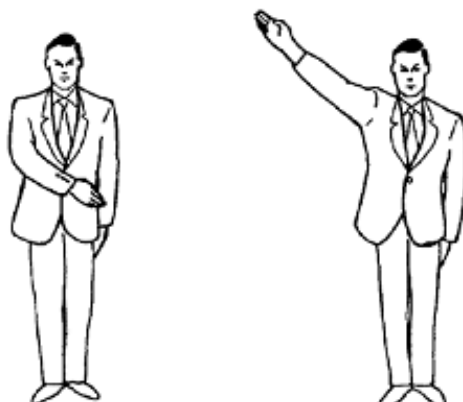


***IPPON (UM PONTO):***

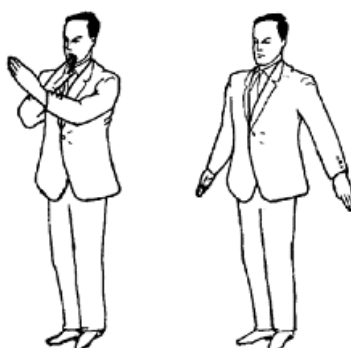
O árbitro central estende o braço para cima à 45° graus para o lado do competidor que pontuou.

***NO KACHI:***

No final da luta, o árbitro central estende o braço para cima em 45° graus para o lado vencedor.

***ANULAR A ÚLTIMA DECISÃO:***

O árbitro central vira-se para o atleta na qual irá anular a última decisão (Aka ou Shiro), cruza os braços e faz um corte em “X” com as palmas das mãos para baixo.

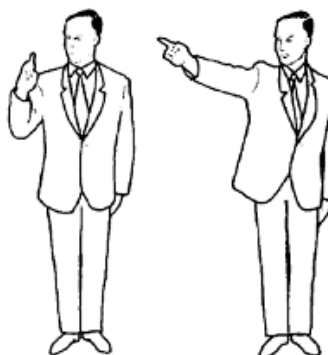


*HANSOKU CHUI:*

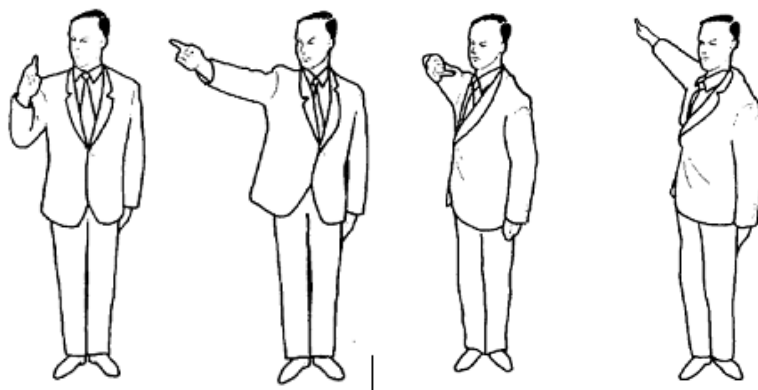
O árbitro central indica a 2ª violação da regra e depois aponta o dedo indicador horizontalmente para o infrator (peito).

*HANSOKU:*

O árbitro central indica uma infração grave, em seguida, aponta com o dedo indicador em direção ao rosto do infrator à 45° graus. Em seguida, anuncia a vitória do adversário.

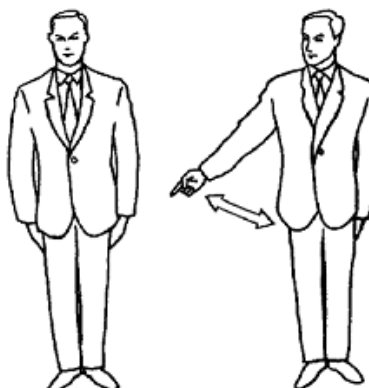
*SHIKKAKU:*

O árbitro central aponta com o dedo indicador na direção do rosto do atleta a ser penalizado à 45° graus para cima, em seguida, para trás e para fora indicando a expulsão, anunciando “Aka/ShiroShikkaku!”. Logo, a vitória é anunciada para o oponente.



*JOGAI:*

O árbitro central faz um movimento lateral com o dedo indicador indicando para o atleta (Aka/Shiro) e aos juízes que houve saída da área de luta.



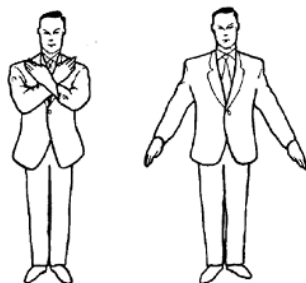
*SHUGO:*

O árbitro central chama os juízes auxiliares para uma reunião.



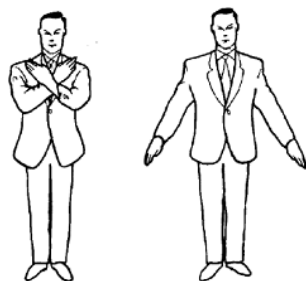
*TORIMASEN:*

O árbitro central cruza os braços em “X” em frente ao tórax e faz um gesto cortando em 45° graus para baixo com ambos os braços.



*HIKIWAKE:*

No caso de empate, o árbitro central cruza os braços e os estende à 45° graus para baixo com a palma das mãos voltadas para frente.



*AIUCHI:*

Nenhum ponto atribuído para um dos competidores (mesmo tempo de ação de técnica). Os punhos são colocados à frente do peito do árbitro central.



*UKE IMASU: BLOQUEIO TÉCNICO*

O árbitro central toca no antebraço com as mãos abertas indicando para os demais juízes que a técnica foi bloqueada ou não chegou a uma área de pontuação.



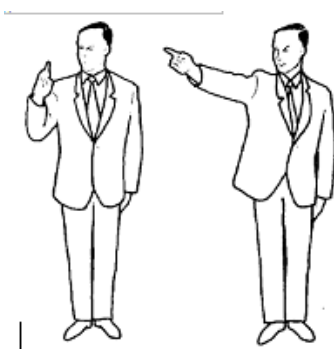
*AKA/SHIRO HAYAI: MARCOU PRIMEIRO*

O árbitro central indica aos juízes que AKA ou SHIRO pontuou primeiro com a indicação da ponta dos dedos encostando na palma da mão oposta referente a AKA ou SHIRO.



*MUBOBI:*

O árbitro central flexiona o braço e o estende apontando para o atleta que infringiu a regra penalizando-o, indicando aos juízes que o competidor está se expondo ao perigo.



*YOWAI: TÉCNICA FRACA*

Com a mão aberta, o árbitro central move de cima para baixo indicando aos juízes que a técnica aplicada (AKA/SHIRO) foi fraca.

*NUKETE IMASU: TÉCNICA FALHA*

O árbitro central move com o punho fechado próximo ao corpo para indicar aos juízes que a técnica foi falha/ vazou/ resvalou na área de pontuação.

*MAAI: DISTÂNCIA INCORRETA (LONGE)*

O árbitro central posiciona as palmas das mãos voltadas uma para a outra a uma distância de 30 cm, indicando aos juízes que a distância da técnica foi incorreta.



*MAAI: DISTÂNCIA INCORRETA (PERTO)*

O árbitro central cruza os braços com as costas das mãos para frente para indicar a distância da técnica está muito próxima.



*RECONSIDERAÇÃO:*

Depois de explicar as razões, o árbitro central pede aos juízes para reconsiderar seus pontos de vista.



*KIKEN – DESISTÊNCIA:*

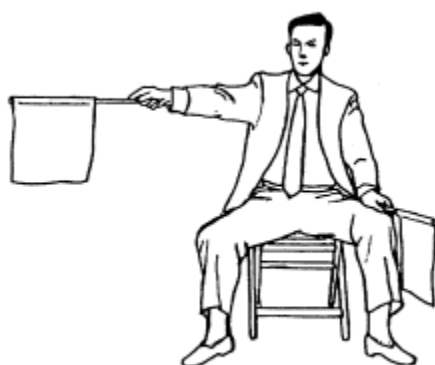
O Árbitro Central aponta com o dedo indicador para a posição inicial da linha do competidor desistente e então anuncia a vitória ao competidor oponente.



### GESTICULAÇÃO DOS AUXILIARES(BANDEIRA)

#### *WAZARI:*

Juiz levanta a bandeira na altura do ombro correspondente ao competidor que pontuou.



#### *IPPON: UM PONTO*

Juiz levanta a bandeira a 45do ombro correspondente ao competidor que pontuou.



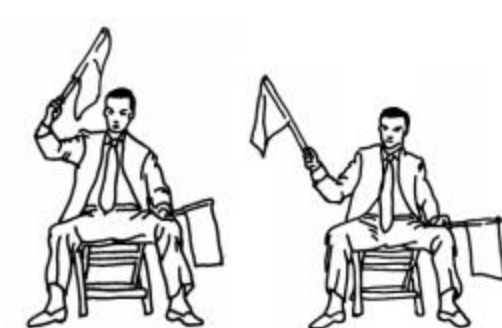


**FALTA:**

Aviso de uma falta, círculo sinalizador correspondente, e, em seguida, o sinal da falta.

**FALTA GRAVE: VIOLAÇÃO**

Juiz aponta a bandeira com o braço dobrado, e mexe com a bandeira em círculo, e então o sinal da falta grave é feita.

**JOGAI:**

Juiz toca o chão com a bandeira correspondente.



*HANSOKU CHUI:*

Juiz aponta a bandeira correspondente na direção do peito do competidor infrator.

*HANSOKU:*

Juiz aponta a bandeira correspondente na direção da rosto do competidor infrator.

*TORIMASEN:*

O Juiz faz o movimento de cruzar e descruzar a bandeira.



*AIUCHI:*

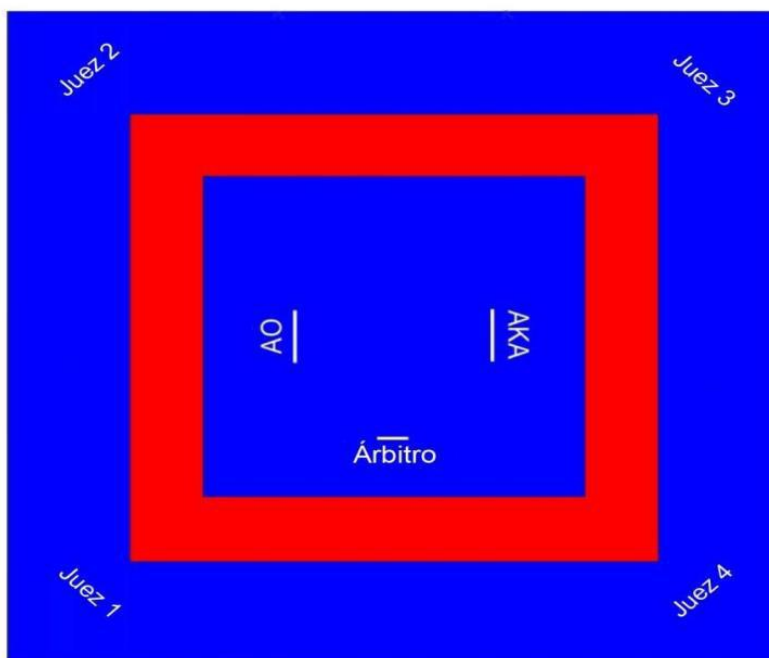
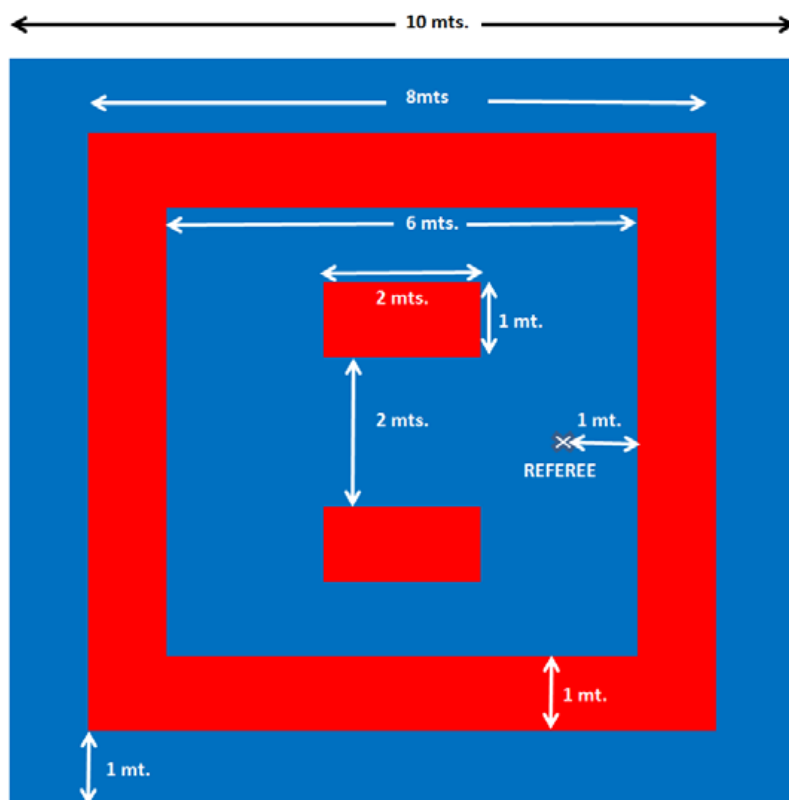
As bandeiras são movidas uma para a outra, frente do peito.

*MIENAI:*

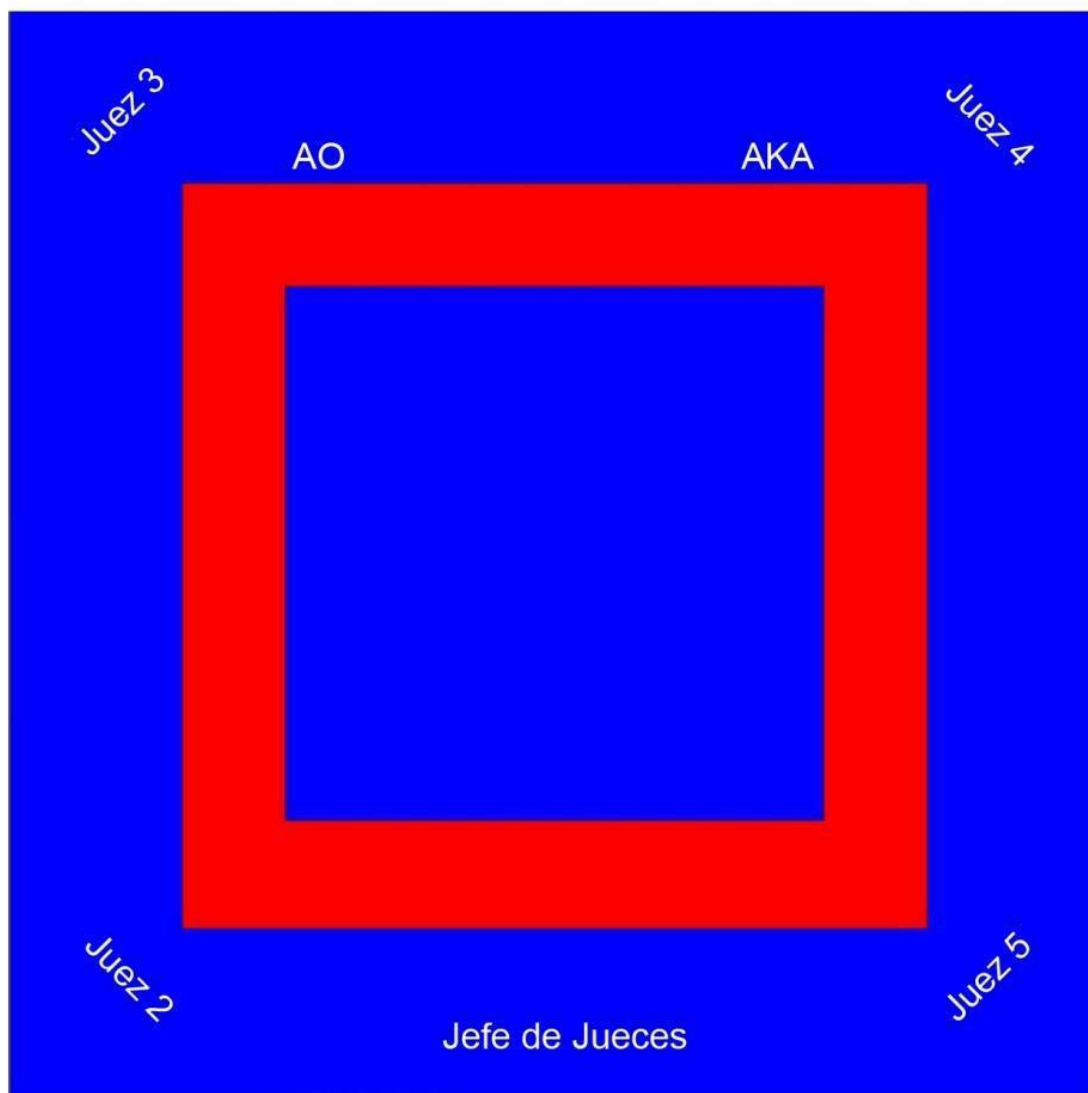
As bandeiras são colocadas em frente da face.



DISPOSIÇÃO DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE



**DISPOSIÇÃO DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KATA**



## **Apêndice VII: Organização e Condução de um Evento Internacional**

### **Conceitos gerais:**

- a) Os competidores da ShobuIppon não podem competir na ShobuSanbon e vice-versa, no mesmo evento.
- b) Ao final das inscrições, pesagens e sorteios, se possível, uma cópia dos sorteios e chaves será feita para cada uma das delegações participantes.
- c) A alínea b) deste parágrafo será alcançada, porque as delegações devem enviar com (30) dias de antecedência, a lista de registros, competidores e oficiais, que não o tiver enviado em tempo e forma, no prazo, ficará fora do registro.
- d) O competidor, que está mal registrado por peso, idade, altura e / ou categoria, deve pagar (US \$ 10) por cada alteração feita no registro e pesagem.
- e) No caso de uma categoria Kata, deve haver pelo menos dois (2) participantes para serem realizados. No caso de Kumite, deve haver pelo menos dois (2) participantes para serem realizados. Nos dois casos (Kumite / Kata), será utilizado no caso de bebês, cadetes A e B, juvenis A e B, idosos A, para ascender às categorias mais altas imediatas; no caso de veteranos idosos de B e AB, eles descerão para as categorias imediato mais baixo. Em todas essas alterações, a categoria da correia, o peso e a altura serão levados em consideração. A categoria que permanecerá imóvel será a sênior A, podendo ser unificada por cinto e / ou peso.
- f) Para a unificação das categorias, o participante que tiver que subir e / ou descer deverá assinar um aviso antes da entidade supervisora e organizadora do evento, assumindo a responsabilidade pela alteração realizada. Um responsável principal (caso menor) ou o participante mais velho por sua própria decisão.

### **Categorias da IAKU de faixas coloridas (kyu) e faixas pretas (Dan)**

<b>HASTA NARANJA UNTIL ORANGE</b>	<b>HASTA AZUL UNTIL BLUE</b>	<b>MARRON Y NEGRO BROWN AND BLACK</b>
---	--	---

## Categorías por edades, sexo, pesos e alturas

	EDAD	SEXO	ALTURA	PESO
Infantil	hasta a 6 años	femenino	Open	Open
Infantil	hasta a 6 años	masculino	Open	Open
Infantil	7 y 8 años	femenino	menos 1,30 m / mas 1,30 m	Open
Infantil	7 y 8 años	masculino	menos 1,30 m / mas 1,30 m	Open
Infantil	9 y 10 años	femenino	menos 1,35 m / mas 1,35 m	Open
Infantil	9 y 10 años	masculino	menos 1,35 m / mas 1,35 m	Open
Cadetes A	11 y 12 años	femenino		menos 45 kg / mas 45 kg
Cadetes A	11 y 12 años	masculino		menos 45 kg / mas 45 kg
Cadetes B	13 y 14 años	femenino		menos 50 kg / mas 50 kg
Cadetes B	13 y 14 años	masculino		menos 55 kg / menos 60 kg / mas 60 kg
Juveniles A	15 a 17 años	femenino		menos 50 kg / menos 55 kg / mas 55 kg
Juveniles A	15 a 17 años	masculino		menos 65 kg / menos 75 kg / mas 75 kg
Juveniles B	18 a 20 años	femenino		menos 55 kg / menos 60 kg / mas 60 kg / lppon Open
Juveniles B	18 a 20 años	masculino		menos 65 kg / menos 75 kg / menos 85 kg / mas 85 kg / lppon Open
Senior A	21 a 35 años	femenino		menos 55 kg / menos 60 kg / mas 60 kg / lppon Open
Senior A	21 a 35 años	masculino		menos 65 kg / menos 75 kg / menos 85 kg / mas 85 kg / lppon Open
Seniors B	36 a 45 años	femenino		menos 55 kg / menos 60 kg / mas 60 kg / lppon Open
Seniors B	36 a 45 años	masculino		menos 65 kg / menos 75 kg / menos 85 kg / mas 85 kg / lppon Open
Veteranos A	46 a 55 años	femenino		Open peso (Open Weight)
Veteranos A	46 a 55 años	masculino		Open peso (Open Weight)
Veteranos B	más 55 años	femenino		Open peso (Open Weight)
Veteranos B	más 55 años	masculino		Open peso (Open Weight)
Team	Open	femenino		Open peso (Open Weight)
Team	Open	masculino		Open peso (Open Weight)

**IAKU - Comité de  
Arbitraje Buenos Aires - Argentina,  
abril de 2020**