



WORLD KARATE FEDERATION
REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO DE KARATE KATA E KUMITE
EM VIGOR A PARTIR DE 01.01.2020
EM VIGOR CBK FEV/2020



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE KARATE

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE KARATE

Presidente: Luiz Carlos C. do Nascimento

Dir. Arbitragem CBK

Celso Rodrigues

Formatação CBK:

Ennio Cardoso

Comissão Arbitragem CBK

Celso Rodrigues

Ennio Cardoso

Hercules Pessoa de Queiroz

Luiz Carlos Cardoso JR

Sebastião Hermes

Tradução:

Prof. Dr. Nilson Roberto B. da Silva (DR.

Estudos Lingüístico e Literários em Inglês com ênfase em Tradução).

Prof. Hércules Queiroz



WORLD KARATE FEDERATION
REGULAMENTOS DE COMPETIÇÃO DE KATA E KUMITE
EM VIGOR A PARTIR DE 01.01.2018



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE KARATE
REGULAMENTOS DE COMPETIÇÃO DE KATA E KUMITE
EM VIGOR A PARTIR DE 01.02.2019



Regulamento Oficial WKF, Traduzido para o Português Brasileiro, incluso algumas indicações e adequações para Brasil, CBK..

SUMÁRIO

	I/E	PAG
ARTIGO 1:	ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE	5 4
ARTIGO 2:	UNIFORME OFICIAL	6 4
ARTIGO 3:	ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÕES DE KUMITE	8 6
ARTIGO 4:	O PAINEL DE ARBITRAGEM	10 8
ARTIGO 5:	DURAÇÃO DO ENCONTRO	11 8
ARTIGO 6:	PONTUAÇÃO	12 9
ARTIGO 7:	CRITÉRIOS DE DECISÃO	15 11
ARTIGO 8:	COMPORTAMENTO PROIBIDO	16 12
ARTIGO 9:	ADVERTÊNCIAS E PENALIDADES	20 15
ARTIGO 10:	LESÕES E ACIDENTES NA COMPETIÇÃO	22 16
ARTIGO 11:	PROTESTO OFICIAL	23 17
ARTIGO 12:	PODERES E OBRIGAÇÕES DOS OFICIAIS	26 19
ARTIGO 13:	INÍCIO, SUSPENSÃO E FIM DOS ENCONTROS	30 22
ARTIGO 01:	A ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KATA	32 23
ARTIGO 02:	UNIFORME OFICIAL	32 23
ARTIGO 03:	ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÃO DE KATA	34 25
ARTIGO 04:	O PAINEL DE JUÍZES	37 27
ARTIGO 05:	CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	39 28
ARTIGO 06:	OPERAÇÃO DOS ENCONTROS	44 31
ARTIGO 07:	PROTESTO OFICIAL	44 32
APÊNDICE 1:	TERMINOLOGIA	48 34
APÊNDICE 2:	GESTOS E SINAIS COM AS BANDEIRAS	50 35
	ANÚNCIOS E GESTOS DO ÁRBITRO	50 35
	SINALIZAÇÃO DOS JUÍZES COM AS BANDEIRAS	57 35
APÊNDICE 3:	GUIA OPERACIONAL PARA ÁRBITROS E JUÍZES	60 38
APÊNDICE 4:	SIMBOLOGIA DOS MARCADORES DE PONTUAÇÃO	63 41
APÊNDICE 5:	DISPOSIÇÃO DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE	64 41
APÊNDICE 6:	DISPOSIÇÃO DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KATA	65 42
APÊNDICE 7:	O KARATE – GI	66 42
APÊNDICE 8:	CAMPEONATOS MUNDIAIS: CONDIÇÕES E CATEGORIAS	67 43
APÊNDICE 9:	GUIA DE COR DAS CALÇAS DOS ÁRBITROS E JUÍZES	68 42
APÊNDICE 10:	COMPETIÇÕES DE KARATE PARA MENORES DE 14 ANOS DE IDADE	69 44
APÊNDICE 11:	VIDEO REVIEW	71 45
APÊNDICE 12:	FORMULÁRIO OFICIAL DE PROTESTO	77 49
APÊNDICE 13:	PROCEDIMENTOS PARA A PESAGEM	79 51
APÊNDICE 14:	CHAVE ROUND-ROBIN (RODÍZIO)	81 52
APÊNDICE 15:	ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÃO OLÍMPICA DE KATA	84 54
APÊNDICE 16:	COMPETIÇÃO DE KATA DA PREMIER LEAGUE	95 62
CBK	ADEQUAÇÃO OU ORIENTAÇÃO	63
CBK/WKF	PROVA WKF VERSÃO 2019 (POR, ING e ESP)	68

I/E paginas em no regulamento em Inglês ou espanhol

I/E - Paginas do regulamento em Ingles ou Espanhol

ARTIGO 1 : ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE

1. A área de competição será um quadrado formado por tatames do tipo aprovado pela WKF, com lados de oito metros (medidos de fora), com um metro adicional em todos os lados, como área de segurança. Haverá uma zona de segurança de dois metros, livre em cada lado. Quando uma área elevada de competição for usada, a área de segurança deverá ter um metro adicional em cada lado.
2. Duas peças estarão invertidas, com os lados vermelhos para cima, a um metro de distância do centro do tatame, para posicionamento da saudação entre os competidores. Ao iniciar ou reiniciar os combates, os competidores estarão no centro da linha da frente desta área, um de frente para o outro.
3. O árbitro se posicionará no centro da área de competição, entre as peças em que estão situados os competidores, a uma distância de dois metros da área de segurança.
4. Os juízes ficarão sentados nos cantos da área de segurança. O árbitro pode mover-se em torno de todo o tatame, incluindo a área de segurança onde os juízes estão sentados. Cada juiz estará equipado com uma bandeira vermelha e outra azul.
5. O supervisor de encontro (Kansa) ficará sentado fora da área de segurança, atrás do árbitro, à sua esquerda ou direita. Ele estará equipado com uma bandeira vermelha ou sinalizador, e um apito (preto com cordão branco).
6. O supervisor de pontuação ficará sentado à mesa oficial correspondente, entre o anotador de pontuação e o Cronometrista.
7. Os técnicos ficarão sentados fora da área de segurança, em seus respectivos lados, de frente para a mesa oficial. Quando a área de competição for elevada, os técnicos ficarão fora da área elevada.
8. O metro da borda da área de competição deverá ser de cor diferente do restante do tatame.

NOTA: Veja também APÊNDICE 5: DISPOSIÇÃO DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE

EXPLICAÇÃO:

I. Não deve haver placas publicitárias, paredes, pilares etc. dentro de um metro do perímetro exterior da área de segurança.

II. As peças de tatame usadas devem ser antiderrapantes no lado que fazem contato com o chão propriamente, mas têm de ter um baixo coeficiente de atrito na superfície superior. O árbitro deve assegurar-se de que as peças de tatame não venham a se separar durante a competição, já que os espaços entre as peças decorrentes dessa separação podem provocar lesões nos competidores e, por isso, constituem um risco. Os tatames devem ser do tipo aprovado pela WKF.

ARTIGO 2 : UNIFORME OFICIAL

1. Os competidores e seus técnicos devem vestir uniformes oficiais, conforme definido neste regulamento.
2. A Comissão de Arbitragem pode desclassificar qualquer oficial ou competidor que não cumpra com as normas contidas neste regulamento.

ÁRBITROS

1. Árbitros e juízes devem vestir o uniforme oficial designado pela Comissão de Arbitragem. O uniforme deve ser usado em todas as competições e cursos.
2. O uniforme oficial é composto das seguintes peças:
 - ✓ Blazer azul-marinho, não cruzado;
 - ✓ Uma camisa branca de mangas curtas;

- ✓ Gravata oficial, sem prendedor;
- ✓ Um apito preto;
- ✓ Um cordão branco, discreto para o apito;
- ✓ Calça comprida, cinza clara, sem dobras (Apêndice 9);
- ✓ Meias azul-escuras ou pretas e sapatilhas pretas para uso na área de combate;
- ✓ Vestimenta religiosa para a cabeça, aprovada pela WKF;
- ✓ Árbitros e juízes de ambos os sexos podem usar aliança discreta de casamento;
- ✓ Árbitros e Juízas podem usar um prendedor de cabelo e brincos discretos.

3. Para Jogos Olímpicos, Jogos Olímpicos da Juventude, Jogos Continentais e outros eventos multiesportivos em que os uniformes são fornecidos aos árbitros sob a responsabilidade da organização local, com tema e visual específicos do evento, o uniforme oficial para árbitros pode ser substituído por esse uniforme comum. Para tanto, é necessário que a organização do evento requeira por escrito à WKF e que esta autorize formalmente.

COMPETIDORES

1. Os competidores devem vestir karate-gi branco sem listras, faixas ou bordados pessoais ou outros que não sejam especificamente aprovados pela WKF EC. O emblema nacional ou bandeira do país serão usados no lado esquerdo da jaqueta e não devem exceder o tamanho de 12 cm por 8 cm (ver Apêndice 7). Somente as etiquetas originais do fabricante podem ser exibidas no Gi. Adicionalmente, uma identificação fornecida pelo comitê de organização deve ser usada nas costas. Um competidor deve usar uma faixa vermelha e o outro uma faixa azul. As faixas vermelha e azul devem ter espessura ao redor de cinco centímetros e comprimento máximo de 15 centímetros de cada lado do nó, mas que não ultrapasse o tamanho de três quartos do comprimento da coxa. As faixas devem ser das cores vermelha e azul, sem bordados pessoais ou propagandas, ou marcas que não sejam a do fabricante.

2. Não obstante o exposto no parágrafo 1 anterior, o comitê executivo pode autorizar a exibição de anúncios especiais ou marcas de patrocinadores aprovados.

3. Quando o competidor já estiver com a faixa amarrada na cintura, a jaqueta deve ter comprimento mínimo que cubra o quadril, porém, não mais que três quartos da coxa. As competidoras podem usar uma camiseta branca debaixo da jaqueta do karate-gi. Os laços de jaqueta devem estar amarrados. Jaquetas sem os laços não podem ser usadas.

4. O comprimento máximo das mangas da jaqueta não deve ultrapassar a dobra do punho, nem ser mais curta do que a metade do antebraço. As mangas da jaqueta não devem ser dobradas. Os laços da jaqueta, segurando-a no lugar, devem estar amarrados no início do combate. Se elas se rompem durante o combate, o competidor não será solicitado a trocar a jaqueta.

5. A calça deve ser longa o suficiente para cobrir pelo menos dois terços da canela (ou tíbia) e não deve ultrapassar o osso do tornozelo. A calça não pode ser dobrada.

6. Os competidores têm que estar com os cabelos limpos e cortados de forma que seu comprimento não obstrua a condução do combate. Hachimaki (faixa na testa) não está autorizado. Se o árbitro considerar que um competidor tem o cabelo muito longo ou sujo, ele/ela pode desclassificar esse competidor. São proibidos prendedores de cabelos, bem como quaisquer peças de metal para essa finalidade. São proibidas tiras, faixas e outras decorações. São permitidos um ou dois prendedores elásticos discretos para prender o cabelo em um único 'rabo de cavalo'.

7. As competidoras podem usar a vestimenta de cabeça religiosa na cor preta, homologada pela WKF: uma vestimenta negra, lisa, que cubra o cabelo, mas não a área da garganta.

8. Os competidores devem estar com as unhas curtas e não podem usar objetos metálicos ou outros objetos capazes de lesionar o oponente. O uso de aparelhos ortodônticos metálicos deve ser aprovado pelo árbitro e o médico do torneio. O competidor será totalmente responsável por qualquer lesão.

9. São obrigatórios os seguintes equipamentos de proteção:

9.1. Luvas aprovadas pela WKF (um competidor usando vermelho e o outro usando azul);

9.2. Protetor bucal;

9.3. Protetor corporal aprovado pela WKF (para todos os atletas), somado ao protetor de seios para atletas do sexo feminino;

9.4. Protetor de canela aprovado pela WKF (um competidor usando vermelho e o outro usando azul);

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

Protetor genital não é obrigatório, porém, se usado, deve ser do tipo aprovado pela WKF.

10. Óculos são proibidos. Lentes de contato gelatinosas podem ser usadas por conta e risco do competidor.

11. O uso de qualquer tipo de vestuário ou equipamento não autorizado está proibido.

12. Todos os equipamentos de proteção devem ser homologados pela WKF.

13. É obrigação do supervisor de encontro (Kansa) certificar-se, antes de cada combate/encontro, de que os competidores estão usando equipamento homologado. (No caso de campeonatos continentais, internacionais ou nacionais, o equipamento aprovado pela WKF deve ser aceito e de nenhuma forma pode ser recusado).

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

TÉCNICOS

1. Os técnicos, durante todo o torneio, deverão usar agasalhos oficiais de suas federações nacionais e exibir identificação oficial, com exceção para as finais das competições oficiais WKF. Nessas, os técnicos (sexo masculino) devem, obrigatoriamente, vestir terno escuro, camisa e gravata e técnicas (sexo feminino) podem escolher entre usar vestido, terninho ou a combinação de blazer com saia em cores escuras. Também, as técnicas (sexo feminino) poderão usar vestimenta religiosa para a cabeça, aprovada pela WKF para árbitras e juízas.

EXPLICAÇÃO:

I. O competidor deve usar uma faixa, vermelha para AKA e azul para AO. Durante os combates não se deve usar as faixas de graduação.

II. Os protetores bucais devem estar apropriadamente ajustados.

III. Se um competidor chegar à área de competição vestido inapropriadamente, ele/ela não será desclassificado imediatamente; em vez disso será dado a ele/ela um minuto para corrigir o problema com o uso da vestimenta.

IV. Se a Comissão de Arbitragem concordar, os árbitros podem ser autorizados a retirar seus blazers.

ARTIGO 3 : ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KUMITE

1. Em um torneio de Karate pode haver competição de Kumite e/ou competição de Kata. A competição de Kumite pode se dividir, por sua vez, em individual e por equipes. A individual pode se subdividir em categorias por idade e peso. As categorias de peso são compostas de encontros. O termo 'encontro' descreve também as competições individuais em que combatem dois competidores de uma mesma equipe de Kumite.

2. Para os campeonatos continentais e mundiais da WKF, os quatro medalhistas (ouro, prata e duas de bronze) do último evento são classificados. Para a *Premier Ligue- Karate 1*, os oito competidores do topo do ranking mundial da WKF, pelo dia anterior à competição são classificados. O direito de classificar não leva para posições inferiores na ausência de competidores elegíveis para a classificação.

3. O Sistema de eliminatória com repescagem será aplicado, a menos que outro sistema seja especificamente determinado para uma competição. Quando o sistema *Round-Robin* (Rodízio) é usado, deve-se seguir a estrutura descrita no APENDICE 14: ROUND-ROBIN (KUMITE).

4. Os procedimentos de pesagem são encontrados no APÊNDICE 13: PROCEDIMENTOS DE PESAGEM.

5. Na competição individual, nenhum competidor poderá ser substituído depois de realizado o sorteio da chave.

6. Os competidores individuais ou equipes que não se apresentarem quando chamados serão desqualificados (KIKEN) da categoria. Em encontros por equipe, a pontuação do encontro não realizado será de 8 – 0 em favor da equipe adversária. A desclassificação por KIKEN significa que o competidor será desclassificado da categoria, porém

não afetará a sua participação em outra categoria.

7. As equipes masculinas são compostas de sete membros, com cinco competindo em cada rodada. As equipes femininas são compostas de quatro membros, com três competindo em cada rodada
8. Os competidores são todos membros da equipe. Não há reservas fixos.
9. Antes de cada encontro, um representante da equipe apresentará na mesa oficial, um formulário oficial contendo os nomes e a ordem de combate dos membros competidores da equipe. Os participantes selecionados dentre os sete ou quatro membros da equipe, e a ordem de combate podem ser trocados a cada rodada, desde que comunicado antes do início da rodada, porém, uma vez comunicado, não poderá trocar até que a rodada esteja completada. Uma equipe será desclassificada (SHIKKAKU) se um dos seus membros ou seu técnico mudarem a composição da equipe ou ordem de combate sem notificar por escrito a mesa oficial antes do início da rodada. Em encontros por equipe quando um competidor recebe Hansoku ou Shikkaku, qualquer pontuação que tenha o competidor desclassificado será zerada, e se registrará um resultado de 8 – 0 a favor da equipe adversária.

EXPLICAÇÃO:

I. Uma 'rodada' é uma fase específica da competição, que leva à obtenção dos finalistas. No Kumite, uma rodada elimina 50% dos competidores, contando os Byies como competidores. O conceito de 'rodada' pode ser aplicado também às repescagens. No sistema de Round-Robin (rodízio), uma rodada se define pela situação em que todos os competidores da chave tenham combatido uma vez.

II. Note que 'uma luta' refere-se a uma luta individual entre dois competidores, enquanto 'uma rodada' refere-se ao total de lutas entre os membros de duas equipes.

III. O uso apenas dos nomes dos competidores causa problemas de pronúncia e identificação. Identificação com números (WKF ID) devem ser distribuídos e usados.

IV. Ao alinhar-se antes de um encontro, uma equipe deve apresentar somente os competidores que combaterão. Os competidores que não vão atuar no encontro, bem como o técnico, ficarão sentados em área separada.

V. Para poder competir, as equipes masculinas devem apresentar pelo menos três competidores e as equipes femininas pelo menos dois. Uma equipe com menos competidores do que o requerido será excluída do encontro (Kiken).

VI. Ao anunciar desclassificação por KIKEN, o árbitro fará o sinal com seu dedo, indicando para o lado do competidor ou equipe ausente, anunciando 'Aka/Ao Kiken' e sinalizará 'Aka/Ao no Kachi', dando o sinal de 'Kachi' (vencedor) ao oponente.

VII. O formulário de ordem de combate pode ser apresentado pelo técnico ou por um competidor designado da equipe. Se for o técnico (a), ele/ela deve estar claramente identificado (a) como tal; senão poderá ser recusado. A lista deve incluir o nome do país ou clube, a cor da faixa designada à equipe para o encontro e a ordem de combate dos membros da equipe. Devem ser incluídos os nomes dos competidores e seus números nas costas, e o documento deve ser assinado pelo técnico ou pessoa nomeada.

VIII. Os técnicos devem apresentar suas credenciais à mesa oficial, junto com as dos seus competidores ou as das suas equipes. Devem permanecer sentados em suas cadeiras e não interferir com palavras nem com atos no desenvolvimento normal do encontro.

IX. Se, devido a um equívoco, combatem os competidores errados, então o encontro/luta será declarado nulo, independentemente do resultado. Para reduzir esse tipo de erro, o vencedor de cada encontro/luta deve confirmar a vitória na mesa de controle antes de abandonar a área de competição.

ARTIGO 4 : O PAINEL DE ARBITRAGEM

1. O painel de arbitragem para cada encontro consistirá de um árbitro (SHUSHIN), quatro juízes (FUKUSHIN), e um supervisor de encontro (KANSA).

2. O árbitro, juízes e supervisor de encontro (KANSA) da disputa de Kumite não devem ter a mesma nacionalidade ou ser da mesma federação nacional de nenhum dos participantes.

3. Distribuição do painel de árbitros e juízes:

Para as rodadas eliminatórias, o secretário da Comissão de Arbitragem disponibilizará ao técnico do sistema de software, responsável pelo sorteio eletrônico, uma lista dos árbitros e juízes disponíveis por tatame. Essa lista é feita pelo secretário, uma vez que a chave dos atletas esteja finalizada, ao final do *briefing (reunião)* dos árbitros. A lista deve conter somente os nomes dos árbitros presentes ao *briefing (reunião)* e deve atender aos critérios mencionados anteriormente. Então, para o sorteio dos árbitros, o técnico especializado dará entrada da lista no sistema e quatro juízes, um árbitro e um supervisor de encontro (KANSA) para cada tatame serão sorteados randomicamente para cada luta.

Para combates por medalhas, os chefes de tatame irão providenciar para o diretor e o secretário da Comissão de Arbitragem, uma lista contendo os nomes de oito oficiais dos seus tatames, após o término da última luta da rodada eliminatória. Uma vez que a lista seja aprovada pelo diretor, este a entregará ao técnico de software, para dar entrada no sistema. O sistema então irá sortear randomicamente o painel de árbitros, cada um contendo cinco dos oito nomes de cada tatame.

4. Além disso, para facilitar a operação dos combates, dois chefes de tatame, um assistente do chefe de tatame, um supervisor de pontuação e um marcador de pontuação devem ser designados. A única exceção será para os eventos olímpicos, nos quais haverá somente um chefe de tatame.

EXPLICAÇÃO:

I. Ao iniciar uma disputa de Kumite, o árbitro estará situado na borda exterior da área de competição. À esquerda do árbitro estarão situados os juízes um e dois e, à direita, os juízes três e quatro.

II. Após a troca formal de saudações entre os competidores e o painel de arbitragem, o árbitro dará um passo atrás, os juízes e o árbitro girarão para dentro e se saudarão. Em seguida, todos ocuparão suas posições.

III. Quando há troca dos juízes, exceto para o supervisor de encontro, os oficiais que saem se posicionam como no início do encontro, realizam a saudação entre si e na continuação, abandonam juntos a área de competição.

IV. Quando há troca individual de juízes, o juiz que entra vai até o juiz que sai ambos realizam a saudação e trocam de posição.

V. Em encontros por equipes, sempre que o painel completo possuir as qualificações requeridas será possível realizar o rodízio do árbitro e juízes entre cada encontro.

ARTIGO 5 : DURAÇÃO DOS COMBATES

1. A duração de um encontro de Kumite é de três minutos para sênior masculino e feminino, tanto individual como por equipe. Os encontros Sub 21 são de três minutos tanto para a categoria masculina quanto para a feminina. Para Júnior e Cadete, a duração dos encontros é de dois minutos.

2. O tempo do combate inicia quando o árbitro dá o sinal para começar, e para a cada vez que fala 'YAME'.

3. O Cronometrista deve dar sinais sonoros claros e audíveis através de um gongo ou apito, indicando '15 segundos restantes' e 'final do tempo'. O sinal de 'final do tempo' marca o final do combate.

4. Os competidores terão direito a um tempo de descanso entre encontros, igual ao tempo de duração do encontro. Haverá exceção para o caso de troca da cor dos equipamentos, situação na qual o tempo será estendido 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 atribuída quando uma técnica é realizada nas áreas pontuáveis e de acordo com os seguintes critérios:

- a) Boa forma;
- b) Atitude desportiva;
- c) Aplicação vigorosa;
- d) Atenção (ZANSHIN);
- e) Tempo apropriado;
- f) Distância correta.

3. IPPON é atribuído para:

- a) Chutes Jodan;
- b) Qualquer técnica pontuável realizada sobre um oponente projetado ou caído.

4. WAZA-ARI é atribuído por:

- a) Chutes Chudan.

5. YUKO é atribuído por:

- a) Tsuki Chudan ou Jodan;
- b) Uchi Chudan ou Jodan.

6. Os ataques são limitados às seguintes áreas:

- a) Cabeça;
- b) Face;
- c) Pescoço;
- d) Abdômen;
- e) Peito;
- f) Costas;
- g) Lateral.

7. Considera-se válida uma técnica eficaz realizada ao mesmo tempo em que se assinala o final do encontro. Uma técnica, ainda que eficaz realizada depois de uma ordem de suspender ou parar o combate, não será pontuada e poderá resultar em penalidade para o infrator.

8. Não se pontuará nenhuma técnica, ainda que correta, se realizada quando os dois competidores estiverem fora da área de competição. No entanto, se um dos competidores realiza uma técnica eficaz enquanto ainda está dentro da área de competição e antes de o árbitro falar 'YAME', essa técnica será pontuada.

EXPLICAÇÃO:

Para pontuar, a técnica deve ser aplicada em uma zona pontuável, conforme definido no parágrafo 6 anterior. A técnica deve ser controlada adequadamente com relação à área atacada e deve satisfazer os seis critérios de pontuação do parágrafo 2 anterior.

VOCABULÁRIO	CRITÉRIOS TÉCNICOS
Ippon (3 pontos) é concedido por :	1. Chutes Jodan. Jodan define-se por face, cabeça e pescoço. 2. Qualquer técnica pontuável realizada em um oponente que foi derrubado, caiu sozinho ou perdeu o equilíbrio de alguma forma.
Waza-Ari (2 pontos) é atribuído por:	Chutes Chudan. Chudan define-se como abdômen, peito, costas e laterais.
Yuko (1 ponto) é atribuído por:	1. Qualquer soco (Tsuki) realizado em uma das sete áreas pontuáveis. 2. Qualquer ataque (Uchi) realizado em uma das sete áreas pontuáveis.

I. Por razões de segurança, estão proibidas e receberão advertência ou penalização, as projeções em que o oponente é agarrado abaixo da cintura, derrubado sem ser segurado ou derrubado de forma perigosa, ou quando o ponto de pivô é localizado 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 ter sido executada, o competidor precisa tentar imediatamente uma técnica pontuável para um ponto ser válido.

II. Quando um competidor é projetado de acordo com as regras, desliza, cai, ou por outra razão tem o torso tocando o chão durante a execução da técnica, e então o oponente pontua, a pontuação será IPPON.

III. Uma técnica com 'boa forma' deve ter características que lhe confirmam eficácia provável dentro da estrutura dos conceitos do Karate tradicional.

IV. 'Atitude desportiva' é um componente da boa forma e se refere a uma clara atitude não mal intencionada, de grande concentração durante a realização de uma técnica pontuável.

V. 'Aplicação vigorosa' define a potência e a velocidade da técnica e o desejo palpável de que esta obtenha êxito.

VI. 'Zanshin' é um critério que se esquece, às vezes, ao avaliar um ponto. É o estado de compromisso continuado no qual o competidor mantém total concentração e consciência da potencialidade do oponente para contra-atacar. Por exemplo: o competidor não vira seu rosto durante a realização de uma técnica, e continua encarando o oponente depois da execução.

VII. 'Tempo apropriado' significa realizar a técnica quando esta tem maior efeito potencial.

VIII. 'Distância correta' significa igualmente aplicar uma técnica na distância precisa onde ela terá seu maior efeito potencial. Portanto, se a técnica é aplicada em um oponente que se movimenta rapidamente, reduz-se o efeito potencial do golpe.

IX. 'Distanciamento' também está relacionado ao ponto no qual a técnica é completada no alvo ou próximo dele. Pode-se considerar que tem distância correta um soco ou chute que é finalizado em qualquer ponto entre um toque superficial e 5 cm do rosto, cabeça ou pescoço. Sendo assim, técnicas Jodan que chegam pelo menos a uma distância de 5 cm do objetivo nos quais o oponente não faz menção nenhuma de tentar esquivar ou bloquear, devem ser pontuadas, sempre que a técnica cumprir os outros critérios. Na competição de Cadete e Junior não se permite nenhum contato no rosto, cabeça e pescoço, exceto um toque muito leve (skin touch) para os chutes Jodan, e a distância para pontuar é aumentada para 10 centímetros.

X. Uma técnica sem valor é uma técnica sem valor – independentemente de onde e como é executada. Uma técnica que não tem boa forma nem potência não será pontuada.

XI. Podem ser pontuadas as técnicas que cheguem abaixo da faixa, sempre que seja por cima do púbis. O pescoço, assim como a garganta, também é zona pontuável. Contudo, não se permite contato com a garganta, apesar de poder ser pontuada a técnica devidamente controlada, na qual não haja toque.

XII. Podem ser pontuadas as técnicas nas omoplatas (escápulas). A parte não pontuável dos ombros é a junção do osso superior do braço com a omoplata (escápulas) e clavícula.

XIII. O sinal de final de tempo marca o fim das possibilidades de pontuar no combate, ainda que o árbitro inadvertidamente não pare o combate de forma imediata. O soar de final de tempo não quer dizer, no entanto, que não se possam impor penalidades. Essas podem ser impostas pelo Painel de Arbitragem enquanto os competidores não tiverem abandonado a área de competição, após o final do combate. A partir desse momento também se podem impor penalizações, porém só por parte da Comissão de Arbitragem ou pela Comissão Disciplinar.

XIV. Se dois competidores se golpeiam um ao outro simultaneamente, e portanto, não cumprem o critério de pontuação de 'tempo apropriado', a decisão certa é não dar ponto. No entanto, ambos competidores podem receber a pontuação se obtiverem duas bandeiras a favor, e os pontos ocorrerem antes de 'Yame' - e do sinal do tempo.

XV. Se um competidor pontua com mais de uma técnica consecutiva antes do encontro ser parado, a esse competidor será computada a técnica válida de maior valor, independentemente da sequência das técnicas. Exemplo: se um chute é dado após um golpe de punho, será pontuado o chute, já que este vale mais.

ARTIGO 7: CRITÉRIOS DE DECISÃO

1. 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; pelo primeiro ponto marcado sem oposição (SENSHU); por decisão (HANTEI); ou quando o oponente recebe HANSOKU, SHIKKAKU ou KIKEN.
2. Em um encontro individual não pode haver empate. Já nas competições por equipes, e apenas nelas, quando o encontro terminar com pontuações iguais ou sem pontuação, ou ainda quando nenhum dos competidores tenha obtido SENSHU, o árbitro anunciará o empate (HIKIWAKE).
3. Em qualquer encontro, no caso de que, ao final do tempo as pontuações são iguais, mas um competidor tenha obtido o primeiro ponto marcado sem oposição (SENSHU), esse competidor será declarado vencedor. Em qualquer encontro individual em que nenhum dos competidores tenha obtido pontos ou as pontuações sejam iguais sem que nenhum competidor tenha obtido a vantagem do primeiro ponto marcado sem oposição, a decisão será tomada por votação dos quatro juízes e o árbitro. É obrigatória uma decisão em favor de um ou outro competidor, e se tomará baseando-se no seguinte:
 - a) A atitude, o espírito de combate e a força demonstrada pelos competidores.
 - b) A superioridade das táticas e técnicas demonstradas.
 - c) A iniciativa dos competidores na maioria das ações.
4. Se um competidor que recebeu SENSHU receber falta de Categoria 2 por evitar o combate por um dos seguintes incidentes: Jogai, fugir, clinchar, agarrar, empurrar ou ficar peito a peito quando faltar menos de 15 segundos para o término do combate – esse competidor perderá automaticamente a vantagem. O árbitro, então, primeiro mostrará o sinal da falta cometida para solicitar o apoio dos juízes. Uma vez apoiado por no mínimo duas bandeiras, ele/ela mostrará o sinal para a falta de Categoria 2 aplicável seguido do sinal de SENSHU e finalmente o sinal de anulação (TORIMASEN). Ao mesmo tempo, anunciará AKA/ AO SENSHU TORIMASEN.

Se o SENSHU for retirado a menos de 15 segundos do final da luta, outro SENSHU não poderá ser atribuído para qualquer dos competidores.

Nos casos em que o SENSHU foi marcado, mas um protesto de vídeo foi aceito determinando que seja marcada a pontuação do oponente também, então o ponto de fato não foi sem oposição, e o mesmo procedimento é usado para a anulação do SENSHU.

A equipe vencedora é a que conta com mais vitórias, incluindo aquelas vencidas por SENSHU. Tendo as duas equipes o mesmo número de vitórias, a equipe vencedora será a que tem mais pontos, considerando as vitórias e derrotas. O encontro é finalizado no momento em que a diferença de pontos é de oito ou mais.
5. 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 de a pessoa escolhida já ter combatido antes. Se, no encontro decisivo, não houver ganhador por maior número de pontos, ou nenhum dos competidores tiver recebido SENSHU, o encontro extra será decidido por HANTEI, de acordo com o mesmo processo dos encontros individuais. O resultado por HANTEI desse combate extra irá determinar também o resultado do encontro por equipe.
6. Em competições por equipe, quando a equipe atinge o número suficiente de vitórias ou de pontos para ser declarada vencedora, então, a competição é encerrada e não haverá mais combates.
7. Nas situações em que tanto AKA quanto AO são desclassificados no mesmo combate por Hansoku, os adversários previstos para a próxima rodada vencerão como *bye* (e nenhum resultado será anunciado), a não ser que a dupla desclassificação aconteça em combates por medalhas. Nesse caso, o vencedor será decidido por Hantei, a não ser que um dos competidores tenha SENSHU.

EXPLICAÇÃO:

1. Ao se decidir o resultado de um encontro por votação (HANTEI) ao final de um encontro inconclusivo, o árbitro irá para o perímetro da área de competição e chamará 'HANTEI', seguido por sopro de dois tons de apito. Os juízes indicarão suas opiniões por meio de suas bandeiras e simultaneamente o árbitro indicará o seu voto com a mão. O árbitro dará então um breve sopro em seu apito, retornará à sua posição original, anunciará a decisão e indicará o vencedor da forma usual.

II. Por 'primeiro ponto marcado sem oposição' (SENSHU), entende-se que um competidor marcou o primeiro ponto em seu oponente, sem que este tenha marcado também antes do sinal de parar. Nos casos em que ambos os competidores marcam antes do sinal, não se outorga o 'primeiro ponto marcado sem oposição' e ambos competidores continuam tendo a possibilidade de marcar SENSHU mais adiante, durante o encontro.

ARTIGO 8: COMPORTAMENTO PROIBIDO

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

CATEGORIA 1

1. Técnicas que façam contato excessivo, tendo em vista a área pontuável atacada, e técnicas que façam contato com a garganta;
2. Ataques aos braços ou pernas, virilhas, articulações ou peito do pé;
3. Ataques à face com técnicas de mão aberta;
4. Técnicas de projeção perigosas ou proibidas.

CATEGORIA 2

1. Simular ou exagerar lesão;
2. Sair da área de competição (JOGAI) quando a saída não for causada pelo oponente;
3. Colocar-se em perigo por comportamento inadequado, no qual se expõe a ser lesionado pelo oponente, ou falha nas medidas adequadas para auto-proteção (MUBOBI);
4. Evitar o combate, como forma de impedir que o oponente tenha a oportunidade de pontuar;
5. Não tentar entrar em combate - passividade. (Não pode ser dado nos últimos 15 segundos da luta);
6. Clinchar, agarrar, empurrar ou ficar peito a peito sem tentar uma técnica válida ou queda;
7. Agarrar o oponente com ambas as mãos por qualquer razão que não seja uma queda, agarrando a perna do oponente durante um chute;
8. Agarrar o braço ou Karate-Gi com uma mão sem imediatamente tentar pontuar com uma técnica válida ou queda;
9. Executar técnicas, que, por sua natureza, não possam ser controladas quanto à segurança do oponente; bem como realizar ataques perigosos e descontrolados;
10. Simular ataques com a cabeça, joelhos ou cotovelos;
11. Falar ou provocar o oponente, não obedecer às ordens do árbitro, e ainda usar de comportamento descortês com os oficiais ou incorrer em outras faltas de etiqueta.

EXPLICAÇÃO:

I. Competição de Karate é um esporte, e por essa razão estão proibidas as técnicas mais perigosas e todas as técnicas devem ser controladas. Os competidores treinados podem absorver golpes relativamente potentes em áreas musculosas, tais como o abdômen, mas a cabeça, o rosto, o pescoço, as virilhas e articulações são particularmente suscetíveis a lesões. Portanto qualquer técnica que cause lesão deve ser penalizada, a menos que tenha sido causada pelo receptor. Os competidores devem realizar todas as técnicas com controle e boa forma. Se isso não acontece, independentemente da técnica mal aplicada, deve-se dar uma advertência ou penalização. Deve-se ter um cuidado especial para as competições de Cadete e Júnior.

II. CONTATO NO ROSTO - SÊNIOR: no Sênior, está permitido o contato com 'toque ligeiro', controlado, que não cause lesão no rosto, na cabeça ou no pescoço, porém, esse 'toque ligeiro' não é permitido na garganta. Quando o árbitro considerar que o contato foi demasiado forte, mas sem diminuir as chances de vitória do competidor, uma advertência (CHUKOKU) deve ser aplicada. Um segundo contato nas mesmas circunstâncias resultará em KEIKOKU. Para um novo contato será aplicado HANSOKU CHUI. Qualquer contato adicional, mesmo que não seja suficiente para afetar as chances de vitória do competidor, será aplicado HANSOKU.

III. CONTATO NO ROSTO — CADETE E JÚNIOR: para competidores Cadetes e Júnior, nenhum contato com técnicas de mão para a cabeça, rosto ou pescoço é permitido. Qualquer contato, não importa quão leve seja, será penalizado como citado no parágrafo II acima, a menos que seja causado pelo receptor (MUBOBI). Chutes Jodan podem fazer um leve toque ('toque superficial') e ainda assim pontuar. Algo além de um toque superficial irá requerer advertência ou penalidade, a menos que causado pelo receptor (MUBOBI).

Para competidores menores de 14 anos de idade; ver também o APÊNDICE 10, onde são relatadas outras restrições.

IV. O árbitro deve continuar a observar o competidor lesionado até o combate ser reiniciado. Um breve atraso no julgamento permite o surgimento de sintomas de lesão como um sangramento no nariz. A observação revelará também possíveis esforços dos competidores para agravar lesões leves e tirar vantagem tática. Exemplos disso são: assoar violentamente o nariz lesionado ou esfregar a mão no rosto asperamente.

V. Lesões pré-existentes podem produzir sintomas fora de proporção para o grau de contato produzido, portanto, os árbitros devem levar isso em conta ao considerarem 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 a luta, 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 tiver sido tratado previamente por lesão.

VI. Competidores que exageram sua reação a contato leves, com a intenção de fazer o árbitro penalizar o oponente, como esconder o rosto, cambalear ou cair desnecessariamente, devem ser penalizados imediatamente.

VII. A penalidade correta por fingir uma lesão quando o painel de arbitragem determinou que a técnica de fato é pontuável será no mínimo HANSOKU CHUI e, em casos mais severos, HANSOKU ou SHIKAKU. Simular uma lesão que não existe é uma séria infração ao regulamento. SHIKKAKU será imposto para o competidor que simular lesão. Exemplo disso são as situações nas quais o competidor se joga e cai, rola no chão etc. e essas reações são tidas como desproporcionais ao tipo de lesão, conforme atestado por um médico neutro.

VIII. Exagerar o efeito de uma lesão efetivamente sofrida é menos grave, mas também deve ser considerado como comportamento inaceitável. Desse modo, no primeiro exagero, o competidor receberá a penalidade mínima de HANSOKU CHUI. Exagero mais sério, como cambalear, cair no chão, levantar-se e se abaixar outra vez, e assim por diante, poderá receber diretamente HANSOKU, dependendo da gravidade da falta.

IX. O competidor que receber SHIKKAKU por fingir lesão será afastado da área de competição e será encaminhado diretamente à Comissão Médica da WKF, que o submeterá imediatamente a exames. A Comissão Médica submeterá seu relatório, antes do término do campeonato, para consideração da Comissão de Arbitragem que, por sua vez, deverá submeter seu relatório ao EC no evento e este deverá considerar se uma sanção adicional é necessária. Competidores que fingem lesão devem ser severamente penalizados, inclusive com suspensão para o resto da vida, no caso de infrações reincidentes.

X. 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.

XI. Técnicas de arremesso são divididas em dois tipos. As técnicas de varrida de perna, estabelecidas no Karate convencional como ashi barai, ko uchi gari, etc. em que o oponente é desequilibrado ou projetado sem ser previamente agarrado — e aquelas projeções que exigem que o oponente seja agarrado ou segurado com uma mão enquanto a técnica é executada. O único caso no qual a queda pode ser realizada agarrando o oponente com as duas mãos, é aquele em que o competidor agarra a perna do adversário durante um chute. Nesse caso, o ponto de apoio do arremesso não deve estar acima no nível da faixa do oponente, e ele deve ser segurado de forma que uma aterrissagem segura possa ser feita. Projeções cima do ombro como seoi nage, kata garuma etc., são expressamente proibidas, assim como as chamadas projeções de sacrifício como tomoe nage, sumi gaeshi, etc. Também é proibido agarrar o adversário por baixo da cintura e levantá-lo e jogá-lo, ou agachar-se e puxar suas pernas para cima.

Se um oponente é lesionado como resultado de uma técnica de projeção, os juízes decidirão a penalidade a ser aplicada.

O competidor pode aproveitar o braço ou karate-gi do adversário com uma mão para efeitos de execução de uma queda ou uma técnica de pontuação direta - mas não pode continuar segurando por técnicas contínuas. Segurar com uma das mãos quando imediatamente estiver executando uma técnica de pontuação ou derrubar ou evitar uma queda. Segurar com as duas mãos só é permitido quando pegar a perna do adversário em um chute, para fins de execução de uma queda.

XII. Técnicas de mão aberta na face são proibidas devido ao perigo para a visão do oponente.

XIII. JOGAI é uma infração em que o pé ou qualquer outra parte do corpo do competidor toca o chão fora da área de competição. Uma exceção é o caso no qual o competidor é fisicamente empurrado ou projetado para fora da área pelo oponente. Note que uma advertência deve ser aplicada no primeiro JOGAI. A definição de JOGAI não é mais 'saídas repetidas', mas sim 'saídas não causadas pelo adversário'. Se, entretanto, isso acontecer a menos de 15 segundos para o final do encontro, o árbitro deverá impor, no mínimo, HANSOKU CHUI diretamente, para o ofensor.

XIV. Um competidor que aplica uma técnica de pontuação e sai da área antes de o árbitro falar 'YAME', receberá o valor da pontuação e Jogai não será imposto. Se a ação do competidor não é suficiente para pontuar, a saída será registrada como Jogai.

XV. Se AO sai logo após a 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 será dado tanto o ponto de Aka, quanto a penalização de AO por Jogai.

XVI. É importante entender que 'evitar combate' refere-se a uma situação por meio da qual 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 agarra desnecessariamente, ou deliberadamente sai da área para que o oponente não tenha a oportunidade de pontuar, deve ser advertido ou penalizado. Isso acontece frequentemente durante os segundos finais de um combate. Se a falta acontece com quinze segundos ou mais do tempo restante do combate, e o competidor não tem advertência C2, o árbitro o advertirá aplicando CHUKOKU. Se existir previamente uma falta ou faltas da Categoria 2, isto resultará na aplicação de KEIKOKU. Porém, se resta menos de quinze segundos para terminar, o árbitro penalizará o ofensor diretamente com HANSOKU CHUI (não importando se previamente existir 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.

XVII. Passividade refere-se às situações em que ambos os competidores não aplicam técnicas durante um período de tempo.

XVIII. 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 seus oponentes 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 idéia de domínio da situação para demonstrar um ponto marcado. Baixam a guarda e interrompem a concentração em relação oponente. 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.

XIX. Qualquer comportamento descortês de um membro da delegação oficial pode custar à desclassificação de um competidor, de toda equipe ou da delegação do torneio.

ARTIGO 9: ADVERTÊNCIAS E PENALIDADES

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

KEIKOKU: KEIKOKU é imposto para a segunda ocorrência de uma infração menor daquela categoria, ou por infrações não suficientemente graves para receber HANSOKU-CHUI.

HANSOKU-CHUI: Esta é uma advertência de desclassificação, normalmente imposta para infrações nas quais um KEIKOKU tenha sido dado previamente no encontro em andamento. Também pode ser imposto diretamente para infrações graves, que não mereçam HANSOKU.

HANSOKU: Esta é a penalidade de desclassificação devido a uma infração grave ou quando um HANSOKU CHUI tenha sido dado. Em encontros por equipes o placar do competidor vencedor será fixado em oito pontos e o placar do ofensor será zerado.

SHIKKAKU: Esta é a desclassificação de todo o torneio incluindo qualquer categoria subsequente em que o ofensor possa estar inscrito. SHIKKAKU pode ser solicitado quando um competidor falha ao obedecer às ordens do árbitro, atua de forma mal intencionada, ou comete um ato que macule o prestígio e a honra do Karate, ou quando outras ações são consideradas como violação às regras e ao espírito do torneio. Em encontros por equipe o placar do competidor vencedor será fixado em oito pontos e o do ofensor será zerado.

Para facilitar o andamento do combate os árbitros podem, desde que haja mais de 15 segundos, informalmente fazer com que os competidores comecem a lutar com a gesticulação (o mesmo que é costumeiramente usado para fazer os competidores entrarem no tatame) combinada com a ordem “TSUZUKETE” e separar do clinche (usando o mesmo gesto costumeiro para solicitar que os competidores saiam da área) combinado com a ordem “WAKARETE”, ambos sem parar o tempo.

Essas medidas não pretendem substituir as advertências por infrações óbvias, ou se os competidores não obedecem às ordens imediatamente.

EXPLICAÇÃO:

I. Há três níveis de advertências: CHUKOKU, KEIKOKU e HANSOKU CHUI. Uma advertência serve para que o competidor saiba que violou as regras da competição, mas sem a imposição imediata de uma penalidade.

II. Há dois tipos de penalidades: HANSOKU e SHIKKAKU, ambas causam ao competidor que violar as regras, a desclassificação do combate (HANSOKU) do combate e de todo o torneio (SHIKKAKU). No caso de SHIKKAKU, outras sanções ainda podem ser impostas pela Comissão Legal e Disciplinar, baseadas no resultado das queixas.

III. Faltas de Categoria 1 e de Categoria 2 não acumulam entre si.

IV. 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.

V. CHUKOKU é normalmente imposto para a primeira ocorrência de uma falta que não reduziu as chances do competidor de ganhar em função da falta do oponente.

VI. KEIKOKU é normalmente imposto quando o potencial de vitória do competidor para ganhar foi levemente diminuído (na opinião dos juízes) devido à falta do oponente.

VII. Um HANSOKU CHUI pode ser imposto diretamente, ou seguido de um KEIKOKU e é usado quando o potencial do competidor de vencer foi seriamente reduzido (na opinião dos juízes) devido à falta do oponente.

VIII. Um HANSOKU é imposto pelo acúmulo de advertências, mas também pode ser imposto diretamente por infrações graves ao regulamento. É usado quando o potencial de vencer do competidor for reduzido virtualmente a zero (na opinião dos juízes) devido à falta do oponente.

IX. Qualquer competidor que receba HANSOKU por causar lesão, e que teve na opinião dos juizes e do 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 o competidor deve ser suspenso do resto da competição e/ou de competições futuras.

X. Um SHIKKAKU pode ser imposto diretamente, sem advertências de qualquer tipo. Se o árbitro acredita que o competidor atuou maliciosamente, não importando se foi causada uma lesão física ou não, SHIKKAKU e não HANSOKU é a penalidade correta.

XI. Quando o árbitro considerar que o técnico está interferindo no progresso da luta, ele/ela irá parar o combate (YAME), abordará o técnico e fará o sinal de comportamento descortês. Após isto, o árbitro irá reiniciar o combate (TSUZUKETE HAJIME). Se o técnico continuar a interferir, o árbitro irá parar o combate, abordará o técnico novamente e solicitará que deixe o tatame. O árbitro não reiniciará o combate até que o técnico tenha saído da área do tatame. Isto não é considerado como uma situação de SHIKKAKU e a expulsão do técnico é somente para aquele combate específico.

XII. SHIKKAKU deve ser anunciado publicamente.

ARTIGO 10: LESÕES E ACIDENTES NA COMPETIÇÃO

1. KIKEN é a decisão dada quando um competidor ou competidores não se apresentam quando chamados, não podem continuar, abandonam o combate, ou são retirados por ordem do árbitro. Os motivos para abandono podem incluir lesões não atribuíveis às ações do oponente. O abandono por KIKEN supõe que o competidor será desclassificado da categoria, porém não afetará sua participação em outras categorias.

2. Se dois competidores lesionam um ao outro, ou sofrem os efeitos de lesões prévias, e o médico do torneio os declara incapazes de continuar, a vitória no combate será outorgada a quem tenha mais pontos no momento. Em encontros individuais, se ambos têm a mesma pontuação, então a decisão dar-se-á por HANTEI, salvo se um dos competidores tem SENSU. Em encontros por equipe, o árbitro anunciará o empate (HIKIWAKE), salvo se um dos competidores tem SENSU. No caso em que isso ocorre durante um encontro extra para decidir um encontro por equipe, então o voto (HANTEI) determinará o resultado, salvo se um dos competidores tem SENSU.

3. Um competidor lesionado, que tenha sido declarado, pelo médico do torneio, incapaz de continuar a lutar, não poderá voltar a competir no torneio em questão.

4. Um competidor lesionado que ganha um combate por desclassificação por lesão não poderá seguir competindo sem a permissão do médico do torneio.

5. Quando um competidor é lesionado, o árbitro deve parar o combate e simultaneamente chamar o médico, que é o único autorizado a diagnosticar e tratar a lesão.

6. A um competidor lesionado durante um combate, que precise de tratamento médico, serão dados três minutos para receber o tratamento. Se o tratamento não é completado nesse tempo, o árbitro decidirá se o competidor está ou não em condições de combater (Artigo 13, parágrafo 8), ou se deve dar mais tempo para o tratamento.

7. Qualquer competidor que cai, é derrubado, ou nocauteado, e não recupera totalmente sua posição em dez segundos, será considerado sem condição de seguir combatendo e será retirado automaticamente de todos os eventos de Kumite do torneio. Quando um competidor cai, é derrubado ou nocauteado e não recobra imediatamente a posição erguida, o árbitro chamará o médico e ao mesmo tempo começará a contar até dez na língua inglesa indicando a contagem com um dedo por segundo. Em todos os casos em que se tenha começado a contagem dos dez segundos, o médico será chamado para que examine o competidor antes que o encontro possa prosseguir. Para os incidentes compatíveis com a regra dos dez segundos, o competidor poderá ser examinado no tatame.

EXPLICAÇÃO:

I. Quando o médico considera que um competidor não está em condições de lutar, deve-se fazer a anotação correspondente na credencial do competidor. Deve-se deixar claro a outros painéis de arbitragem qual é o grau de incapacidade.

II. Um competidor pode vencer a luta por desqualificação do oponente também no caso de acúmulo de

infrações menores de Categoria 1. Por tanto, pode ocorrer de o competidor vencer por desclassificação sem que tenha sofrido nenhuma lesão significativa.

- III. Quando um competidor está lesionado e precisa de tratamento médico, o árbitro deverá chamar o médico levantando o braço, fazendo soar seu apito e chamando 'médico'.*
- IV. Caso tenha condição física, o competidor lesionado deve sair da área para ser tratado pelo médico.*
- V. O médico é obrigado a fazer recomendações de segurança só no que se refere ao tratamento médico adequado de um competidor lesionado.*
- VI. Os juízes deverão decidir se darão KIKEN, HANSOKU ou SHIKKAKU segundo cada caso.*
- VII. Em encontros por equipe, se um membro da equipe recebe KIKEN, ou é desclassificado (HANSOKU ou SHIKKAKU), sua pontuação será zerada e o oponente receberá oito pontos.*

ARTIGO 11: PROTESTO OFICIAL

1. Ninguém pode protestar sobre um julgamento para os membros do Painel de Arbitragem.
2. Se um procedimento de arbitragem parece ter infringido o regulamento, o treinador do competidor ou seu representante oficial são os únicos autorizados a fazer um protesto.
3. O protesto será realizado em forma de um relatório escrito, apresentado imediatamente após o encontro em que se gerou o protesto (a única exceção a isso é quando o protesto se refere a uma falta administrativa). O chefe de tatame deve ser informado imediatamente depois de detectar-se a falha.
4. O protesto deve ser apresentado a um representante do Júri de Apelação. No devido momento esse Júri revisará as circunstâncias que produziram o protesto. Tendo levado em conta todos os fatos disponíveis, emitirá um relatório, e poderá tomar as decisões que considerar necessárias.
5. Qualquer protesto relativo à aplicação das regras deve ser anunciado pelo técnico não mais do que um minuto após o final do combate. O técnico solicitará o formulário oficial de protesto ao chefe do tatame e terá quatro minutos para preencher, assinar e entregar ao chefe do tatame com o pagamento da taxa correspondente. O chefe do tatame entregará imediatamente o protesto completo a um representante do Júri de Apelação, que terá cinco minutos para chegar a uma decisão.
6. O reclamante deve depositar a taxa de pagamento definido pelo Comitê Executivo da WKF, que junto com o protesto, devem ser entregues a um representante do Júri de Apelação.

7. Composição do Júri de Apelação

O Júri de Apelação é composto por três árbitros experientes nomeados pela Comissão de Arbitragem. Não poderá haver dois membros de uma mesma federação nacional. A Comissão de Arbitragem nomeará também três membros adicionais numerados de um a três, que substituem, de forma automática, qualquer dos membros originais do Júri de Apelação, quando esses tenham conflito de interesses, quando o membro do Júri tenha a mesma nacionalidade ou alguma relação familiar sanguínea ou legal com alguma das partes implicadas ao incidente de que se trate, incluindo a todos os membros do Painel de Arbitragem relacionados com o incidente protestado.

8. Processo de Avaliação das Apelações

É de responsabilidade da parte que recebe o protesto convocar o Júri de Apelações e depositar o valor do protesto junto ao tesoureiro.

Uma vez convocado, o Júri de Apelação realizará as averiguações e investigações que considere oportunas para comprovar o mérito do protesto. Cada um dos três membros é obrigado a dar seu veredicto sobre a validade do protesto. Abstenções não são aceitáveis.

9. Protestos Recusados

Se um protesto é considerado inválido, o Júri de Apelação nomeará 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 enviará ao árbitro chefe.

10. Protestos Acatados

Se o protesto for aceito, 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:

- Reverter os julgamentos prévios que infringiram as regras;
- Anular os resultados dos encontros afetados a partir do ponto anterior ao incidente;
- Refazer as lutas que tenham sido afetadas pelo incidente;
- Emitir recomendação para a Comissão de Arbitragem avaliar a possibilidade de sanção aos árbitros envolvidos.

É de responsabilidade do Júri de Apelação tomar as medidas cabíveis de tal forma que não afete de maneira 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 árbitro chefe.

11. Relatório de Incidente

Após tratar o incidente da maneira descrita acima, o Júri de Apelação deverá reunir-se e elaborar um relatório sucinto, descrevendo as constatações que fundamentaram a aceitação ou rejeição do protesto. O relatório deve ser assinado pelos três membros do Júri de Apelação e deverá ser submetido ao secretário geral.

12. Poderes e Limitações

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 a de avaliar o mérito do protesto e instigar ações de competência da Comissão de Arbitragem e da Comissão Organizadora, que definirão ações para retificar qualquer procedimento identificado que infringiram o regulamento.

13. Disposição Especial para o uso do *Video Review*

NOTA: Esta disposição especial deve ser interpretada de maneira separada e independente de outras disposições presentes no Artigo 11, e sua explicação correspondente.

Em campeonatos mundial Sênior WKF, Jogos Olímpicos, Jogos Olímpicos da Juventude, Jogos Continentais, Jogos Mundiais e Jogos multiesportivos, o uso do *video review* nas lutas é obrigatório. O uso do *video review* é recomendado também para outras competições sempre que possível.

O procedimento para o *video review* está incluído no APÊNDICE 11.

EXPLICAÇÃO:

I. O protesto deve incluir os nomes dos competidores, dos juízes que atuaram, e os detalhes precisos do que está sendo protestado. Nenhuma reivindicação generalizada sobre padrões globais será aceita como um protesto legítimo. O ônus de provar a validade do protesto cabe ao reclamante.

II. O protesto será analisado pelo Júri de Apelação e como parte dessa análise, o Júri estudará a evidência destacada na defesa do protesto. O Júri pode estudar também vídeos oficiais e fazer perguntas aos oficiais, no esforço de examinar de forma objetiva a validade do protesto.

III. Se o Júri de Apelação considerar o protesto válido serão tomadas providências apropriadas. Também serão adotadas as medidas necessárias para que o mesmo problema não volte a ocorrer em competições futuras. A tesouraria devolverá o valor da taxa.

IV. Se o Júri de Apelação considerar o protesto inválido, este será rejeitado e o depósito será confiscado para a WKF.

V. Os combates ou encontros seguintes não serão atrasados, 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.

VI. No caso de erro administrativo durante um encontro, o técnico pode notificar diretamente o chefe de tatame que, por sua vez, notificará o árbitro.

ARTIGO 12: PODERES E DEVERES DOS OFICIAIS

COMISSÃO DE ARBITRAGEM

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

1. Assegurar a correta preparação de cada torneio, em consonância com a Comissão Organizadora, no que se refere à disposição da área de competição, disposição e desenvolvimento de todos os equipamentos e facilidades necessárias, operação e supervisão dos encontros, precauções de segurança, etc.;
2. Nomear e distribuir os chefes de tatame (chefe de área) e os assistentes de chefe de tatame em suas respectivas áreas e realizar as ações oportunas de acordo com os relatórios dos chefes de tatame;
3. Supervisionar e coordenar a performance geral dos árbitros;
4. Nomear oficiais substitutos quando necessário;
5. Dar o veredicto final sobre assuntos de natureza técnica que podem aparecer durante um encontro e que não estejam estipulados no regulamento.

CHEFES DE TATAME E ASSISTENTES DE CHEFE DE TATAME

Os Poderes e deveres dos chefes 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 desempenho dos árbitros e juízes em suas áreas, e assegurar que os oficiais designados são capazes das tarefas a eles atribuídas;
3. Ordenar ao árbitro que pare o combate quando o supervisor de encontro assinalar uma contravenção ao regulamento da competição;
4. Preparar um relatório diário por escrito, sobre o desempenho de cada oficial sob a sua supervisão, junto com suas recomendações, se houver, para a Comissão de Arbitragem;
5. Designar dois árbitros Categoria A para atuar como supervisores do *video review* (VRS).

SUPERVISORES DE TÉCNICOS

Os deveres dos supervisores de técnicos estão descritos no APÊNDICE 11 – VÍDEO REVIEW.

ÁRBITROS

Os poderes dos árbitros (SHUSHIN) são os seguintes:

1. Dirigir os combates/encontros, incluindo anunciar o começo, a interrupção e o final dos combates ou encontros;
2. Outorgar pontos com base nas decisões dos juízes;
3. Parar o encontro quando vir uma lesão, ferimento ou impedimento para continuar;
4. Parar o encontro quando, em sua opinião, tenha havido marcação de ponto, tenha-se cometido uma falta, ou para garantir a segurança dos competidores;
5. Parar o combate quando um ou mais juízes indicarem ponto ou Jogai;
6. Indicar as faltas (incluindo Jogai), para pedir o consentimento dos juízes;
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 conferência (SHUGO) para recomendar Shikkaku;
9. Explicar ao chefe de tatame, Comissão de Arbitragem ou Júri de Apelação, se necessário, a base adotada para um julgamento feito;
10. Dar advertências e impor penalidades baseado na decisão dos juízes;
11. Anunciar e dar início ao combate extra, quando requerido em encontros por equipes;
12. Conduzir a votação dos juízes, incluindo o seu próprio voto (HANTEI) e anunciar o resultado;
13. Resolver empates;
14. Anunciar o vencedor;
15. A autoridade do árbitro não é restrita apenas à área de competição, mas também ao perímetro imediato a esta, incluindo

controlar a conduta dos treinadores, outros competidores ou qualquer parte implicada no entorno do competidor presente na área de competição;

16. O árbitro dará todas as ordens e fará todos os anúncios referentes ao combate.

JUÍZES

Os poderes dos juízes (FUKUSHIN) são os seguintes:

1. Assinalar pontos marcados e Jogai por sua própria iniciativa;
2. Sinalizar sua decisão sobre advertências ou penalidades indicadas pelo árbitro;
3. Exercer o direito de voto em qualquer decisão a ser tomada.

Os juízes devem observar cuidadosamente as ações dos competidores e sinalizar ao árbitro uma opinião nos seguintes casos:

- a) Quando um ponto é observado.
- b) Quando um competidor sair da área de competição (Jogai).
- c) Quando solicitado pelo árbitro para dar seu julgamento sobre qualquer outra falta.

SUPERVISORES DE ENCONTRO

O supervisor de encontro (KANSA) ajudará o chefe de tatame a supervisionar o andamento dos encontros. No caso em que as decisões do árbitro e/ou juízes não estejam em acordo com o regulamento de competição, o supervisor de encontro levantará imediatamente a bandeira vermelha, e fará soar seu apito. O chefe de tatame indicará ao árbitro que pare o combate ou encontro e corrija a irregularidade.

Os registros do encontro serão oficiais uma vez que sejam aprovados pelo supervisor de encontro.

Antes do início de um combate ou encontro o supervisor de encontro deverá assegurar-se de que o equipamento e o karate-gi dos competidores estejam de acordo com as regras de competição WKF. Ainda que a organização do evento tenha feito um check-up antes de os competidores alinharem-se, ainda assim é responsabilidade do Kansa assegurar-se de que o equipamento esteja de acordo com as regras. O supervisor de encontro não fará rodízio durante os encontros por equipes.

Guia de atuação

Nas situações a seguir o Kansa irá agitar sua bandeira vermelha e soar o apito:

1. O árbitro esquecer-se de indicar Senshu;
2. O árbitro esquecer-se de revogar Senshu;
3. O árbitro dar o ponto para o competidor errado;
4. O árbitro dar advertência/penalidade para o competidor errado;
5. O árbitro dar ponto para um competidor e falta de Cat. 2, por exagero, para o outro;
6. O árbitro dar ponto para um competidor e Mubobi para o outro;
7. O árbitro dar ponto por uma técnica realizada depois do Yame ou depois do final do tempo;
8. O árbitro dar um ponto feito por um competidor quando ele/ela estiver fora do tatame;
9. O árbitro dar advertência ou penalidade por passividade durante o Ato Shibaraku;
10. O árbitro dar uma advertência ou penalidade errada de Cat.2 durante o Ato Shibaraku;
11. O árbitro não parar o combate quando houver duas ou mais bandeiras marcando ponto ou Jogai para o mesmo competidor;
12. O árbitro não parar o combate quando um técnico solicitar o Video Review;
13. O árbitro não seguir a maioria das bandeiras;
14. O árbitro não chamar o médico em uma situação da regra dos dez segundos;
15. O árbitro fazer um Hantei/Hikiwake quando um Senshu tenha sido marcado;
16. Um juiz estiver segurando as bandeiras nas mãos erradas;
17. O placar eletrônico estiver mostrando uma informação incorreta;
18. A técnica reclamada pelo treinador foi feita depois do Yame ou depois do final do tempo.

Nas situações a seguir o Kansa não se envolverá com a decisão do Painel de Árbitros:

1. Os juízes não marcarem um ponto com suas bandeiras;
2. Os juízes não marcarem um Jogai com suas bandeiras;
3. Os juízes não apoiarem o árbitro quando ele solicitar uma advertência ou penalidade de Cat. 1 ou Cat. 2;
4. O grau do contato da falta de Cat. 1 que o painel decidiu;
5. O grau de advertência ou penalidade da falta de Cat. 2 que o painel decidiu;
6. O Kansa não tem direito a voto ou autoridade nos julgamentos sobre a validade ou não dos pontos;
7. Em situações nas quais o árbitro não ouvir o sinal sonoro de final do tempo, o supervisor de pontuação irá soar seu apito, não o Kansa.

SUPERVISORES DE PONTUAÇÃO

O supervisor de pontuação manterá um registro separado dos pontos concedidos pelo árbitro e ao mesmo tempo fiscalizará os cronometristas e os encarregados da pontuação.

EXPLICAÇÃO:

I. Quando dois ou mais juízes indicarem ponto ou Jogai para o mesmo competidor, o árbitro deverá parar o combate e indicar a decisão correspondente. Se o árbitro não parar o combate, o supervisor de encontro levantará a bandeira vermelha e soará seu apito. Quando o árbitro decidir parar um combate por qualquer outro motivo que não seja o sinalizado por dois ou mais juízes, ele/ela falará "YAME" ao mesmo tempo em que fará a sinalização de mão apropriada. Os juízes sinalizarão suas opiniões e o árbitro indicará a decisão que concorde com dois ou mais juízes.

II. No caso em que dois ou mais juízes indicam um ponto, advertência ou penalização para ambos os competidores, os dois receberão seus respectivos pontos, advertências ou penalizações.

III. Se mais de um juiz indica pontuação, advertência ou penalização para um competidor, e a pontuação, advertência ou penalização é diferente entre os juízes, será aplicada a pontuação, advertência ou penalização de nível mais baixo, caso não haja maioria para um determinado nível de pontuação, advertência ou penalização.

IV. Se há maioria, ainda que divergente entre os juízes, para o nível de pontuação, advertência ou penalização, a opinião majoritária irá prevalecer sobre o princípio de aplicar o nível mais baixo da pontuação, advertência ou penalização.

V. No HANTEI, os quatro juízes e o árbitro têm um voto cada.

VI. O papel do supervisor de encontro é o de assegurar que o combate ou encontro seja conduzido conforme o Regulamento de Competição. Ele/ela não é um juiz adicional. Ele/ela não tem voto, nem qualquer autoridade em assuntos de decisão, como se uma pontuação foi válida ou se JOGAI aconteceu. Sua única responsabilidade encontra-se nas questões de procedimento. Não há rodízio do supervisor de encontro nos encontros por equipes.

VII. Se o árbitro não escutar o som de final de combate, o supervisor de pontuação soprará seu apito.

VIII. Ao explicar as bases da decisão após um combate ou encontro, os juízes falarão apenas com o chefe de tatame, a Comissão de Arbitragem ou o Juri de Apelação. Eles não darão explicações para ninguém mais.

IX. Um árbitro poderá baseado em seu julgamento, expulsar da área de competição qualquer treinador que não tenha conduta apropriada ou que, em sua opinião, interfira no desenvolvimento normal do encontro; o árbitro poderá adiar a retomada do encontro até que o treinador cumpra o exigido. Esta mesma autoridade do árbitro poderá estender-se sobre outros membros no entorno dos competidores presentes na área de competição.

ARTIGO 13: INÍCIO, SUSPENSÃO E FINAL DOS ENCONTROS

1. Os termos e gestos a serem usados pelo árbitro e juízes na operação de um combate/encontro estão especificados nos Apêndices 1 e 2.
2. Árbitro e juízes ocuparão suas posições e, após a troca de saudações entre os competidores que estão posicionados de frente em suas áreas designadas, o árbitro anunciará “SHOBU HAJIME” e dará início ao combate.
3. O árbitro para o combate anunciando 'YAME'. Se necessário, o árbitro ordenará aos competidores que retornem às suas posições iniciais (MOTO NO ICHI).
4. Quando o árbitro retorna à sua posição, os juízes indicarão então suas opiniões por meio de uma sinalização. No caso de outorgar um ponto, o árbitro identificará o competidor (AKA ou AO), a área atacada, e depois dará o ponto utilizando o gesto prescrito. O árbitro indicará a continuação do encontro dizendo 'TSUZUKETE HAJIME'.
5. Quando um competidor estabelecer a diferença de oito pontos durante um combate, o árbitro dirá 'YAME' e ordenará aos competidores que voltem às suas posições de início, fazendo ele/ela o mesmo. Então anunciará o vencedor levantando a mão para o lado do lutador que venceu, declarando 'AO (AKA) NO KACHI'. Em seguida, finaliza o encontro.
6. Quando o tempo de combate se encerra, o competidor com mais pontos é declarado ganhador, e o árbitro o indicará levantando sua mão para o lado do ganhador, dizendo 'AO (AKA) NO KACHI'. Logo após o combate é finalizado.
7. Em caso de empate ao final de um encontro inconclusivo, o Painel de Arbitragem (o árbitro e os quatro juízes) decidirá o combate por HANTEI.
8. Quando acontecerem as seguintes situações, o árbitro anunciará 'YAME!' e parará temporariamente o encontro:
 - a. Quando um ou ambos competidores estiverem fora da área de competição;
 - b. Quando o árbitro ordenar aos competidores que ajustem o karate-gi ou o equipamento de proteção;
 - c. Quando um competidor infringir o regulamento;
 - d. Quando o árbitro considerar que um ou ambos os competidores não podem continuar combatendo devido à lesão, doença ou outras causas. Após ouvir a opinião do médico do evento, o árbitro decidirá sobre a continuação ou não do combate;
 - e. Quando um competidor agarrar o oponente e não aplicar uma técnica imediata, ou queda;
 - f. Quando um ou ambos os competidores, caírem ou forem derrubados e nenhum competidor realizar técnica efetiva imediatamente;
 - g. Quando ambos os competidores se agarrarem ou clincharem um ao outro sem executar imediatamente uma técnica efetiva;
 - h. Quando ambos os competidores pararem peito a peito sem, imediatamente, tentar uma projeção ou outra técnica;
 - i. Quando ambos os competidores se encontrarem no chão após uma queda ou tentativa de projeção e começarem a se agarrar;
 - j. Quando um ponto ou Jogai forem indicados por dois ou mais juízes para o mesmo competidor;
 - k. Quando, na opinião do árbitro, for marcado um ponto ou quando uma falta for cometida – ou em situação na qual julgue necessário parar o combate devido a razões de segurança;
 - l. Quando solicitado pelo chefe do tatame.

EXPLICAÇÃO:

I. Quando iniciar um encontro, o árbitro primeiro chamará os competidores para suas linhas de início. Se um competidor entrar na área de competição antecipadamente, deverá ser retirado. Os competidores devem saudar-se um ao outro adequadamente, uma simples inclinação da cabeça é descortês e insuficiente. O árbitro pode ordenar a saudação movendo-se da forma indicada no Apêndice 2 do regulamento.

II. Ao recomençar o encontro, o árbitro deve certificar-se de que os competidores estejam em suas linhas e na postura adequada. Se os competidores estiverem saltando ou movendo-se, devem parar antes de o encontro recomençar. O árbitro deve recomençar o encontro com o mínimo de atraso.

III. Os competidores devem saudar um ao outro no início e no final de cada encontro.

ARTIGO 1: ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KATA

1. A área de competição será um quadrado formado por tatames do tipo aprovado pela WKF, com lados de no mínimo oito metros (medidos de fora) com um metro adicional de todos os lados como área de segurança. Haverá uma zona de segurança de dois metros, livre, em cada lado. Quando uma área de competição elevada for usada, a área de segurança deve ser de um (1) metro adicional em cada lado.
2. As peças de tatame devem ser de cor uniforme, exceto o metrô externo da área de segurança totalizando 8 x 8 metros, que deve ser uma cor diferente.
3. Os juízes e o técnico de software são colocados lado a lado em uma mesa no final do tatame, de frente para os competidores, com o juiz chefe (juiz nº 1) mais próximo ao técnico de software que está sentado no outro extremo da mesa.

EXPLICAÇÃO:

I. Não deve haver painéis publicitários, paredes, pilares, etc. a menos de um metro do perímetro exterior da área de segurança.

II. Os tatames utilizados devem ser antiderrapantes na parte que fica em contato com o piso, mas devem apresentar um baixo coeficiente de atrito na superfície superior. O chefe de tatame deve garantir que as peças não se separem durante a competição, uma vez que as lacunas causam ferimentos e constituem um risco. Os tatames devem ser do tipo aprovado pela WKF.

ARTIGO 2 : UNIFORME OFICIAL

1. Os competidores e seus treinadores devem usar uniforme oficial como definido neste regulamento.
2. A Comissão de Arbitragem pode desclassificar qualquer oficial ou competidor que não esteja em conformidade com este regulamento.

JUÍZES

1. Os juízes devem usar o uniforme oficial designado pela Comissão de Arbitragem. O uniforme deve ser usado em todas as competições, briefings e cursos.
2. **O uniforme oficial é composto das seguintes peças:**
 - ✓ Blazer azul marinho não cruzado (código de cor 19-4023TPX);
 - ✓ Camisa branca de mangas curtas;
 - ✓ Gravata oficial, sem prendedor;
 - ✓ Um apito preto;
 - ✓ Um cordão branco discreto para o apito;
 - ✓ Calças comprida, cinza clara, sem dobras (Apêndice 9);
 - ✓ Meias pretas ou azul-escuras e sapatilhas pretas para uso na área de combate;
 - ✓ Vestimenta religiosa para a cabeça, dos tipos aprovados pela WKF, e brincos discretos;
 - ✓ Os árbitros e juízes de ambos os sexos podem usar aliança de casamento lisa;
 - ✓ Árbitras e juízas podem usar prendedor de cabelo e brincos discretos.
3. Para os Jogos Olímpicos, Jogos Olímpicos da Juventude, Jogos Continentais e outros eventos multiesportivos, em que os uniformes são oferecidos aos árbitros sob a responsabilidade da organização local, com tema e visual específicos do evento, o uniforme oficial dos árbitros poderá ser substituído por esse uniforme comum, desde que solicitado por escrito à WKF pela organização do evento e formalmente aprovado pela WKF.

COMPETIDORES

1. Os competidores devem vestir karate-gi branco sem listras, faixas ou bordados pessoais ou outros que não sejam especificamente aprovados pela WKF EC. O emblema nacional ou bandeira do país poderão ser usados no lado esquerdo do peito da jaqueta e não devem exceder o tamanho de 12 cm por 8 cm (ver Apêndice 7). Somente as etiquetas originais do fabricante podem ser exibidas no karate-gi. Adicionalmente, uma identificação emitida pelo Comitê de Organização deve ser usada nas costas. Os competidores devem usar uma faixa vermelha ou azul simples, de acordo com grupo para o qual tenham sido designados. As faixas devem ter cerca de cinco centímetros de largura e comprimento suficiente para permitir quinze centímetros livres de cada lado do nó, mas que não ultrapasse o tamanho de três quartos da coxa. As faixas devem ser sem bordados pessoais, propagandas ou marcas que não sejam as marcas do fabricante
2. Não obstante o exposto no parágrafo 1, o Comitê Executivo poderá autorizar a exibição de anúncios especiais ou marcas de patrocinadores aprovados.
3. Quando o competidor já estiver com a faixa na cintura, a jaqueta deve ter comprimento mínimo que cubra o quadril, porém, não mais que três quartos da coxa. As competidoras devem usar uma camiseta branca, lisa, por baixo da jaqueta do karate-gi. Os laços de jaqueta devem ser amarrados. Jaquetas sem os laços não podem ser usadas.
4. O comprimento máximo das mangas da jaqueta não deve ultrapassar a dobra do punho e não deve ser menor que a metade do antebraço. As mangas da jaqueta não devem ser dobradas.
5. A calça deve ser longa o suficiente para cobrir pelo menos dois terços da panturrilha e não deve ultrapassar o osso do tornozelo. As pernas da calça não devem ser dobradas.
6. Os competidores devem estar com os cabelos limpos e cortados, de modo que o seu comprimento não obstrua a condução do Kata. Hachimaki (faixa na testa) não é permitido. Se o árbitro considerar que um competidor está com o cabelo muito longo e / ou sujo, ele pode desclassificar esse competidor. São proibidos prendedores de cabelo, bem como qualquer peça de metal. São proibidas tiras, faixas e outras decorações. São permitidos um ou dois prendedores elásticos discretos para prender o cabelo em um único 'rabo de cavalo'.
7. As competidoras podem usar a vestimenta de cabeça religiosa na cor preta, homologada pela WKF: uma vestimenta negra, lisa, que cubra o cabelo, mas não a área da garganta.
8. Os competidores não devem usar objetos metálicos ou semelhantes.
9. Óculos são proibidos. Lentes de contato gelatinosas podem ser usadas por conta e risco do próprio competidor.
10. O uso de vestimentas ou equipamentos não autorizados é proibido.
11. É obrigação do supervisor de encontro (Kansa) certificar-se, antes de cada performance, de que os competidores estão usando equipamento homologado. (No caso de campeonatos continentais, internacionais ou nacionais, o equipamento aprovado pela WKF deve ser aceito e, de nenhuma forma, pode ser recusado).
12. O uso de ataduras, bandagens ou suportes devido a lesões devem ser aprovados pelo juiz chefe, depois de ser ouvido o médico oficial.

TÉCNICOS

1. Os técnicos, durante todo o torneio, deverão usar vestimentas oficiais de suas federações nacionais e exibir identificação oficial, com exceção para as finais das competições oficiais WKF. Nessas, os técnicos (sexo masculino) devem, obrigatoriamente, vestir terno escuro, camisa e gravata, e técnicas (sexo feminino) podem escolher entre usar vestido, terninho ou uma combinação de blazer com saia em cores escuras. Também, as técnicas (sexo feminino) poderão usar vestimenta religiosa para a cabeça, aprovada pela WKF para árbitras e juízas.

EXPLICAÇÃO:

1) Aos Competidores que se apresentem vestidos de forma inadequada será dado um minuto para corrigirem seus uniformes.

II) Se a Comissão de Arbitragem concordar, os árbitros podem ser autorizados a retirar seus blazers.

III) A jaqueta do karate-gi não pode ser removida durante a execução do Kata.

ARTIGO 3 : ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KATA

NOTA: A organização da competição olímpica de Kata difere deste Artigo 3 e está sujeita ao procedimento organizacional descrito no ANEXO 15.

1. A competição de Kata pode ser por equipes e encontros individuais. Encontro por equipes consiste em competição entre equipes de três pessoas. Cada equipe é exclusivamente masculina ou feminina. Um encontro de Kata individual consiste da performance individual em divisões separadas para masculino e feminino.
 2. Para os campeonatos mundiais e continentais da WKF, são classificados os quatro ganhadores de medalhas (ouro, prata e dois de bronze) do evento anterior. Para o Karate1- *Premier League*, são classificados os oito competidores do topo do ranking mundial da WKF do dia anterior à competição. O direito à classificação automática não se estende a posições inferiores na ausência de competidores elegíveis para se separar no sorteio.
 3. O sistema eletrônico de avaliação da Kata determinará aleatoriamente a ordem das execuções dentro do grupo, desde a primeira rodada até as disputas por medalhas (estes últimos estão excluídos).
 4. O número de participantes determinará o número de grupos necessários para simplificar as rodadas de eliminação.
 5. O sistema de eliminação usado para Kata é dividir os competidores (individuais ou equipes) em grupos iguais de oito (com as exceções explicadas para menos do que 11 ou mais do que 96) e para cada rodada reduz-se o número de competidores por grupo para 4 passando para a próxima rodada - até que apenas dois grupos de competidores (individuais ou equipes) permaneçam, quando então os competidores com a pontuação mais alta em cada um dos dois respectivos grupos são colocados um contra o outro, competindo pelo 1º lugar (o perdedor levando o 2º lugar) e os competidores tendo a segunda maior pontuação em cada um dos dois grupos são colocados contra a terceira maior pontuação do outro grupo para competir pelos dois 3º lugares (bronze).
- No caso em que há 3 ou menos competidores, um único Kata é realizado para determinar do 1º até o 3º lugar.
 - Com 4 competidores, duas equipes de dois são formadas para a primeira rodada e os dois vencedores encontram-se para competir pelo 1º lugar enquanto os dois perdedores são colocados no 3º lugar.
 - Com 5-10 competidores, dois grupos são formados e as três maiores pontuações de cada grupo passam a disputar medalhas. A equipe então segue o procedimento normal em que o competidor com maior pontuação de cada equipe competirá pelo 1º e 2º lugar - e o número 2 encontrará o número 3 da outra equipe e vice-versa - a não ser que haja apenas cinco competidores ao todo - nesse caso o competidor número 3 do grupo maior, ganhará o terceiro lugar como *bye*.
 - Se o número de competidores for 11-24, duas equipes são formadas. Depois do primeiro Kata, os quatro competidores com maior pontuação formam duas equipes de quatro, depois disso o segundo Kata determinará a classificação para os seis competidores (três de cada equipe) que irão competir na terceira rodada pelas medalhas, seguindo o procedimento normal.
 - Se o número de participantes for de 25 a 48, quatro grupos serão criados. Após o primeiro Kata, os 4 melhores competidores de cada grupo passam para o segundo turno. No segundo turno, 16 participantes formam 2 grupos em 2 Tatames (8 participantes para cada grupo) e executam o segundo Kata. Após a segunda rodada, os 4 melhores competidores de cada grupo (8 no total) passam para a terceira rodada. Na terceira rodada, esses 8 participantes formam 2 grupos (4 concorrentes para cada grupo) e realizam o terceiro Kata. Após a terceira rodada, os 3 melhores competidores de cada grupo vão para as rodadas de medalhas e realizam o quarto Kata.

6. O número básico de competidores por equipe é 8 - mas nos casos em que o número de competidores exceder 64 e for menor que 97, os competidores que excederem 64 serão distribuídos nas *oito* equipes, mantendo-se o máximo de 12 competidores por equipe.

7. Se o número de competidores for igual ou superior a 97, o número de equipes será dobrado para 16 - totalizando um número reduzido de competidores por equipe - mas ainda selecionando os quatro primeiros colocados de cada equipe, permanecendo oito equipes de oito competidores (um total de 64 competidores) para a rodada seguinte.

8. Se o número de participantes for igual ou maior que 193, o número de grupos dobrará novamente para 32, reduzindo assim o número de participantes por grupo, mas ainda selecionando todos os quatro primeiros de cada grupo, deixando 16 grupos de um total de 128 competidores na próxima rodada.

9. O mesmo painel de juízes deve ser designado a todos os competidores de um grupo para a mesma rodada.

10. Não haverá repescagem, a menos que seja determinado de outra forma para uma competição.

11. Competidores individuais ou equipes que não aparecerem quando chamados serão desclassificados (KIKEN) nessa categoria. Desclassificação por KIKEN implica desqualificação do competidor na referida categoria, no entanto, isso não afetará sua participação em outra categoria.

12. Nos encontros por medalhas numa competição de Kata por equipe, as equipes executarão o Kata escolhido na sua forma usual, depois realizarão uma demonstração do significado do Kata (BUNKAI). O tempo total permitido para o conjunto do KATA e o BUNKAI é de cinco minutos. O cronometrista oficial começará a contagem do tempo quando os componentes da equipe saudarem no começo do Kata e parará o cronometro quando for feita a saudação final, após a realização do BUNKAI. Será desclassificada a equipe que não realizar a saudação no início e no final, ou que exceder o tempo de cinco minutos. Não é permitido o uso de armas tradicionais, equipamento auxiliar ou vestuário suplementar.

EXPLICAÇÃO:

I. A tabela a seguir resume o número de equipes de acordo com o número de competidores:

Número de competidores	Número de equipes	Número de kata realizados para vencer	Competidores na segunda rodada
2	1	1	Zero (sem segunda rodada)
3	1	1	Zero (sem segunda rodada)
4	2	2	Encontro por medalha (apenas para ouro)
5 a 10	2	2	Encontro por medalha
11 a 24	2	3	8 competidores
25 a 48	4	4	16 competidores
49 a 96	8	4	32 competidores
97 ou mais	16	5	64 competidores

ADAPTAÇÃO MANUAL DO SISTEMA DE JULGAMENTO DE KATA

Para competições em que o sistema eletrônico de julgamento de Kata não está disponível, pode-se fazer uso de um placar manual. Nesses casos, o sinal para exibir o placar será dado pelo Juiz Chefe, soprando seu apito, e dando um segundo sinal do apito uma vez que o locutor anuncie todas as pontuações. Os sete juízes do painel de julgamento são selecionados pelo chefe de tatame ou pelo assistente de chefe de tatame.

Além disso, sujeito ao indicado no aviso da competição, o organizador pode optar por fornecer apenas uma pontuação, que inclui os níveis técnico e atlético. Nesses casos, os juízes devem levar em consideração que a execução deve ser ponderada em 70% pelo nível técnico e 30% pelo atleta.

ARTIGO 4 : O PAINEL DE ARBITRAGEM

1. Para todas as competições oficiais WKF, o painel de sete juízes para cada rodada será designado por meio de seleção aleatória, usando-se um programa de computador.
2. Para disputas por medalhas, nenhum dos juízes pode ter a mesma nacionalidade dos competidores
2. Para cada tatame, um juiz será designado como o juiz chefe e assumirá a liderança na condução de qualquer comunicação necessária com o técnico de software, além de lidar com qualquer problema imprevisto entre os juízes.
3. Disposição dos juízes e alocação do painel para as rodadas eliminatórias: o secretário da Comissão de Arbitragem disponibilizará ao técnico de software, que manuseia o sistema de sorteio eletrônico, uma lista contendo os juízes disponíveis por tatame. Essa lista é elaborada pelo secretário da Comissão, uma vez que a chave dos atletas esteja finalizada e ao final do briefing dos árbitros. A lista deve conter os nomes somente dos juízes presentes no *briefing* e deve cumprir os critérios mencionados anteriormente. Então para o sorteio dos juízes, o técnico de *software* entrará com a lista no sistema e sete juízes para cada tatame serão sorteados randomicamente selecionados para o painel de árbitros.

Para disputas por medalhas os chefes de tatame providenciarão para o diretor da Comissão de Arbitragem e o secretário, uma lista contendo os nomes dos juízes disponíveis dos seus tatames, após o final da última disputa da rodada eliminatória. Uma vez aprovada pelo diretor da Comissão de Arbitragem, a lista será enviada ao técnico de software, que dará entrada no sistema.

O sistema então irá sortear randomicamente o painel de árbitros, contendo apenas os sete juízes de cada tatame.

5. Nas competições de equipe, além do técnico de software e do apresentador dos resultados, um cronometrista também participa do painel nas disputas por medalhas, que controla o tempo máximo de execução do tempo.

6. Se for o caso, o anunciador e o técnico de software podem ser a mesma pessoa.

7. Além disso, os organizadores devem disponibilizar, para cada área de competição, apoiadores familiarizados com a lista de katas da WKF para coletar e registrar os katas escolhidos pelos competidores antes de cada rodada e levar a lista para o técnico de *software*. O chefe de tatame é responsável por supervisionar a operação dos apoiadores.

8. Para competições que não contam para o ranking WKF, o número de juízes por painel pode ser reduzido para cinco. Nesses casos, apenas a pontuação mais alta e a mais baixa são eliminadas do total.

EXPLICAÇÃO:

I. Todos os juízes e o técnico de software são colocados em fila em frente à mesa oficial, de preferência atrás de uma única mesa.

O juiz chefe deverá sentar mais próximo ao técnico de software, que, por sua vez, sentará na extremidade da mesa.

ARTIGO 5 : CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

5.1 Lista oficial de katas. Somente katas da lista oficial podem ser executados:

1	Anan	35	Jiin	69	Passai
2	Anan Daí	36	Jion	70	Pinan Shodan
3	Ananko	37	Jitte	71	Pinan Nidan
4	Aoyagi	38	Juroku	72	Pinan Sandan
5	Bassai	39	Kanshin	73	Pinan Yondan
6	Bassai Daí	40	Kanku Daí	74	Pinan Godan
7	Bassai Sho	41	Kanku Sho	75	Rohai
8	Chatanyara Kushanku	42	Kanshu	76	Saifa
9	Chibana No Kushanku	43	Kishimoto No Kushanku	77	Sanchin
10	Chinte	44	Kousoukun	78	Sansai
11	Chinto	45	Kousoukun Daí	79	Sanseiru
12	Empi	46	Kousoukun Sho	80	Sanseru
13	Fukyugata Ichi	47	Kururunfa	81	Seichin
14	Fukyugata Ni	48	Kusanku	82	Seienchin (Seiyunchin)
15	Gankaku	49	Kyan No Chinto	83	Seipai
16	Garyu	50	Kyan No Wanshu	84	Seiryu
17	Gekisai (Geksai 1)	51	Matsukaze	85	Seishan
18	Gekisai (Geksai 2)	52	Matsumura Bassai	86	Seisan (Sesan)
19	Gojushiho	53	Matsumura Rohai	87	Shiho Kousoukun
20	Gojushiho Daí	54	Meikyo	88	Shinpa
21	Gojushiho Sho	55	Myojo	89	Shinsei
22	Hankusho	56	Naifanchin Shodan	90	Shisochin
23	Hangetsu	57	Naifanchin Nidan	91	Sochin
24	Haufa (Haffa)	58	Naifanchin Sandan	92	Suparinpei
25	Heian Shodan	59	Naihanchi	93	Tekki Shodan
26	Heian Nidan	60	Nijushiho	94	Tekki Nidan
27	Heian Sandan	61	Nipaipo	95	Tekki Sandan
28	Heian Yondan	62	Niseishi	96	Tensho
29	Heian Godan	63	Ohan	97	Tomari Bassai
30	Heiku	64	Ohan Daí	98	Unshu
31	Ishimine Bassai	65	Oyadomari No Passai	99	Unsu
32	Itosu Rohai Shodan	66	Pachu	100	Useishi
33	Itosu Rohai Nidan	67	Paiku	101	Wankan
34	Itosu Rohai Sandan	68	Papuren	102	Wanshu

Nota: os nomes de alguns katas estão duplicados devido às variações usadas na ortografia romanizada. Em várias situações um kata pode ser conhecido por diferentes nomes, a depender do estilo - e em situações excepcionais, um nome idêntico pode referir-se de fato um katas diferente entre os estilos.

5.2 Avaliação

Ao avaliar o desempenho de um competidor ou equipe os juízes avaliarão a performance, baseados igualmente em dois critérios principais (performance técnica e performance atlética).

A performance é avaliada desde a saudação, no início do Kata, até a saudação final, exceto nos encontros por medalhas, nas competições por equipes, em que a performance e o tempo cronometrado se iniciam na saudação, no início do Kata e terminam na saudação dos competidores, após completado o Bunkai.

É permitida uma ligeira variação conforme ensinada no estilo do competidor (Ryu-Ha).

Os competidores devem realizar um Kata diferente em cada rodada. Uma vez realizado, um Kata não pode ser repetido - nem mesmo nos casos de desempate. Somente os katas da lista oficial são permitidos.

5.3 Sistema de pontuação

A performance técnica e a performance atlética recebem pontuações separadas usando a mesma escala de 5,0 a 10,0 em incrementos de 0,2 - onde 5,0 representa a pontuação mais baixa possível para um Kata permitido e 10,0 representa um desempenho perfeito. A desqualificação é indicada por uma pontuação 0.0.

O sistema eliminará as duas pontuações mais altas e as duas mais baixas, respectivamente para performance técnica e performance atlética, e calculará a pontuação total, cujo peso será de 70% para o performance técnica e 30% para o performance atlética.

Ao Bunkai deve ser dada a mesma importância que o Kata.

5.4 Resoluções de empates

No caso de um competidor obter o mesmo número de pontos, o sorteio deve ser determinado de acordo com o procedimento a seguir, incorporado no sistema de avaliação eletrônica do Kata:

Passo 1	Compare a pontuação TÉCNICA antes do fator de multiplicação (70%). A pontuação mais alta vence.
Passo 2	Compare as pontuações atléticas antes do fator de multiplicação (30%). A maior vitória.
Passo 3	Compare a pontuação TÉCNICA, comparando a menor pontuação não excluída. A pontuação mais alta
Passo 4	Compare a pontuação TÉCNICA, comparando a pontuação mais alta não excluída. A pontuação mais alta
Passo 5	Compare a pontuação ATLÉTICA, comparando a menor pontuação não excluída. A pontuação mais alta
Passo 6	Compare a pontuação ATLÉTICA, comparando a pontuação mais alta não excluída. A pontuação mais alta
Passo 7	Compare a pontuação TÉCNICA, comparando a pontuação mais alta entre as pontuações mais baixas excluídas. A pontuação mais alta vence.
Passo 8	Compare a pontuação TÉCNICA, comparando a menor pontuação entre as maiores pontuações excluídas. A pontuação mais alta vence.
Passo 9	Compare a pontuação TÉCNICA, comparando a menor pontuação entre as menores pontuações excluídas. A pontuação mais alta vence.
Passo 10	Compare a pontuação ATLÉTICA, comparando a pontuação mais alta entre as pontuações mais baixas excluídas. A pontuação mais alta vence.
Passo 11	Compare a pontuação ATLÉTICA, comparando a pontuação mais baixa entre as pontuações mais altas excluídas. A pontuação mais alta vence.
Passo 12	Compare a pontuação ATLÉTICA, comparando a menor pontuação entre as menores pontuações excluídas. A pontuação mais alta vence.
Passo 13	Compare a pontuação TÉCNICA, comparando a maior pontuação entre as maiores pontuações excluídas. A pontuação mais alta vence.
Passo 14	Compare a pontuação ATLÉTICA, comparando a pontuação mais alta entre as pontuações mais altas excluídas. A pontuação mais alta vence.
Passo 15	Se todos os critérios considerados nos casos anteriores não atenderem ao vencedor, o empate será resolvido jogando uma moeda eletrônica.
Passo 15	No Brasil Se todos os critérios considerados nos casos anteriores não atenderem ao vencedor, o empate será resolvido com kata extra.

Performance no Kata	Performance no Bunkai (Encontros por medalhas, em equipes)
1. Performance técnica a. Postura b. Técnica c. Movimentos de transição d. Tempo certo/sincronização e. Respiração correta f. Foco (KIME) g. Conformidade: consistência na performance do KIHON do estilo (Ryu-ha) no Kata.	1. Performance técnica a. Postura b. Técnica c. Movimentos de transição d. Tempo certo/sincronização e. Controle f. Foco (KIME) g. Conformidade (para Kata): uso dos movimentos reais como realizados no Kata.
2. Performance atlética a. Força b. Velocidade c. Equilíbrio	2. Performance atlética a. Força b. Velocidade c. Equilíbrio

5.6 Desclassificação

Um competidor ou uma equipe podem ser desclassificados por qualquer uma das razões a seguir:

1. Realizar um Kata errado ou anunciar um Kata errado;
2. Não saudar no início ou no final da performance do Kata;
3. Fazer uma pausa muito perceptível ou parar a performance;
4. Interferir na função dos juízes (tal como o juiz ter que se mover por questão de segurança, ou fazer contato físico com um juiz)
5. Deixar a faixa cair durante a performance;
6. Exceder o limite do tempo total de cinco minutos de duração para Kata e Bunkai;
7. Realizar uma técnica de queda com 'tesoura de pernas' na área do pescoço, no Bunkai (Jodan Kani Basami);
8. Não seguir as instruções do juiz chefe ou outra má conduta.

5.7 Faltas

As seguintes faltas, se aparentes, devem ser consideradas:

1. Pequena perda de equilíbrio;
2. Realização de um movimento de forma incorreta ou incompleta, tal como falhar um bloqueio ou executar um golpe de punho fora do alvo;
3. Movimento não sincronizado, como realizar uma técnica antes de completar a transição do corpo, ou no caso de uma equipe, não executar um movimento em sincronia;
4. Utilização de comandos acústicos (de qualquer outra pessoa, incluindo outros membros da equipe) ou ações teatrais, como golpear o solo com os pés, dar-se uma palmada no peito, nos braços ou no karate-gi, ou uma respiração inadequada. Essas faltas devem ser consideradas pelos juízes como muito graves em sua avaliação da performance do kata- no mesmo nível que penalizaria uma perda temporária de equilíbrio;
5. Afrouxamento da faixa ao ponto de ficar solta do quadril;
6. Perda de tempo, incluindo prolongar o ritmo, saudações em demasia ou uma pausa prolongada antes de começar a performance;
7. Lesão por falta de técnica controlada durante o Bunkai.

EXPLICAÇÃO:

- I. *Kata não é uma dança ou uma performance teatral. Ele deve guardar os valores e princípios tradicionais. Deve ser realista no que se refere ao combate e demonstrar concentração, força e potencial de impacto em suas técnicas. Deve demonstrar força, potência e velocidade - assim como graça, ritmo e equilíbrio;*
- II. *Simular inconsciência durante a execução do Bunkai é inadequado: depois de ser derrubado, o competidor deve levantar um joelho ou ficar de pé;*
- III. *No kata em equipe, os três membros devem começar o Kata de frente para a mesma direção, a direção dos juízes;*
- IV. *Os membros de uma equipe devem demonstrar competência em todos os aspectos da performance do kata, bem como sincronização;*
- V. *É de exclusiva responsabilidade do técnico ou do competidor, assegurar-se de que o kata comunicado na mesa de pontuação é apropriado para a rodada de que se trata;*
- VI. *Na execução do Bunkai, apesar de ser proibida a técnica de tesoura (kani Basami) no pescoço para derrubar, permite-se a técnica de tesoura no corpo para derrubar;*
- VII. *Quando da resolução de desempate, a pontuação original do competidor é mantida. Consideração de outras pontuações para determinar o vencedor entre competidores com igual pontuação não altera a pontuação oficial;*
- VIII. *Amostra de resultado de avaliação:*

	JUDGE 1	JUDGE 2	JUDGE 3	JUDGE 4	JUDGE 5	JUDGE 6	JUDGE 7	TOTAL	FACTOR	RESULT
Technical performance	8.0	8.2	7.8	7.8	8.4	8.4	8.2	24.4	0.7	17.10
Athletic performance	7.8	8.2	7.8	8.2	8.2	8.4	8.4	24.6	0.3	7.38
										TOTAL: 24.48

- IX. *Para competições que não contam para o ranking mundial da WKF ou para a categoria olímpica, o número de juízes pode ser reduzido a 5 - nesse caso, apenas a pontuação mais alta e a mais baixa de um competidor são eliminadas, em vez das duas mais altas e duas mais baixas.*

ARTIGO 6 : OPERAÇÃO DOS ENCONTROS

1. Os competidores - ou equipes - são designados em grupos de oito (ou máximo de 12) por área de competição.
2. Antes de cada rodada, os competidores ou equipes devem enviar os katas escolhidos para os anotadores designados, os quais transmitirão as informações ao operador de *software* do sistema de julgamento eletrônico. A sequência da ordem de execução dentro de um grupo será determinada aleatoriamente, com exceção de qualquer classificação aplicável na primeira rodada das eliminatórias.
3. No começo de cada rodada, os competidores ou equipes ficarão alinhados no perímetro da área de competição, de frente para os juízes (uma rodada deve ser compreendida como uma performance de cada um dos competidores de uma equipe). Após as saudações, inicialmente "SHOMEN NI REI" - e posteriormente; "OTAGAI NI REI", os competidores deixam a área de competição.
4. Quando chamado, cada competidor - ou equipe - avançará para o ponto de partida do Kata.

5. O ponto de partida para a execução é qualquer lugar dentro do perímetro da área de competição.
6. Após a saudação, o competidor deve anunciar claramente o nome do kata a ser executado e, em seguida, iniciar a execução.
7. Ao final da execução, que é definido como a saudação final no kata, o competidor deve aguardar o anúncio da avaliação, saudar e depois deixar o tatame.
8. Ao final de cada equipe, todos os competidores da equipe deverão alinhar-se - e o operador (anunciador) anunciará os quatro competidores classificados para a rodada seguinte.
Os nomes dos quatro classificados deverão ser mostrados no monitor. Então os competidores saudarão e, em seguida, deixarão o tatame.
9. Antes das lutas por medalhas, o operador anunciará os três competidores com melhores resultados de cada uma das duas equipes que irão para os encontros por medalhas.

EXPLICAÇÃO:

- I. *O ponto de partida para a execução do kata é dentro do perímetro da área de competição.*
- II. *Para ilustração esquemática de classificações obtidas na competição de kata, de acordo com regras da WKF, veja APÊNDICE 16: PREMIER LEAGUE - COMPETIÇÃO DE KATA.*

ARTIGO 7 : PROTESTO OFICIAL

1. Ninguém pode protestar sobre um julgamento para os membros do Painel de Arbitragem.
2. Se um procedimento da arbitragem parece ter infringido o regulamento, o técnico do competidor ou seu representante oficial são os únicos autorizados para apresentar um protesto.
3. O protesto será realizado na forma de um relatório escrito, apresentado imediatamente após o encontro em que se gerou o protesto. A única exceção a isso é quando o protesto refere-se a uma falta administrativa. O chefe de tatame deve ser informado imediatamente após detectar-se a falha.
4. O protesto deve ser apresentado a um representante do Júri de Apelação. No devido momento esse Júri revisará as circunstâncias que produziram o protesto. Tendo levado em conta todos os meios disponíveis, emitirá um relatório, e poderá tomar as ações que considerar necessárias.
5. Qualquer protesto relativo à aplicação das regras deve ser anunciado pelo técnico não mais do que um minuto após o final da performance. O técnico solicitará o formulário oficial de protesto ao chefe do tatame e terá quatro minutos para preencher, assinar e entregar ao chefe do tatame com o pagamento da taxa correspondente. O chefe do tatame entregará imediatamente o protesto a um representante do Júri de Apelação, que terá cinco minutos para chegar a uma decisão.
6. O reclamante deve depositar a taxa de pagamento definida pelo Comitê Executivo da WKF, que junto com o protesto, deve ser entregue a um representante do Júri de Apelação.
7. **Composição do Júri de Apelação**
O Júri de Apelação é composto por três árbitros WKF experientes nomeados pela Comissão de Arbitragem. Não poderá haver dois membros de uma mesma federação nacional. A Comissão de Arbitragem nomeará também três membros adicionais numerados de um a três, que substituem, de forma automática, qualquer dos membros originais do Júri de Apelação, quando esses tenham conflito de interesses, quando o membro do Júri tenha a mesma nacionalidade ou alguma relação familiar sanguínea ou legal com alguma das partes implicadas ao incidente que se trate, incluindo a todos os membros do Painel de Arbitragem relacionados com o incidente protestado.
8. **Processo de Avaliação de Apelações**
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 realizará as averiguações e investigações que considerar oportunas para comprovar o mérito do protesto. Cada um dos três membros é obrigado a dar seu veredicto sobre a validade do protesto. Abstenções não são aceitáveis.

9. Protestos Recusados

Se um protesto é considerado inválido, o Júri de Apelação nomeará 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 enviará ao secretário geral.

10. Protestos Aceitos

Se o protesto for aceito, 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:

- Reverter julgamentos prévios que infringiram as regras;
- Emitir recomendação para a Comissão de Arbitragem avaliar a possibilidade de sanção aos árbitros envolvidos.

É de responsabilidade do Júri de Apelação tomar as medidas cabíveis de tal forma que não afete de maneira 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 árbitro chefe.

11. Relatório do Incidente

Após tratar o incidente da maneira descrita acima, o Júri de Apelação vai se reunir e elaborar um relatório sucinto, descrevendo as constatações que fundamentaram a aceitação ou rejeição do protesto. O relatório deve ser assinado pelos três membros do Júri de Apelação e deverá ser submetido ao árbitro chefe.

12. Poderes e Limitações

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

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

EXPLICAÇÃO:

I) O protesto deve incluir os nomes dos competidores, dos juizes que atuaram, e os detalhes precisos do que está sendo protestado. Nenhuma reivindicação generalizada sobre padrões globais será aceita como um protesto legítimo. O ônus de provar a validade do protesto cabe ao reclamante.

II) O protesto será analisado pelo Júri de Apelação e como parte dessa análise, o Júri estudará a evidência destacada na defesa do protesto. O Júri pode estudar também vídeos e fazer perguntas aos oficiais, no esforço de examinar de forma objetiva a validade do protesto.

III) Se o Júri de Apelação considerar o protesto válido serão tomadas as providências cabíveis. Também serão tomadas as medidas necessárias para que o mesmo problema não volte a ocorrer em competições futuras. A tesouraria devolverá o depósito da taxa paga.

IV) Se o Júri de Apelação considerar o protesto inválido, este será rejeitado e o depósito será confiscado para a WKF.

V) Os combates ou encontros seguintes não serão atrasados, 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.

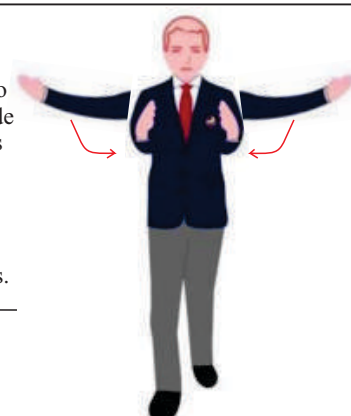
VI) No caso de erro administrativo durante um encontro, o técnico pode notificar diretamente o chefe de tatame que, por sua vez, notificará o juiz chefe.

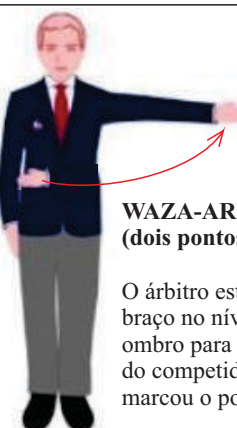
APÊNDICE 1: TERMINOLOGIA

SHOBU HAJIME	Iniciar o combate ou encontro	Após o anúncio, o árbitro dá um passo para trás.
ATO SHIBARAKU	Resta pouco tempo	Um sinal audível será dado pelo cronometrista 15 segundos antes do término da luta e o árbitro anuncia 'Ato Shibaraku'.
YAME	Parar	Interrupção ou final da luta. Quando fizer o anúncio, o árbitro faz um movimento para baixo, cortando, com a mão.
MOTO NO ICHI	Posição original	Competidores e árbitros retomam às suas posições iniciais.
TSUZUKETE	Combater	Ordem para lutar quando há uma interrupção não autorizada.
TSUZUKETE HAJIME	Reiniciar o combate	Quando diz 'Tsuzukete', o árbitro se posiciona para frente e estende os braços abertos com as palmas das mãos para os competidores. Quando diz 'Hajime', gira as palmas trazendo-as rapidamente uma para a outra, ao mesmo tempo em que dá um passo para trás.
SHUGO	Juízes convocados	O árbitro chama os juízes, no final da partida ou para recomendar SHIKKAKU .
HANTEI	Decisão	O árbitro chama para a decisão no final de uma luta inconclusiva. Após um curto som do apito, os juízes dão seus votos usando as bandeiras, e o árbitro indica seu próprio voto, levantando o braço.
HIKIWAKE	Empate	No caso de uma disputa empatada, o árbitro cruza seus braços, depois os estende com as palmas voltadas para frente.
AKA (AO) NO KACHI	Vermelho (azul) vencedor	O árbitro levanta obliquamente o braço para o lado do vencedor.
AKA (AO) IPPON	Vermelho (azul) marcou três pontos	O árbitro levanta seu braço em 45 graus para o lado do competidor que marcou o ponto.
AKA (AO) WAZA-ARI	Vermelho (azul) marcou dois pontos	O árbitro estende seu braço ao nível do ombro para o lado do competidor que marcou o ponto.
AKA (AO) YUKO	Vermelho (azul) marcou um ponto	O árbitro estende seu braço para baixo a 45 graus para o lado do competidor que marcou o ponto.
CHUKOKU	Advertência	O árbitro indica uma falta de Categoria 1 ou 2.
KEIKOKU	Advertência	O árbitro indica a falta de Categoria 1 ou 2 então aponta com seu dedo indicador para baixo a 45 graus na direção do ofensor.
HANSOKU-CHUI	Advertência de desclassificação	Árbitro indica uma falta de Categoria 1 ou 2 então aponta seu dedo indicador horizontalmente na direção do ofensor.
HANSOKU	Desclassificação	O árbitro indica uma falta de Categoria 1 ou 2, então aponta o dedo indicador para baixo a 45 graus, na direção do ofensor, e anuncia a vitória do oponente.
JOGAI	Saída da área de jogo não causada pelo adversário	O árbitro aponta o dedo indicador para o lado do ofensor para indicar aos juízes que o competidor saiu da área.
SENSHU	Primeiro ponto de vantagem sem oposição	Após marcar o ponto de forma regular, o árbitro fala 'Aka (Ao) Shenshu' enquanto sinaliza com o braço dobrado com a palma da mão de frente para a face do próprio árbitro.
SHIKKAKU	Desclassificação "Deixar a área"	O árbitro aponta o dedo indicador a 45 graus na direção do ofensor, depois movimenta para fora e atrás, junto com o anúncio 'AKA (AO) SHIKKAKU!'. Então anuncia a vitória do oponente.
TORIMASEN	Anulação	O ponto ou decisão são anulados. O árbitro de Kumite ou juiz chefe de kata irá cruzar as mãos em um movimento descendente.
KIKEN	Renúncia	O árbitro aponta para baixo a 45 graus em direção ao lado do tatame do competidor ou equipe.
MUBOBI	Auto-exposição ao perigo	O árbitro toca sua face e, levando sua mão para frente, move-a para trás e para frente para indicar aos juízes que o competidor está se colocando em risco.
WAKARETE	Separar	O Árbitro faz uma gesticulação separando as mãos com as palmas voltadas para fora, enquanto dá uma ordem verbal para os competidores se separarem de um clinche ou quando eles estão peito a peito.

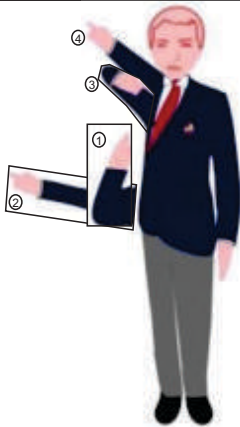
APÊNDICE 2: GESTOS E SINAIS COM AS BANDEIRAS

	SHOMEN-NI-REI O árbitro estende os braços com as palmas das mãos para frente.
	OTAGAI-NI-REI O árbitro orienta os competidores para se saudarem um ao outro. SHOBU HAJIME "Começar a luta" Após o anúncio, o árbitro dá um passo para trás.
	YAME "Parar" Interrupção ou final de um combate ou encontro. Ao anunciar, o árbitro faz um movimento de corte para baixo com a mão.

TSUZUKETE HAJIME "Retomar a luta - começar" Quando diz 'Tsuzukete', o árbitro posiciona-se para frente e estende os braços abertos com as palmas das mãos para os competidores. Quando diz 'Hajime', gira as palmas trazendo-as rapidamente uma para a outra, ao mesmo tempo que dá um passo para trás.		WAKARETE O Árbitro gesticula para os competidores desfazerem de um clinche ou quando eles estão peito a peito. O gesto é o mesmo que é usado para fazer os competidores retornarem ao ponto de início no tatame.	
TSUZUKETE Quando detectado uma passividade.			

	YUKO (um ponto) O árbitro estende seu braço para baixo a 45 graus para o lado do competidor que marcou o ponto.		WAZA-ARI (dois pontos) O árbitro estende o braço no nível do ombro para o lado do competidor que marcou o ponto.		IPPON (três pontos) O árbitro estende o braço para cima a 45 graus para o lado do competidor que marcou o ponto.
					NO KACHI (Vitória) No final do encontro ou combate, anunciando 'AKA (ou AO) No Kachi', o árbitro estende o braço para cima, a 45 graus, para o lado do vencedor.

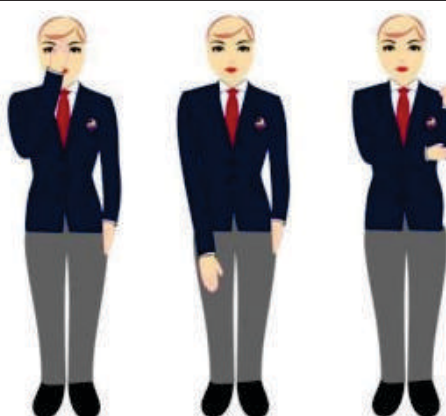
	TORIMASEN / CANCELAR DECISÃO Quando uma pontuação ou penalidade foi dada erroneamente, o árbitro se volta para o competidor, anuncia 'AKA' ou 'AO', cruza os braços, então faz o movimento de corte, palmas para baixo, para indicar que a última decisão foi cancelada.		KIKEN "Renúncia" O árbitro aponta com o dedo indicador na direção da linha do competidor desistente, então anuncia a vitória do oponente.		SENSHU (primeiro ponto sem oposição) O árbitro mantém a mão voltada para dentro, com o braço dobrado, na direção do competidor, para indicar o primeiro ponto marcado sem oposição.
--	---	---	--	---	---

 SHIKKAKU "Desclassificação, deixar a área". O árbitro aponta o dedo indicador, 45 graus para cima, em direção ao ofensor, então move para fora e para trás, anunciando 'AKA (AO) SHIKKAKU!', então anuncia a vitória do oponente.	 HIKIWAKE "Empate" (Aplicável apenas a partidas em equipes e <i>round robin</i>). Quando o tempo acaba e as pontuações são iguais, ou nenhuma pontuação foi atribuída. O árbitro cruza os braços e os estende com as palmas voltadas para frente.
--	--

 FALTA DE CATEGORIA 1 (usado sem sinal adicional para CHUKOKU) O árbitro cruza as mãos abertas com a borda de um pulso sobre a borda do outro, na altura do peito.	 FALTA DE CATEGORIA 2 (usado sem sinal adicional para CHUKOKU) O árbitro aponta com o braço dobrado para a face do ofensor.	 PASSIVIDADE O árbitro gira um punho sobre o outro, na frente do peito (Falta de Categoria 2).
---	--	---

 KEIKOKU 'Advertência'. O árbitro indica uma falta de Categoria 1 ou 2 e então aponta o dedo indicador, 45 graus para baixo, em direção aos pés do ofensor.	 HANSOKU CHUI "Advertência para desclassificação". O árbitro indica falta de Categoria 1 ou 2, então aponta o dedo indicador horizontalmente, na direção do abdome ofensor.	 HANSOKU "Desclassificação". O árbitro indica uma falta de Categoria 1 ou 2, depois aponta o dedo indicador para cima, a 45 graus, na direção da face do ofensor. Em seguida, dá a vitória para o oponente.
---	---	---

 CONTATO EXCESSIVO O árbitro indica para os juízes que houve um contato excessivo ou outra falta de Categoria 1.	 EXAGERANDO UMA LESÃO O árbitro segura as duas mãos no rosto para indicar aos juízes uma falta de Categoria 2.	 FINGINDO UMA LESÃO O árbitro mantém ambas as mãos ao lado do rosto para indicar uma falta de Categoria 2.	 ATAQUES PERIGOSOS E DESCONTROLADOS O árbitro traz seu punho cerrado passando pela lateral da cabeça (Falta de Categoria 2).
--	--	--	--

 ATAQUES SIMULADOS COM A CABEÇA, JOELHO OU COTOVELO O árbitro toca sua testa, joelho ou cotovelo com a mão aberta para indicar aos juízes uma falta de Categoria 2.	 FALAR OU PROVOCAR O Oponente E Comportamento Descortês O árbitro coloca seu dedo indicador nos lábios para indicar aos juízes uma falta de Categoria 2.
--	---

 JOGAI "Saída da área de combate" O árbitro indica a saída para os juízes, apontando com seu dedo indicador para o limite da área do lado do ofensor.	 EVITANDO O COMBATE O árbitro faz um movimento circular com o dedo indicador voltado para baixo (Falta de Categoria 2).	 MUBOBI (auto-exposição ao perigo) O árbitro toca sua face e então leva a mão para frente, movimentando-a da direita para a esquerda, indicando aos juízes que o competidor está se colocando em risco.
--	--	---

 SHUGO "Convocar os juízes" O árbitro convoca os juízes ao final do encontro ou luta para recomendar	 EMPURRAR, AGARRAR OU PARAR PEITO A PEITO SEM TENTAR UMA TÉCNICA IMEDIATA OU QUEDA O árbitro traz ambos os punhos cerrados no nível do ombro ou faz um movimento de empurrar com as mãos abertas (Falta de Categoria 2).
--	---

SINAIS DE BANDEIRAS DOS JUÍZES

Note que, os juízes # 1 e # 4 devem segurar a bandeira vermelha na mão direita e os juízes # 2 e # 3 devem segurar a bandeira na mão esquerda. Para o kata, os juízes # 1, 2 e 5 devem segurar a bandeira vermelha na mão direita - o juiz # 3 e 4 na mão esquerda.



IPPON

WAZARI

YUKO

FALTA

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



**POSICÃO DO
ASSENTO DO JUIZ,
FORMA DE
SEGURAR AS
BANDEIRAS.**



**FALTA DE
CATEGORIA 1**

As bandeiras são cruzadas e estendidas com os braços voltados na direção de AKA (AO) dependendo de quem é o ofensor.



**FALTA DE
CATEGORIA 2**

O juiz aponta a bandeira com o braço dobrado.



JOGAI

Bate no chão com a bandeira.

KEIKOKU



HANSOKU CHUI



HANSOKU



APÊNDICE 3: GUIA OPERACIONAL PARA ÁRBITROS E JUÍZES

Este Apêndice destina-se a orientar árbitros e juízes, quando não houver orientação óbvia nas Regras ou Explicações.

CONTATO EXCESSIVO

Quando um competidor realiza uma técnica pontuável imediatamente seguida por um com contato excessivo, os juízes não devem marcar o ponto, mas sim marcar uma advertência ou penalidade de Categoria 1 (exceto se houver culpa do receptor).

CONTATO EXCESSIVO E EXAGERO

O Karate é uma arte marcial, sendo assim, um alto nível de comportamento é esperado dos competidores. É inaceitável que, competidores que recebam um contato leve, esfreguem o rosto, caminhem ou fiquem cambaleantes, curvem-se,

retirem ou cusпам seus protetores bucais, na tentativa de caracterizar um contato mais severo e convencer o árbitro a dar uma penalidade mais grave para o oponente. Esse tipo de comportamento é trapaça e rebaixa nosso esporte; deve ser rapidamente penalizado.

Quando o competidor simula ter recebido um contato excessivo e o Painei de Árbitros decide o contrário, ou seja, entende que a técnica em questão foi controlada, satisfazendo todos os seis critérios de pontuação, então o ponto será marcado e uma penalização de categoria 2 por simulação será marcada. A penalidade correta por simular uma lesão quando o Painei de Árbitros determinar que a técnica em questão foi ponto, é no mínimo HANSOKU CHUI e em casos mais severos será HANSOKU ou SHIKKAKU. Um competidor não deve ser penalizado por estar sem fôlego (dificuldade de respirar como consequência da técnica) ou simplesmente reagir ao impacto de uma técnica bem-feita pelo oponente. Competidores que estão sem fôlego como resultado desse impacto, devem ser autorizados a receber um tempo para tomar um ar, antes de o combate ser reiniciado.

Mais situações difíceis ocorrem quando um competidor recebe um contato mais forte e cai ao solo, às vezes levanta (para deter a contagem dos dez segundos) e depois cai novamente. Os árbitros e juizes devem lembrar que um chute Jodan vale três pontos e como o número de equipes e de competidores individuais que recebem prêmios financeiros por ganhar medalhas aumenta, a tentação de rebaixar-se e de se valer de comportamento antiético também aumenta. É importante levar isso em conta e aplicar as advertências e penalidades adequadas.

MUBOBI

Uma advertência ou penalidade para MUBOBI é dada quando um competidor é atingido ou lesionado por sua própria culpa ou negligência. Isso pode ser causado ao ficar de costas para o oponente, atacar com Gyaku Tsuki Chudan longo e baixo, sem considerar o contra-ataque Jodan do oponente; parar de combater antes do árbitro falar 'Yame'; baixar a guarda ou reduzir a concentração e falhar repetidamente ou não bloquear os ataques do oponente. *Explicação XVIII* do Artigo 8 cita:

Se aquele que se expôs recebeu um contato excessivo e/ou foi lesionado, o árbitro aplicará uma advertência ou penalidade de 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 juizes, 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 pode receber uma pontuação.

ZANSHIN

Zanshin é descrito como um estado de contínuo 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 ainda olhando e pronto para continuar a ação. Os juizes devem ser capazes de distinguir entre esse contínuo estado de prontidão e aquele no qual o competidor virou-se, baixou a guarda e concentração, e efetivamente parou o combate.

AGARRANDO UM CHUTE CHUDAN

Deve os juizes 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 a técnica não seja pontuada, desde que ela contemple todos os seis critérios de pontuação. Teoricamente, em um 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 sob certas condições, é atribuição dos treinadores assegurar-se de que os seus competidores estejam treinados e capacitados para utilizar técnicas seguras de queda.

Um competidor que tenta uma técnica de projeção deve cumprir com as condições impostas nas Explicações no Artigo 6 e Artigo 8. Se um competidor projeta seu oponente em conformidade com os requisitos estabelecidos e resulta em lesão devido a falhas do oponente em fazer uma queda apropriada, então a pessoa lesionada é a responsável, e a que fez a projeção não deve ser penalizada. 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 de si.

Uma situação potencialmente perigosa ocorre quando um competidor agarra ambas as pernas para jogar o oponente por cima das suas costas ou quando o competidor se abaixa e levanta o corpo antes de jogá-lo. O Artigo 8, Explicação XI cita que "...e o oponente deve ser segurado em todo o movimento, de modo que uma queda segura possa ser realizada". Portanto, já que é difícil garantir uma queda segura, situações como essas enquadram-se no grupo das categorias proibidas.

PONTUAR SOBRE UM Oponente CAÍDO

Quando um competidor é derrubado ou varrido e é pontuado, quando seu torso (parte superior do corpo ou tronco) está sobre o tatame à pontuação é IPPON.

Se o competidor é atingido por uma técnica quando ele está caindo, os juízes têm 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, o(s) ponto(s) 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 e Uchi, um ponto (YUKO).

PROCEDIMENTOS DE VOTAÇÃO

Quando o árbitro decidir parar um encontro ele falará 'YAME' ao mesmo tempo em que fará a sinalização de mão apropriada. Tão logo o árbitro retorne para a sua posição, os juízes sinalizarão suas opiniões sendo ponto ou Jogai e, se solicitado pelo árbitro, eles farão sinais sobre suas opiniões a respeito de outro comportamento proibido. O árbitro tomará sua decisão nesse sentido. Já que o árbitro é o único que pode se movimentar pela área de competição, aproximar-se dos competidores, e falar com o médico, os juízes devem considerar seriamente o que ele comunica, antes de darem as suas decisões finais, já que reconsiderações não são permitidas.

Nas situações em que há mais de uma razão para interromper o combate, o árbitro tratará cada situação por vez. Por exemplo, onde ocorreu uma pontuação de um competidor e um contato do outro, ou onde ocorreu um MUBOBI e um exagero de lesão de um mesmo competidor.

Quando o *Video Review* é usado, o painel de avaliação do vídeo somente pode mudar uma decisão se ambos os membros do painel estiverem de acordo. Após a revisão, o painel transmitirá imediatamente a sua decisão ao árbitro, que anunciará quaisquer alterações à decisão original, se for o caso.

JOGAI

Os juízes devem lembrar que, quando indicarem Jogai, são obrigados a bater no chão com a bandeira apropriada, e logo que o árbitro parar o combate e retornar para sua posição, eles deverão sinalizar suas opiniões indicando a falta de Categoria 2.

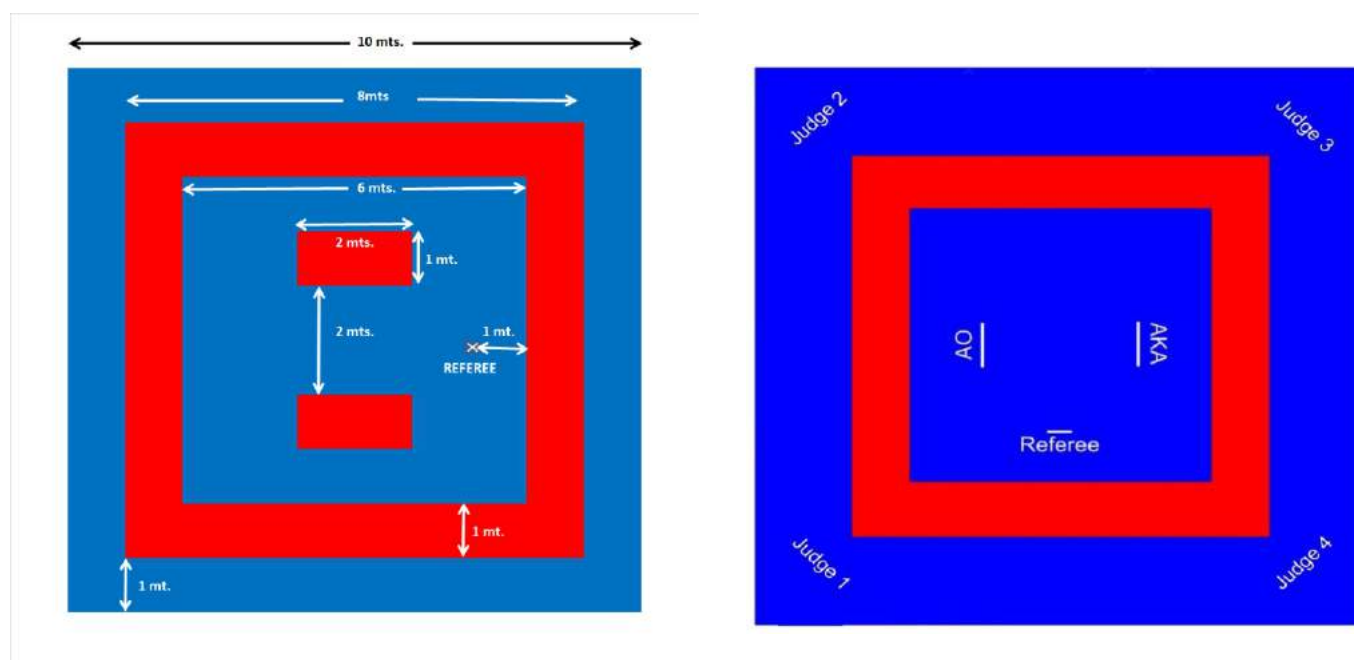
INDICAÇÃO DE INFRAÇÃO AO REGULAMENTO

Para infrações da Categoria 1, os juízes devem estender as bandeiras cruzadas para sua esquerda 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 qual competidor é considerado o infrator.

APÊNDICE 4: SIMBOLOGIA DOS MARCADORES DE PONTUAÇÃO

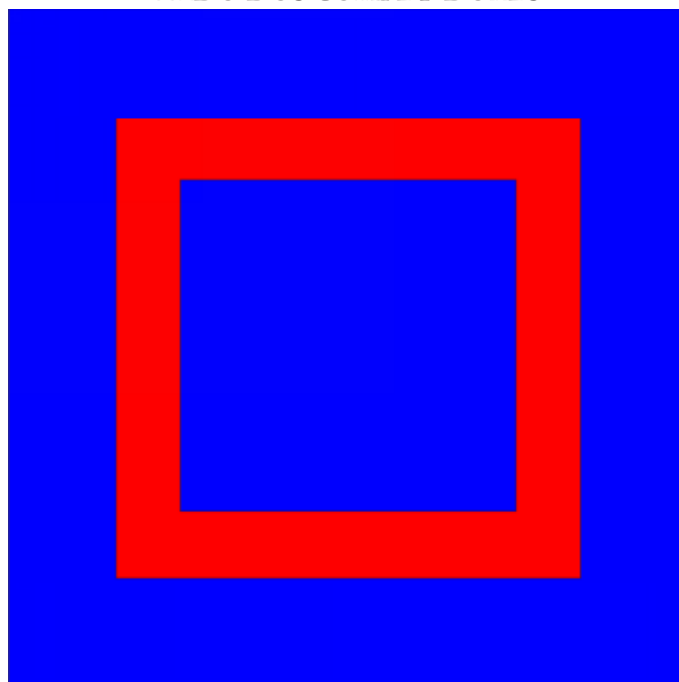
○●	IPPON	Três pontos
○○	WAZA-ARI	Dois pontos
○	YUKO	Um ponto
✓	SENSHU	Primeiro ponto de vantagem sem oposição
✗	ANULAR SENSHU	Anular senshu abaixo dos 15 segundos
□	KACHI	Vencedor
X	MAKE	Perdedor
△	HIKIWAKE	Empate)
C1C	Falta Categoria 1 - CHUKOKO	Advertência
C1K	Falta Categoria 1 - KEIKOKU	Advertência
C1HC	Falta Categoria 1 - HANSOKU CHUI	Advertência de desclassificação
C1H	Falta Categoria 1 - HANSOKU	Desclassificação
C2C	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	Ausência
S	SHIKKAKU	Desclassificação grave

APÊNDICE 5: DISPOSIÇÃO DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE



APÊNDICE 6: DISPOSIÇÃO DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KATA

LADO DOS COMPETIDORES



7	6	5	4	3	2	1	CONTROLE PLACAR
JUIZES							

APÊNDICE 7: O KARATE-GI



 Publicidade do Atleta (15x10cm) *padrão CBK*
Espaço Publicitário da WKF (20x10cm) *padrão WKF*

 Publicidade do Atleta (15x10cm) a logo da UF deverá ser costurada, adesivo Não será permitido, *padrão CBK*.

 Espaço Publicitário da CBK, (15x10), *padrão WKF*

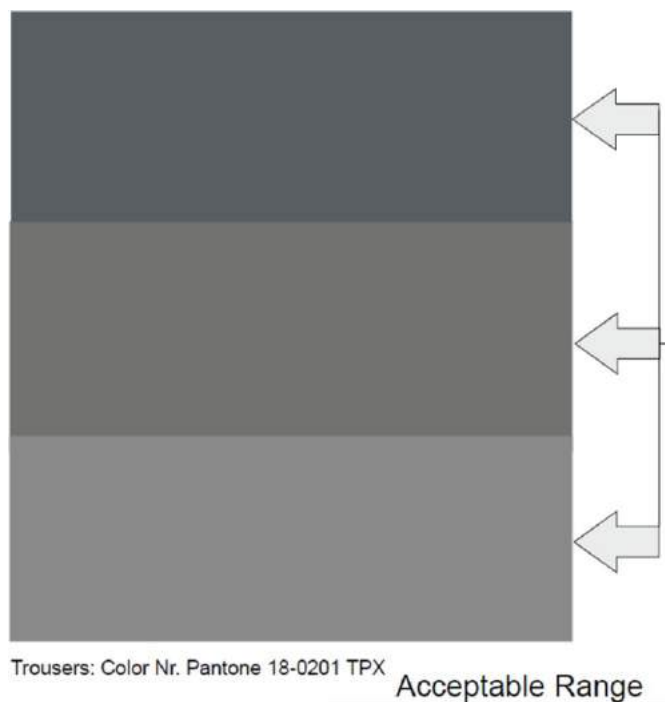
 Publicidade do Atleta (30x30cm) ou
Publicidade da UF com siglas. *Padrão CBK*
Publicidade da Confederação Organizadora (30x30)
com as 3 letras de Identificação do país, *padrão WKF*

 Emblema da UF (12 x 8), *padrão CBK*.
Emblema do país, (12 x 8), *padrão WKF*.

 Espaço Fabricante (5 x 4),
padrões CBK e WKF

 Selo Karate do Brasil
Protetores: Mão, Tíbia/Pé, Tórax e Busto

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



Trousers: Color Nr. Pantone 18-0201 TPX

Acceptable Range

Jacket: Color navy blue Color Nr. 19-4023 TPX

APÊNDICE 8: CAMPEONATOS MUNDIAIS: CONDIÇÕES E CATEGORIAS

CAMPEONATOS DEL MUNDO CADETE, JUNIOR Y SUB 21		CAMPEONATOS DEL MUNDO SENIOR				
CONSIDERACIONES		CATEGORÍAS			CONSIDERACIONES	CATEGORÍAS
❖ La competición durará 5 días. ❖ Cada Federación Nacional puede inscribir un máximo de un (1) contendiente por categoría. ❖ En el sorteo se separarán lo máximo posible los cuatro finalistas de los Campeonatos inmediatamente anteriores. (En individual los contendientes y en equipos las Federaciones Nacionales). ❖ Los Campeonatos se podrán desarrollar en cinco (5) o seis (6) áreas de competición dependiendo de las características del estadio. ❖ La duración de los encuentros de Kumite es de 2 minutos para la categoría Junior y de 3 minutos para las categorías Sub 21 y Senior. ❖ En Kata por equipos (masculino y femenino) se realizará Bunkai en los encuentros para medalla.	SUB 21	CADETE	JUNIOR		❖ La competición durará 6 días. ❖ Las eliminatorias de las categorías por equipos se realizarán después de las eliminatorias de las categorías individuales. ❖ Cada Federación Nacional puede inscribir un (1) contendiente por categoría. ❖ En el sorteo se separarán lo máximo posible los cuatro finalistas de los campeonatos inmediatamente anteriores. (En individual los contendientes y en equipos las Federaciones Nacionales). ❖ Los Campeonatos se podrán desarrollar en cuatro (4) áreas de competición en línea (4 días) y en un (1) área elevada para los encuentros para medalla y las finales (2 días). ❖ Para la comida de Árbitros y oficiales, deberán organizarse zonas y horarios. ❖ La duración de los encuentros de Kumite será de 3 minutos para todas las categorías. ❖ En Kata por equipos (masculino y femenino) se realizará Bunkai en la final y en los encuentros en los que se decida una medalla.	<i>Kata Individual</i> (edad +16)
	<i>Kata Individual</i> (edad 18, 19, 20)	<i>Kata Individual</i> (edad 14/15)	<i>Kata Individual</i> (edad 16/17)			Masculino Femenino
	Masculino Femenino	Masculino Femenino				
	<i>Kumite Individual</i> <i>Masculino</i> (edad 18, 19, 20)	<i>Kumite Individual</i> <i>Masculino</i> (edad 14/15)	<i>Kumite Individual</i> <i>Masculino</i> (edad 16/17)			<i>Kumite Individual</i> <i>Masculino</i> (edad +18)
	-60 kg -67 kg -75 kg -84 kg +84 kg	-52 kg -57 kg -63 kg -70 kg +70 kg				-60 kg -67 kg -75 kg -84 kg +84 kg
	<i>Kumite Individual</i> <i>Femenino</i> (edad 18, 19, 20)	<i>Kumite Individual</i> <i>Femenino</i> (edad 14/15)	<i>Kumite Individual</i> <i>Femenino</i> (edad 16/17)			<i>Kumite Individual</i> <i>Femenino</i> (edad +18)
	-50 kg -55 kg -61 kg -68 kg	-47 kg -53 kg -54 kg +54 kg				-50 kg -55 kg -61 kg -68 kg +68 kg
	+68 kg	/	<i>Kata Equipos</i> (edad 14/17)			<i>Kata Equipos</i> (edad +16)
	/	/				Masculino Femenino
						<i>Kumite Equipos</i> (edad +18)
Total		12	10	13	Masculino Femenino	
					16	

NOTA: A atribuição da categoria de idade é determinada pela idade do atleta no primeiro dia do evento.

APÊNDICE 10: COMPETIÇÃO DE KARATE PARA MENORES DE 14 ANOS DE IDADE

Obrigatório para WKF Youth Camp e WKF Youth League Recomendado para federações continentais e nacionais

Categorias usadas para menores de 14 anos de idade

- Sub12 Masc. Kumite (10 e 11 anos):- 30 kg, -35 kg, -40 kg, -45 kg, +45 kg..
- Sub12 Fem. Kumite (10 e 11 anos):- 30 kg, -35 kg, -40 kg, +40 kg. Sub12 Masc. Kata (10 e 11 anos)
- Sub12 Fem. Kata (10 e 11 anos)

- Sub14 Masc. Kumite (12 e 13 anos): - 40 kg, -45 kg, -50 kg, -55 kg, +55 kg. Sub14 Fem. Kumite (12 e 13 anos): - 42 kg, - 47 kg, +47 kg.
- Sub14 Masc. Kata (12 e 13anos): Sub14Fem Kata (12 e 13 anos).

Modificações nas regras de competição para menores de 14 anos de idade**Kumite para crianças entre 12 e 14 anos de idade:**

- Para técnicas de cabeça e pescoço (área Jodan), nenhum contato é permitido;
- Qualquer contato na área Jodan, mesmo leve, em princípio será penalizado;
- Uma técnica correta na cabeça ou pescoço, em princípio será considerada pontuável a uma distância de até dez centímetros;
- A duração do encontro é de um minuto e meio;
- Não é permitido o uso de nenhum equipamento de proteção que não seja do tipo aprovado pela WKF;
- A máscara WKF e o protetor torácico para crianças serão usados.

Kumite para crianças menores de 12 anos de idade:

- As técnicas contra todas as áreas pontuáveis (Jodan e Chudan) devem ser controladas perto do alvo.
- Qualquer contato na área Jodan, mesmo leve, em princípio será penalizado;
- Uma técnica em qualquer área pontuável em princípio será considerada ponto, a uma distância de até 10 cm;
- Mesmo as técnicas controladas no corpo (área Chudan) em princípio não serão consideradas pontuáveis se fizerem contato além do toque superficial;
- Nem varreduras, nem outras técnicas de queda são autorizadas;
- A duração do combate é de um minuto e meio;
- A área de luta pode ser reduzida de 8x8 mts, para 6x6 mts., se a organização do evento assim decidir;
- Os atletas devem participar de no mínimo dois combates por competição;
- Não é permitido o uso de equipamento de proteção que não seja do tipo aprovado pela WKF;
- A máscara WKF e o protetor torácico para crianças devem ser usados.

Para crianças menores de dez anos de idade, as competições de Kumite são arranjadas como uma competição de pares contra pares que demonstrarão em um minuto e meio de sparring, onde cada par coopera para mostrar as técnicas. As performances são julgadas par contra par, por Hantei baseado nos critérios usuais para decisão por Hantei em encontros de Kumite – mas aqui avaliando-se a performance de um par contra o outro.

Competição Kata para menores de 14 anos:

Não há desvios específicos das regras padrão, mas uma limitação para a lista de katas para katas menos avançados pode ser usada.

Competição de Kata para menores de 12 anos:

Não há desvios específicos das regras padrão, mas uma limitação para a lista de katas para katas menos avançados pode ser usada.

Os participantes que não completarem o Kata devem ter a opção de uma segunda tentativa sem redução da pontuação.

Regras do Video Review nas Competições de Kumite WKF

(Individual e Equipe)

Video Review

Definição	Abreviação	Eliminações	Encontros por medalha
Tabela Video Review	VRT	2	2
Supervisor de Video Review	VRS	2	2
Supervisor de Técnico	CS	1	2

1. Antes do início da competição, o chefe do tatame designará dois árbitros para atuar como supervisores do *Video Review* (VRS) em cada tatame. Ambos VRS sentarão na mesa do Video Review, onde o sistema de operação do *Video Review* e as telas estão disponíveis. A equipe do Video Review estará equipada com um cartão vermelho (rejeitado) e um cartão verde (aprovado). Só os dois VRS podem estar presentes na mesa do Video Review (VR).

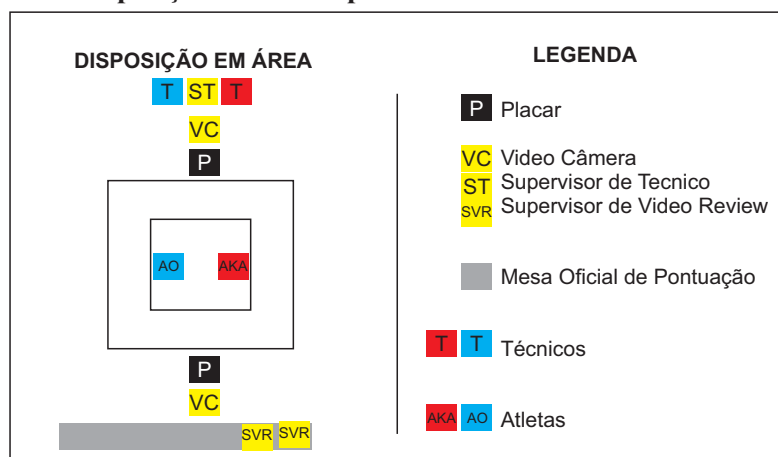
2. Antes de cada combate, o supervisor de técnicos (CS) terá nas mãos um *joy stick* com um botão correspondendo a cada técnico. O CS estará sentado entre os dois técnicos durante o combate. Durante as finais, o número de CS será dobrado, atribuindo um CS para cada técnico, sentando próximo ao seu lado. Um cartão eletrônico laranja com as iniciais 'VR' poderá ser visto no placar eletrônico do lado esquerdo dos números do placar. O CS e ambos VRS estarão equipados com rádios de comunicação. Se o botão do *joy stick* apresentar algum problema de funcionamento, o sistema tradicional com cartões vermelho (AKA) e azul (AO) será utilizado pelo CS.

3. O procedimento para requisitar o VR será utilizado somente quando um técnico acreditar que a pontuação de seu/sua competidor (a) foi ignorada. Para que a competição não seja indevidamente atrasada, é responsabilidade dos VRS garantir que o protesto será tratado de forma eficiente.

4. Ponto(s) somente pode(m) ser dado(s) se a(s) técnica(s) de um ou ambos os competidores foi (foram) realizada(s) antes da parada do combate pelo árbitro, isto é, antes do 'Yame'.

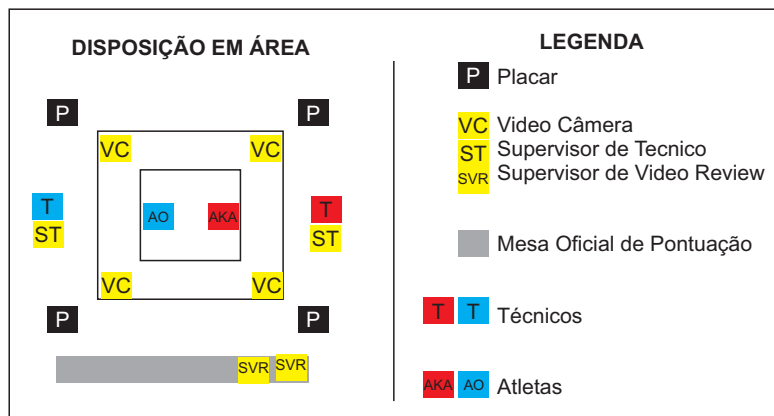
5. Para fins de video review, quando o VR é usado por mais de um tatame, somente duas câmeras serão usadas por cada tatame (por favor, observe a imagem das posições das câmeras).

Disposição com Múltiplos Tatames



Quando somente um tatame é usado (ex. Jogos Olímpicos / Jogos Olímpicos da Juventude) então quatro câmeras com todos os equipamentos auxiliares necessários serão usados no tatame. As câmeras devem estar localizadas nos cantos próximos à área de segurança. Este equipamento será operado por um VRO.

Disposição para um único tatame



6. Sequência para solicitar o Video Review

- O técnico solicitante do Video Review irá apertar o botão do joy stick e simultaneamente um aviso sonoro soará no placar eletrônico – e o cartão do VR aparecerá no placar eletrônico piscando.

- O árbitro irá parar imediatamente o combate e o VRO irá parar a filmagem.

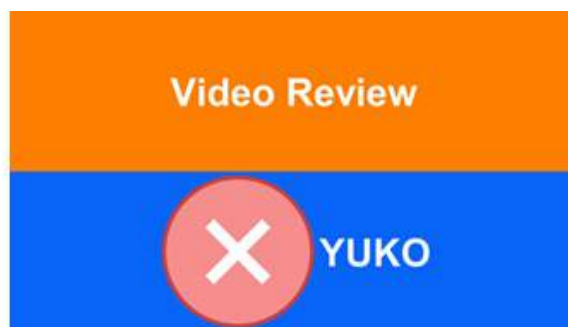
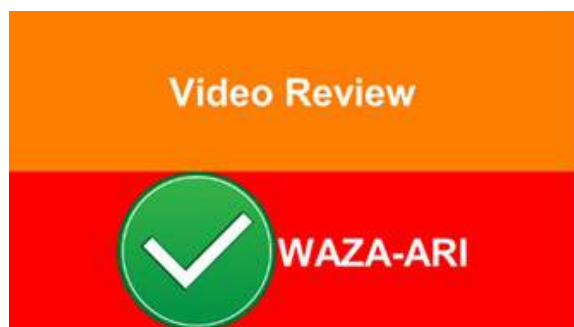
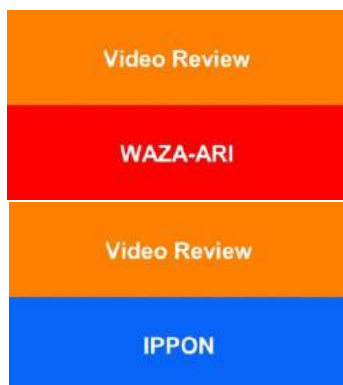
- O CS deverá informar imediatamente através do rádio a situação informada pelo técnico, solicitando o VR para os VRS. O placar eletrônico irá mostrar que foi solicitado uma ação daquele determinado atleta. Se houver um pedido duplo ao mesmo tempo, o placar mostrará ambos simultaneamente.



- O VRS irá voltar à filmagem gravada para o início da sequência na disputa.

- Os VRS irão examinar analisar e tomar uma decisão no menor tempo possível.

- A decisão para dar um ponto deve ser unânime, senão será considerada rejeitada. A decisão será anunciada por um dos VRS se levantando e mostrando o cartão verde (SIM) ou o vermelho (NAO). Se o cartão verde for mostrado, o VRS também irá mostrar, com a outra mão, o tipo de ponto que o árbitro deve dar. Ao mesmo tempo, a decisão será exibida no placar da seguinte maneira: se a solicitação de revisão de vídeo for aprovada, o placar mostrará um sinal verde junto com a técnica validada. Se a solicitação de vídeo for rejeitada, o placar mostrará um sinal de cruz vermelha junto com a técnica válida.



- Se uma solicitação de VR é rejeitada, o cartão laranja irá desaparecer automaticamente do placar eletrônico e o técnico não terá possibilidade de solicitar VR por todos os outros combates seguintes na categoria do atleta específico, com exceção das semifinais ou combates por medalhas. Para isso, o CS removerá o joy stick ou o cartão do técnico.

- Se um competidor perde a solicitação de VR durante as rodadas eliminatórias, mas se classifica para alguma luta por medalha, uma solicitação adicional de VR será garantida.

7. Quando for usado o sistema de Round Robin (sem combates por medalhas) e se um protesto for rejeitado, o técnico não será autorizado a solicitar VR para aquele competidor nos combates

seguintes da chave, mas poderá fazê-lo novamente se o competidor chegar às semi-finais ou combates por medalhas.

8. Uma solicitação de VR rejeitada não impede que o técnico ou delegado da equipe possam **impetrar** um protesto escrito (Artigo 11 do Regulamento de Competição de Kata e Kumite da WKF).

9. Se o competidor sugerir (verbalmente ou por outros sinais) ao técnico que solicite o uso do VR, isto será considerado uma falta de categoria 2 e uma advertência ou penalidade devem ser aplicadas. Nesta situação, se o técnico fizer o pedido de VR, o procedimento não será interrompido e o VR ocorrerá mesmo ainda que o competidor seja penalizado com uma advertência de categoria 2 ou penalidade.

11 do Regulamento de Competição de Kata e Kumite da WKF).

10. Se o competidor sinalizar para o técnico não solicitar o VR porque a técnica não foi boa o suficiente, isso também será considerado uma falta de categoria 2 e uma advertência ou penalidade deve ser aplicada.

11. Se um técnico aperta o botão do joy stick e imediatamente se arrepende, o procedimento não será interrompido e o video review será realizado normalmente.

12 Se um técnico solicitar o VR e, ao mesmo tempo, dois ou mais juízes mostrarem uma pontuação para o mesmo competidor, o cartão laranja eletrônico do competidor permanecerá no placar.

13. Se o técnico solicitar o VR, mas na opinião do Painel de Arbitragem a técnica foi descontrolada ou muito forte, uma advertência ou penalidade de categoria 1 deve ser aplicada; o cartão laranja do competidor permanecerá no placar eletrônico.

14. No caso que a equipe do VR, devido a problemas técnicos (eletricidade, mau funcionamento das câmeras ou computador etc.) estejam impossibilitados de analisar o vídeo e tomar uma decisão, os direitos do competidor para solicitar o VR serão mantidos. Por favor, consulte o nº. 2, no caso de mal funcionamento do joy stick.

15. O tamanho mínimo dos cartões VR para o VRS é um formato A5, conforme os modelos a seguir:



16. O tamanho mínimo dos cartões VR para o CS é um formato A5, conforme os modelos a seguir:



- Se o treinador levantar a placa de revisão de vídeo e o treinador adversário desejar solicitar a revisão da mesma instância, o segundo treinador deverá levantar sua placa antes do início da revisão de vídeo, para não perder o direito de solicitar a revisão de vídeo para essa instância. Considera-se que a revisão do vídeo começou assim que o árbitro faz o gesto.

FORMULÁRIO DE PROTESTO

☐ KATA ☐ KUMITE

DATA	EVENTO	COD. CAT.

ATLETA/UF SE KATA		ATLETA/UF SE KUMITE	
NOME	AKA	AO	

[illegible]

NOME	ASSINATURA CBK
ASSINATURA	

	NOME	UF
CHEFE DE ÁREA		
Nº ÁREA		

MARQUE X							
KATA	JUIZ CHEFE	JUIZ 2	JUIZ 3	JUIZ 4	JUIZ 5	JUIZ 6	JUIZ 7
KUMITE	JUIZ 1	JUIZ 2	JUIZ 3	JUIZ 4	Central	KANSA	X
NOME							
UF							



OFFICIAL PROTEST FORM

(Current filing fee will appear here)

The protest must be prepaid



DATE	COMPETITION	PLACE
____/____/____		

COMPETITOR'S COUNTRIES	
AO	AKA

[illegible]

To be continued on the other side of this page

NAME		Valid as received by WKF
SIGNATURE		

FOR OFFICIAL USE ONLY :

TATAMI N°			MS/Kansa:		
PANEL	REFEREE	JUDGE 1	JUDGE 2	JUDGE 3	JUDGE 4
NAME					
COUNTRY					

OFFICIAL PROTEST FORM (KATA)

(Current filing fee will appear here)

The protest must be prepaid



DATE	COMPETITION	PLACE
...../...../.....		

YOUR COMPETITOR	COUNTRY

[illegible]

To be continued on the other side of this page

NAME	Valid as received by WKF
SIGNATURE	

FOR OFFICIAL USE ONLY:

PANEL:	Chief Judge	Judge 2	Judge 3	Judge 4	Judge 5	Judge 6	Judge 7
NAME:							
COUNTRY:							

APÊNDICE 13: PROCEDIMENTOS PARA A PESAGEM

Ensaio da pesagem (não oficial)

Atletas serão autorizados a checar seu peso nas balanças oficiais da pesagem (que serão usadas na pesagem oficial) a partir de uma hora antes o início da pesagem oficial. Não há limite no número de vezes que cada atleta pode checar seu peso durante esta pesagem não oficial.

Pesagem oficial

Local:

O controle de peso ocorrerá sempre em apenas um lugar. As possibilidades de local para esse controle podem ser o local da competição, o hotel oficial ou a vila dos atletas (TBC para cada evento). Os organizadores devem providenciar salas separadas para homens e para mulheres.

Balanças:

A federação nacional organizadora providenciará balanças eletrônicas calibradas, em número suficiente (pelo menos quatro unidades) mostrando somente uma casa decimal, ex.: 51.9 Kg, 154.6 kg. A escala deve ser colocada em um piso sólido que não seja acarpetado.

Tempo:

A pesagem deve ocorrer o mais tardar no dia anterior ao dia da competição para a categoria, a menos que seja especificado de outra forma para uma competição específica. O horário oficial de pesagem para os eventos WKF será devidamente anunciado em o boletim. Para quaisquer outros eventos essa informação será divulgada antecipadamente por meio dos canais de comunicação da Comissão Organizadora do evento. É responsabilidade de o competidor estar ciente dessa informação. O competidor que não comparecer no período da pesagem, ou não estiver no peso da categoria para a qual está inscrito, será desclassificado (KIKEN).

Tolerância:

A tolerância admitida para qualquer categoria é de 0,200 kg.

Procedimento:

Um mínimo de dois oficiais WKF devem estar presentes no procedimento da pesagem para cada sexo. Um para checar os documentos/passaporte do atleta e outro para anotar o peso exato na lista oficial de pesagem. Uma equipe adicional de seis membros (oficiais/voluntários) disponibilizada pela federação nacional anfitriã deverá auxiliar no controle do fluxo de competidores. Doze cadeiras devem ser fornecidas. Para proteger a privacidade dos atletas, os oficiais e também os membros do *staff* que supervisionarão a pesagem, devem ser do mesmo gênero dos atletas.

1. A pesagem oficial será feita categoria por categoria e atleta por atleta;
2. Todos os técnicos e outros delegados de equipes devem deixar a sala de pesagem antes do início da pesagem oficial;
3. O atleta será autorizado a subir na balança uma única vez durante o período da pesagem oficial;
4. Cada atleta deve levar para a pesagem sua credencial, emitida para o evento e apresentá-la ao oficial, que fará a verificação;
5. O oficial então irá convidar o atleta para subir na balança;
6. O atleta deverá vestir na pesagem somente roupas íntimas (homens/garotos – cuecas, mulheres/garotas – calcinha e sutiã).
Quaisquer meias ou complementos adicionais devem ser removidos.
7. Os atletas são autorizados a retirar suas roupas íntimas – sem descer da balança – para garantir sua pesagem mínima ou máxima dentro do limite do peso da categoria em que está inscrito;
8. O oficial supervisor da pesagem deverá anotar o peso do atleta em kilogramas (a precisão de uma casa decimal por kilograma);
9. O atleta sai da balança.

NOTA: não é permitido fotografar ou filmar na área da pesagem. Não é permitido o uso de telefones celulares ou quaisquer outros dispositivos afins.

APÊNDICE 14: CHAVE ROUND- ROBIN (RODÍZIO) - KUMITE

1. Formato da competição:

O *round-robin* é usado para competições olímpicas de Kumite e para competições com um número muito limitado de participantes. Esta é uma forma de competição na qual todos os competidores em uma chave encontram-se para determinar os vencedores.

A variação do sistema *round-robin* usado pela WKF implica o uso de duas chaves separadas, completando independentemente o ciclo de *round-robin* com a sua chave. A WKF está usando este formato como classificação para os encontros por medalhas, em que o vencedor de cada chave irá encontrar o segundo colocado do outra chave para as semifinais.

Se houver um número ímpar de participantes (devido a confisco ou lesão), a lacuna será considerada como um bye para os competidores dos encontros que não ocorrerem. Se isso acontecer durante a própria competição - quaisquer lutas já travadas contra o competidor que não completou o *round-robin* devem ser consideradas como bye para os adversários anteriores.

O vencedor e segundos lugares de cada chave são determinados pela quantidade de combates que venceram, contando as vitórias como dois pontos cada, um empate como um ponto - e uma derrota como zero.

Os vencedores das semifinais irão para a final, onde competem por ouro e prata, enquanto os dois perdedores das semifinais ganham medalhas de bronze.

3. Classificação

Os requisitos para classificação na competição *round-robin* são:

- Para a competição olímpica nr. 1 a nr. 4. No *Olympic Standing* são colocados em chaves diferentes.
- Para outras competições (incluindo os jogos continentais usando *round-robin*) os dois competidores com o maior ranking WKF no dia anterior à competição serão colocados em chaves diferentes

4. Desempates

Nos casos em que há um empate entre dois ou mais competidores, com o mesmo número de pontos no total, os critérios abaixo serão aplicados na ordem especificada. Isso significa que, se um vencedor preenche um dos critérios, os critérios seguintes não precisarão ser aplicados.

1. Vencedor (es) do(s) encontro(s) entre os dois ou mais competidores relevantes;
2. Maior número de escores totais obtidos a favor em todos os encontros;
3. Menor número de escores totais contra em todos os encontros;
4. Maior número de Ippons a favor em todos os encontros;
5. Menor número de Ippons contra em todos os combates;
6. Maior número de Waza-Aris a favor em todos os encontros;
7. Menor número de Waza-Aris contra em todos os encontros;
8. Maior número de Yukos a favor em todos os encontros;
9. Menor número de Yukos contra em todos os encontros;
- 10 a. Em competições olímpicas: o maior *Olympic standing* por dia, como definido no sistema de classificação;
- 10 b. Em qualquer outra competição: o vencedor de um combate adicional para desempatar.

No caso de três ou mais atletas quando se têm os dois primeiros atletas que vão para as semifinais, a resolução do desempate precisa ser considerada desde o início.

5. Competidor lesionado durante rodada eliminatória

Se um competidor for lesionado durante uma rodada eliminatória e não puder continuar, a pontuação dos encontros concluídos ou em andamento permanecerá inalterada. Os resultados de todos os encontros (concluídos, em andamento e pendentes) serão declarados como NIL (resultados nulos), e seus pontos perdidos.

6. Desclassificação de um competidor

É possível um competidor ser desclassificado de um encontro e continuar na competição. Nesse caso, o oponente vence o encontro por 4-0 ou por qualquer pontuação obtida que exceda 4 pontos (por exemplo 5-0, 9-0 etc.) e outros resultados permanecem. É possível um competidor ser desclassificado de toda a competição: a pontuação de encontros concluídos ou em andamento permanece inalterada. Os resultados de todos os encontros (concluídos, em andamento e pendentes) serão declarados como NIL (resultados nulos), e seus pontos perdidos.

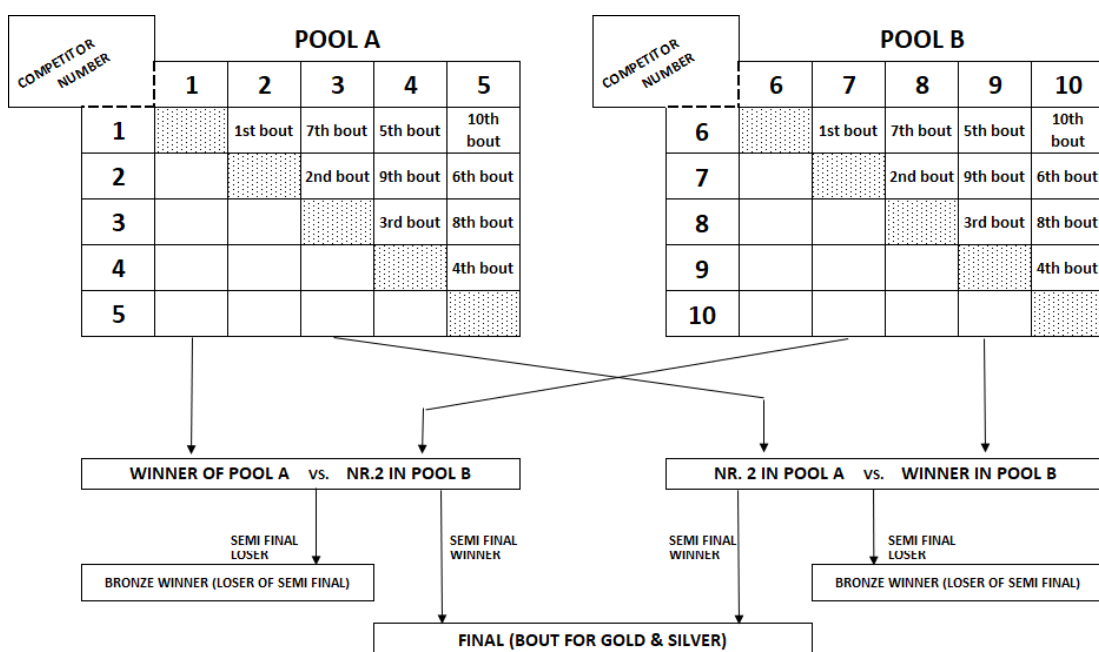
Se um competidor já classificado vier a ser desclassificado por má conduta ao final da rodada eliminatória (Shikkaku):

O adversário da semifinal terá acesso à final por "walkover."

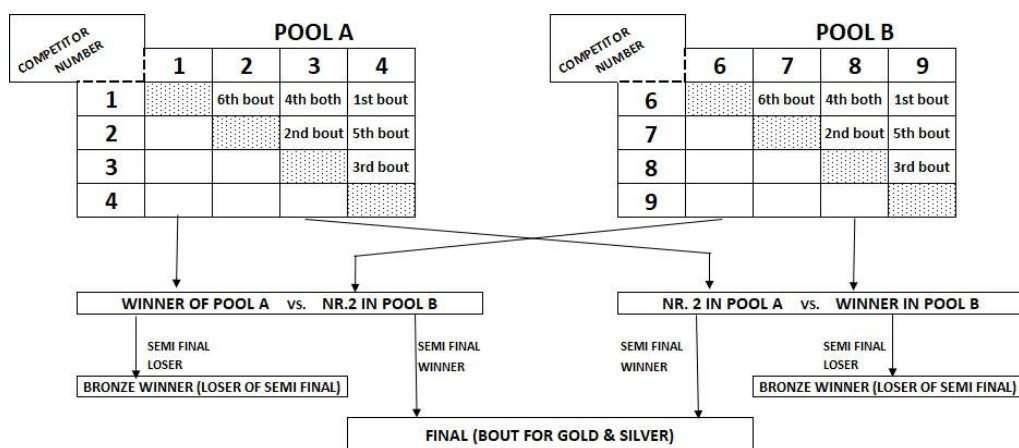
Os outros dois competidores competirão na outra semifinal;

Apenas uma medalha de bronze será dada.

EXPLICAÇÃO:



I. A figura a seguir ilustra o formato para uma competição com dez participantes:



II. A figura a seguir ilustra o formato para uma competição com oito participantes:

APÊNDICE 15: ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO OLÍMPICA DE KATA

Este Apêndice 15 substitui o Artigo 3: ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KATA das Regras de Competição de Kata para fins da Competição Olímpica de Kata. Este Apêndice 15 baseia-se na cota de dez competidores por categoria permitida pelo COI para os Jogos Olímpicos de Tóquio 2020. A Competição Olímpica de Kata deve ser organizada de acordo com os seguintes procedimentos:

1. Os dez competidores de cada categoria são divididos em dois grupos.
2. Cada competidor executa um primeiro Kata e recebe a avaliação dos sete juízes.
3. Cada competidor executa um segundo Kata e recebe a avaliação dos sete juízes.
4. Para cada competidor, calcula-se a pontuação média das duas rodadas.
5. Quaisquer empates são definidos pelo processo descrito neste Apêndice 15. O desempate não deve mudar a pontuação registrada.
6. Em cada um dos dois grupos os dois participantes com a menor pontuação em seus grupos são eliminados e os três competidores com maior pontuação seguem para uma terceira rodada, onde as pontuações anteriores são desconsideradas.
7. Na terceira rodada, os três competidores em cada um dos dois grupos recebem uma nova pontuação pelo terceiro kata e mantém a classificação de 1 a 3 com o grupo.
8. Na quarta rodada, os combates por medalha, os primeiros e segundos colocados dos dois grupos são colocados um contra o outro competindo pelos 1º e 2º lugares - e os competidores com a segunda colocação em seus grupos são colocados contra os competidores do terceiro lugar no outro grupo para competir pelos 3º lugares.
9. Todas as outras regras não especificamente mencionadas neste Anexo 15 estão de acordo com as Regras da Competição Kata, excluindo o Artigo 3.

EXPLICAÇÃO:

A tabela a seguir ilustra a organização da competição olímpica de Kata:

ELIMINATION ROUND

Competitor :	1	2	3	4	5
Score 1st round:	21.20	24.00	18.80	24.00	27.40
Score 2nd round:	22.00	23.60	21.00	23.80	28.00
Average score:	21.60	23.80	19.90	23.90	27.70

	6	7	8	9	10
	21.10	23.80	18.80	24.00	27.40
	22.60	23.80	21.00	23.80	28.00
	21.85	23.80	19.90	23.90	27.70

RANKING ROUND

Competitor:	2	4	5
Score 3rd round:	22.00	24.03	28.00
Ranking in group	3	2	1

	7	9	10
	23.20	24.60	26.00
	3	2	1

MEDAL BOUTS

Competitor:	5	vs.	10	← FINAL
Competitor:	4	vs.	7	← BRONZE FINAL
Competitor:	2	vs.	9	← BRONZE FINAL

Resolução de empates:

Se dois ou mais competidores tiverem a mesma pontuação, serão considerados vários critérios para decidir quem tem uma posição melhor no ranking, conforme segue.

Etapa 1:

Quem tiver a maior pontuação do segundo kata da rodada eliminatória vence. Se a pontuação no segundo kata também for à mesma, as etapas subsequentes serão aplicadas ao segundo kata executado na rodada de eliminação:

Etapa 2:

Quando a PONTUAÇÃO TOTAL do segundo kata for igual, os critérios seguintes serão considerados:

- **A pontuação total dos CRITÉRIOS TÉCNICOS** antes da multiplicação pelo fator (70%). A maior vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

Pontuação total

1. = 25,82

2. = 25,82

PONTUAÇÃO TÉCNICA:

1. 8,6 8,8 8,6 8,4 8,6 8,6 8,2 = 25,8 TOT (MELHOR POSIÇÃO)
2. 8,8 8,8 8,0 8,8 8,4 8,8 8,0 = 25,6 TOT

Neste caso, o competidor N ° 1 tem uma posição melhor no ranking de competição do que o competidor N ° 2.

Etapa 3:

Quando os critérios considerados no caso 1 são os mesmos, devemos considerar o seguinte:

- **A pontuação total dos CRITÉRIOS ATLÉTICOS** antes da multiplicação pelo fator (30%). A maior vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

Pontuação total

1. = 25,82

2. = 25,82

PONTUAÇÃO ATLÉTICA:

1. 8,6 8,8 8,4 8,4 8,6 8,6 8,2 25,6 TOT (MELHOR POSIÇÃO)
2. 8,8 8,4 8,2 8,8 8,2 8,8 8,0 25,4 TOT

Neste caso, o competidor N ° 1 tem uma posição melhor no ranking de competição do que o competidor N ° 2.

Etapa 4:

Quando os critérios considerados nos casos anteriores são os mesmos, deve-se considerar o seguinte:

- **a pontuação nos CRITÉRIOS TÉCNICOS**, comparando a pontuação mais baixa não excluída.

- A maior vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

Pontuação total

1. = 25,82

2. = 25,82

PONTUAÇÃO TÉCNICA:

1. 8,6 8,8 8,6 8,4 8,6 8,4 8,2 25,6 TOT (MELHOR POSIÇÃO)
2. 8,8 8,6 8,2 8,8 8,2 8,8 8,0 25,6 TOT

Neste caso, o competidor N ° 1 tem uma posição melhor no ranking de competição do que o competidor N ° 2.

LEGENDA:

8,8 = pontuação mais alta.

8,2 = pontuação mais baixa.

8,4 = menor pontuação não excluída.

Etapa 5:

Quando os critérios observados nos casos anteriores são os mesmos, deve-se considerar o seguinte:

- **A pontuação nos CRITÉRIOS TÉCNICOS**, comparando a maior pontuação não excluída.

- A maior vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

Pontuação total

1. = 25,82

2. = 25,82

PONTUAÇÃO TÉCNICA:

1. 8,6 8,8 8,6 8,4 8,6 8,4 8,2 = 25,6 TOT
2. 8,8 8,8 8,4 8,4 8,4 8,8 8,0 = 25,6 TOT (MELHOR POSIÇÃO)

Neste caso, o competidor N ° 2 terá uma posição melhor no ranking de competição do que o competidor N ° 1.

LEGENDA:

8,8 = pontuação mais alta.

8,2 = pontuação mais baixa.

8,4 = menor pontuação não excluída.

8,8 = pontuação mais alta não excluída.

Etapa 6:

Quando os critérios observados nos casos anteriores são os mesmos, devemos considerar o seguinte:

- **A pontuação no CRITÉRIO ATLÉTICO**, comparando a pontuação mais baixa não excluída.

- A maior vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

Pontuação total

1. = 25,82

2. = 25,82

PONTUAÇÃO ATLÉTICA:

1. 8,6 8,8 8,6 8,4 8,6 8,4 8,2 25,6 TOT (MELHOR POSIÇÃO)
2. 8,8 8,6 8,2 8,8 8,2 8,8 8,0 25,6 TOT

Neste caso, o competidor N °. 1 tem uma posição melhor no ranking de competição do que o competidor N ° 2.

LEGENDA:

8,8 = pontuação mais alta.

8,2 = pontuação mais baixa.

8,4 = menor pontuação não excluída.

Etapa 7:

Quando os critérios observados nos casos anteriores são os mesmos, devemos considerar o seguinte:

- **A pontuação nos CRITÉRIOS ATLÉTICOS**, comparando a maior pontuação não excluída.

- O mais alta vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

Pontuação total

1.=25,82

2 =25,82

PONTUAÇÃO ATLÉTICA:

1 8,6 8,8 8,6 8,4 8,6 8,4 8,2= 25,6 TOT
2 8,8 8,8 8,4 8,4 8,4 8,8 8,0= 25,6 TOT (MELHOR POSIÇÃO)

Neste caso, o competidor N °. 2 terá uma posição melhor no ranking de competição do que o competidor N ° 1.

LEGENDA:

8,8 = pontuação mais alta.

8,2 = pontuação mais baixa.

8,4 = menor pontuação não excluída.

8,8 = pontuação mais alta não excluída.

Etapa 8:

Quando os critérios observados nos casos anteriores são os mesmos, devemos considerar o seguinte:

- **A pontuação nos CRITÉRIOS TÉCNICOS**, comparando a pontuação mais alta entre a pontuação mais baixa excluída. A maior vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

Pontuação total

1.= 25,82

2.= 25,82

PONTUAÇÃO TÉCNICA:

1. 8,8 8,8 8,8 8,4 8,4 8,4 8,2 25,6 TOT (MELHOR POSIÇÃO)
2. 8,8 8,8 8,4 8,4 8,2 8,8 8,0 25,6 TOT

Neste caso, o competidor N °. 1 terá uma posição melhor no ranking de competição do que o competidor N ° 2.

LEGENDA:

8,8 = pontuação mais alta.

8,2 = pontuação mais baixa.

8,4 = menor pontuação não excluída.

8,8 = pontuação mais alta não excluída.

8,4 = pontuação mais alta entre as pontuações mais baixas excluídas.

Etapa 9:

Quando os critérios observados nos casos anteriores são os mesmos, deve-se considerar o seguinte:

A pontuação dos CRITÉRIOS TÉCNICOS, comparando a pontuação mais baixa entre a pontuação mais alta excluída. A mais alta vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

Pontuação total

1.= 25,82

2.= 25,82

PONTUAÇÃO TÉCNICA:

1. 8,8 8,8 8,6 8,4 8,4 8,4 8,2 25,4 TOT (MELHOR POSIÇÃO)
2. 8,6 8,6 8,4 8,4 8,4 8,8 8,2 25,4 TOT

Neste caso, o competidor N °. 1 terá uma posição melhor no ranking de competição do que o competidor N ° 2.

LEGENDA:

8,8 = pontuação mais alta.

8,2 = pontuação mais baixa.

8,4 = menor pontuação não excluída.

8,8 = pontuação mais alta não excluída.

8,4 = pontuação mais alta entre as pontuações mais baixas excluídas.

8,8 = pontuação entre as pontuações mais altas excluídas.

Etapa 10:

Quando os critérios observados nos casos anteriores são os mesmos, deve-se considerar o seguinte:

- **A pontuação nos CRITÉRIOS TÉCNICOS**, comparando a menor pontuação entre a menor pontuação excluída. A mais alta vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

Pontuação total

1. = 25,82

2. = 25,82

PONTUAÇÃO TÉCNICA:

1. 8,8 8,6 8,6 8,4 8,4 8,4 8,2 25,4 TOT (MELHOR POSIÇÃO)
2. 8,6 8,6 8,4 8,4 8,4 8,8 8,0 25,4 TOT

Neste caso, o competidor N °. 1 terá uma posição melhor no ranking de competição do que o competidor N ° 2.

LEGENDA:

8,8 = pontuação mais alta.

8,2 = pontuação mais baixa.

8,4 = menor pontuação não excluída.

8,8 = pontuação mais alta não excluída.

8,4 = pontuação mais alta entre as pontuações mais baixas excluídas.

8,8 = pontuação entre as pontuações mais altas excluídas.

8,2 = pontuação mais baixa entre as pontuações mais baixas excluídas.

Etapa 11:

Quando os critérios observados nos casos anteriores são os mesmos, deve-se considerar o seguinte:

- **A pontuação no CRITÉRIO ATLÉTICO**, comparando a maior pontuação entre a menor pontuação excluída. A mais alta vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

Pontuação total

1. = 25,82

2. = 25,82

PONTUAÇÃO ATLÉTICA:

1. 8,8 8,8 8,8 8,4 8,4 8,4 8,2 25,6 TOT (MELHOR POSIÇÃO)
2. 8,8 8,8 8,4 8,4 8,2 8,8 8,0 25,6 TOT

Neste caso, o competidor N °. 1 terá uma posição melhor no ranking de competição do que o competidor N ° 2.

LEGENDA:

8,8 = pontuação mais alta.

8,2 = pontuação mais baixa.

8,4 = menor pontuação não excluída.

8,8 = pontuação mais alta não excluída.

8,4 = pontuação mais alta entre as pontuações mais baixas excluídas.

Etapa 12:

Quando os critérios observados nos casos anteriores são os mesmos, deve-se considerar o seguinte:

- **a pontuação dos CRITÉRIOS ATLÉTICOS**, comparando a menor pontuação entre a maior pontuação excluída. A mais alta vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

Pontuação total

1. = 25,82

2. = 25,82

PONTUAÇÃO ATLÉTICA:

1. 8,8 8,8 8,6 8,4 8,4 8,4 8,2 25,4 TOT (MELHOR POSIÇÃO)
2. 8,6 8,6 8,4 8,4 8,4 8,8 8,2 25,4 TOT

Neste caso, o competidor N °. 1 terá uma posição melhor no ranking de competição do que o competidor N ° 2.

LEGENDA:

8,8 = pontuação mais alta.

8,2 = pontuação mais baixa.

8,4 = menor pontuação não excluída.

8,8 = pontuação mais alta não excluída.

8,4 = pontuação mais alta entre as pontuações mais baixas excluídas.

8,8 = pontuação mais alta entre as pontuações mais altas excluídas.

Etapa 13:

Quando os critérios observados nos casos anteriores são os mesmos, deve-se considerar o seguinte:

- **A pontuação no CRITÉRIO ATLÉTICO**, comparando a menor pontuação entre a menor pontuação excluída. A mais alta vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

Pontuação total

1. = 25,82

2. = 25,82

PONTUAÇÃO ATLÉTICA:

1. 8,8 8,8 8,6 8,4 8,4 8,4 8,2 25,4 TOT (MELHOR POSIÇÃO)
2. 8,8 8,6 8,4 8,4 8,4 8,8 8,0 25,4 TOT

Neste caso, o competidor N °. 1 terá uma posição melhor no ranking de competição do que o competidor N ° 2.

LEGENDA:

8,8 = pontuação mais alta.

8,2 = pontuação mais baixa.

8,4 = menor pontuação não excluída.

8,8 = pontuação mais alta não excluída.

8,4 = pontuação mais alta entre as pontuações mais baixas excluídas.

8,8 = pontuação mais alta entre as pontuações mais altas excluídas.

8,2 = pontuação mais baixa entre as pontuações mais baixas excluídas.

Etapa 14:

Quando os critérios observados nos casos anteriores são os mesmos, deve-se considerar o seguinte:

A pontuação dos CRITÉRIOS TÉCNICOS, comparando a maior pontuação entre a maior pontuação excluída. A mais alta vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

Pontuação total

1. = 25,82

2. = 25,82

PONTUAÇÃO TÉCNICA:

1. 9,0 8,8 8,8 8,4 8,4 8,2 25,6 TOT (MELHOR POSIÇÃO)

2. 8,8 8,8 8,4 8,4 8,2 8,8 8,2 25,6 TOT

Neste caso, o competidor N°. 1 terá uma posição melhor no ranking de competição do que o competidor N ° 2.

LEGENDA:

9.0 = pontuação mais alta.

8.2 = pontuação mais baixa.

8.4 = menor pontuação não excluída.

8,8 = pontuação mais alta não excluída.

8.4 = pontuação mais alta entre as pontuações mais baixas excluídas.

8,8 = pontuação mais alta entre as pontuações mais altas excluídas.

8.2 = pontuação mais baixa entre as pontuações mais baixas excluídas.

9.0 = pontuação mais alta entre as pontuações mais altas excluídas.

Etapa 15:

Quando os critérios observados nos casos anteriores são os mesmos, deve-se considerar o seguinte:

- a pontuação no CRITÉRIO ATLÉTICO, comparando a maior pontuação entre a maior pontuação excluída. A mais alta vence.

EXPLICAÇÃO

Exemplo de pontuação igual.

Pontuação total 1. = 25,82

2. = 25,82

PONTUAÇÃO ATLÉTICA:

1. 9,0 8,8 8,8 8,4 8,4 8,4 8,2 25,6 TOT (MELHOR POSIÇÃO)

2. 8,8 8,8 8,4 8,4 8,2 8,8 8,2 25,6 TOT

Neste caso, o competidor N °. 1 terá uma posição melhor no ranking de competição do que o competidor N ° 2.

LEGENDA:

9.0 = pontuação mais alta.

8.2 = pontuação mais baixa.

8.4 = menor pontuação não excluída.

8,8 = pontuação mais alta não excluída.

8.4 = pontuação mais alta entre as pontuações mais baixas excluídas.

8,8 = pontuação mais alta entre as pontuações mais altas excluídas.

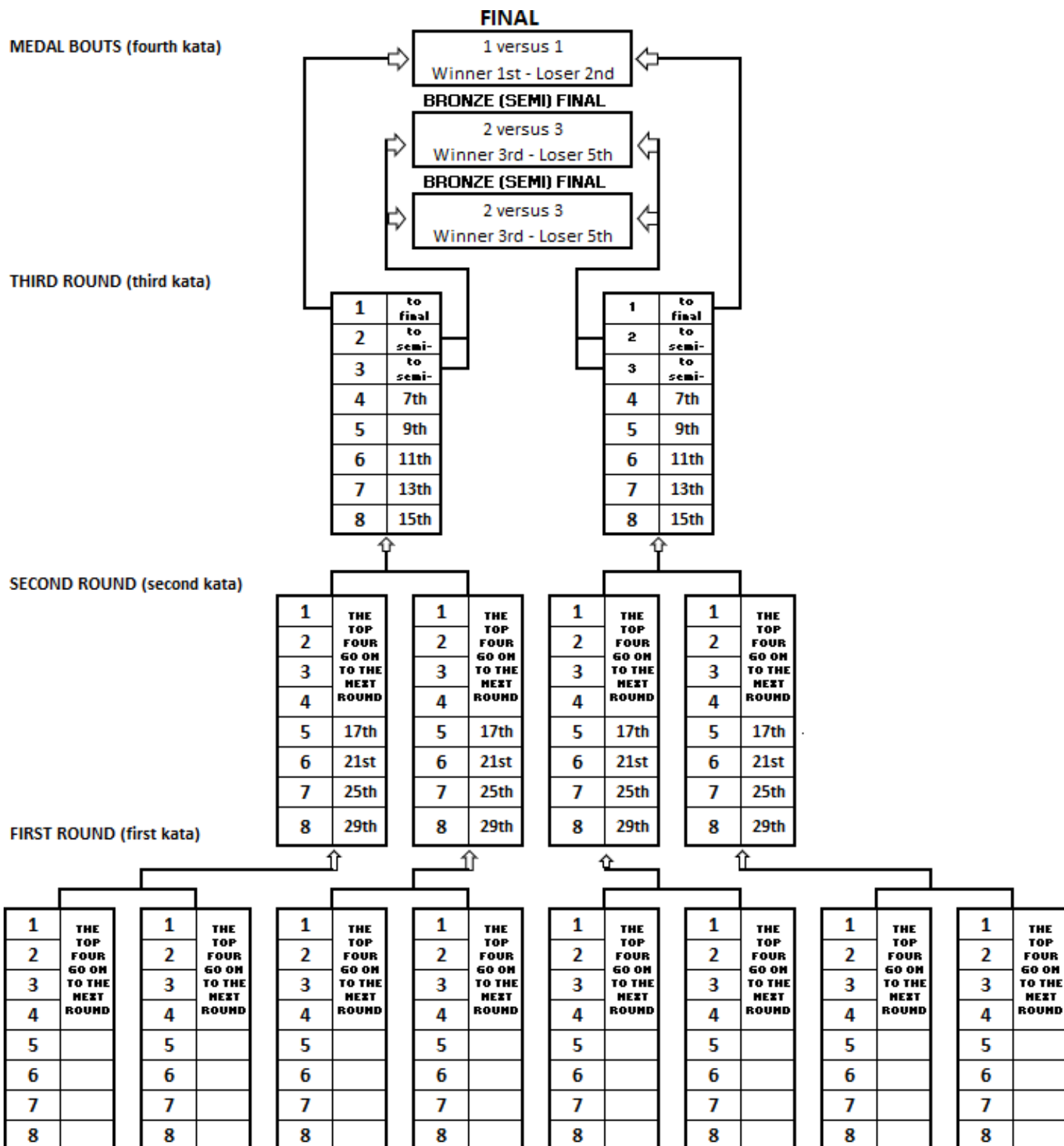
8.2 = pontuação mais baixa entre as pontuações mais baixas excluídas.

9.0 = pontuação mais alta entre as pontuações mais altas excluídas.

Passo 16:

Quando todos os critérios considerados nos casos anteriores forem os mesmos, o empate será resolvido por sorteio (cara ou coroa).

APÊNDICE 16: COMPETIÇÃO DE KATA DA LIGA PREMIERA



ADEQUAÇÕES CBK

SITUAÇÕES DE USO NA ARBITRAGEM CBK EM EVENTOS NACIONAIS

Protesto:

- Todo protesto deverá ser direcionado aos erros de Procedimentos, seguirá os padrões WKF, podendo utilizar em anexo o recurso de vídeo, caso o painel de arbitragem detecte o erro de procedimento não terá necessidade do técnico utilizar o mesmo.

Kansa:

- O Kansa Poderá indicar quando um golpe fizer contato em áreas de não pontuação quando interferir no regulamento da categoria ou no regulamento WKF, principalmente nas categorias ate 17 anos, cabendo ao Árbitro Central à decisão que deverá ser tomada.

Categoria de Base:

- A não saudação no início ou no final do Kata, não será fator de desclassificação nessas categorias de base.
- O atleta poderá repetir o Kata nas categorias de Base.

Nº	KATA
1	Heian Shodan
2	Heian Nidan
3	Heian Sandan
4	Heian Yondan
5	Heian Godan
6	Fukygata Shodan
7	Fukygata Nidan

Nº	KATA
8	Gekisai (Geksai) Ichi
9	Gekisai (Geksai) Ni
10	Itosu Rohai Ichi
11	Itosu Rohai Ni
12	Itosu Rohai San
13	Shinsei
14	Saifa

Nº	KATA
19	Pinan Sandan
20	Pinan Yondan
21	Pinan Godan
15	Kihon Tsuki Kata
16	Taikyoku Gedan Ichi
17	Naihanshin Shodan
18	Pinan Nidan

- Os atletas se apresentarão simultaneamente e o Kata poderá ser repetido até a final da categoria.
- Ao final da apresentação do kata o atleta receberá as notas em um espaço indicado fora do koto.

Obs.:

Orientação aos Árbitros: Nas divisões de novos o Kata será utilizado bandeiras, considerando como critério avaliativo 70% técnico e 30% atlético para análise do kata.

CATG.	IDADES	TEMPO	PONT.	JODAN GERI	JODAN ZUKI/UCHI
SUB 12	10 e 11 anos	01:30	C O N V E N C I O N A L	SIM	NÃO
SUB 14	12 e 13 anos	01:30		SIM	NÃO
CADETE	14 e 15 anos	02:00		SIM	NÃO
JUNIOR	16 e 17 anos	02:00		SIM	NÃO
SUB 21	18, 19 e 20 anos	03:00		SIM	SIM
SÊNIOR	18 anos em diante	03:00		SIM	SIM
MASTER	32 anos em diante	02:00		SIM	SIM

Quadro de desempate Kata

Critérios de Desempate Kata 2020		
1º	TEC	SOMA
2º	ATL	SOMA
3º	TEC	< Nota
4º	TEC	> Nota
5º	ATL	< Nota
6º	ATL	> Nota
7º	TEC	> Nota das <
8º	TEC	< Nota das <
9º	TEC	< Nota das >
10º	ATL	> Nota das <
11º	ATL	< Nota das <
12º	ATL	< Nota das >
13º	TEC	> Nota das >
14º	ATL	> Nota das >
15º	WKF	Moeda Eletrônica
15º	CBK	Kata Extra

PROTETOR BUCAL:

- O atleta que utilize aparelhos ortodôntico superior e inferior deverá usar um protetor duplo Bucal.

EMBLEMA UF:

Deverá ser costurado ou com velcro. O adesivo não será permitido.

Todas essas adequações serão usadas nos eventos Oficiais CBK

Sugestão de Notas/ Kata

DESCCLASSIFICADO	0,0				
FRACO	5,0	5,2	5,4	5,6	5,8
ACEITÁVEL	6,0	6,2	6,4	6,6	6,8
BOM	7,0	7,2	7,4	7,6	7,8
MUITO BOM	8,0	8,2	8,4	8,6	8,8
EXCELENTE	9,0	9,2	9,4	9,6	9,8
PERFEITO	10,0				

sugestão feita em briefing WKF

ATLÉTICO

FALTAS	PERCA BÁSICA	REPETIÇÕES
PEQUENO DESEQUILÍBRIO	-0,2	-0,6 -0,7 em diante
AFROUXAR FAIXA	-0,2	-0,6 -0,7 em diante
MUITAS SAUDAÇÕES	-0,2	-0,6 -0,7 em diante

sugestão feita em briefing WKF

TÉCNICO

FALTAS	PERCA BÁSICA	REPETIÇÕES
SICRÓNIA	-0,4	-0,6 -0,7 em diante
TEC. IMCOMPLETA	-0,4	-0,6 -0,7 em diante
DESEQUILÍBRIO ACENTUADO	-0,8	à -1,0
LESÃO BUNKAI	-0,8	à -1,0
EQUIPE UNISONO	-0,8	à -1,0

sugestão feita em briefing WKF

COD.CAT:				AKA	AO	COD.CAT:				AKA	AO	COD.CAT:				AKA	AO
ORDEM KATA						ORDEM KATA						ORDEM KATA					
NOME						NOME						NOME					
UF/CLUBE						UF/CLUBE						UF/CLUBE					
1ºROD						1ºROD						1ºROD					
2ºROD						2ºROD						2ºROD					
3ºROD						3ºROD						3ºROD					
4ºROD						4ºROD						4ºROD					
5ºROD						5ºROD						5ºROD					
6ºROD						6ºROD						6ºROD					
ASS						ASS						ASS					
COD.CAT:				AKA	AO	COD.CAT:				AKA	AO	COD.CAT:				AKA	AO
ORDEM KATA						ORDEM KATA						ORDEM KATA					
NOME						NOME						NOME					
UF/CLUBE						UF/CLUBE						UF/CLUBE					
1ºROD						1ºROD						1ºROD					
2ºROD						2ºROD						2ºROD					
3ºROD						3ºROD						3ºROD					
4ºROD						4ºROD						4ºROD					
5ºROD						5ºROD						5ºROD					
6ºROD						6ºROD						6ºROD					
ASS						ASS						ASS					
COD.CAT:				AKA	AO	COD.CAT:				AKA	AO	COD.CAT:				AKA	AO
ORDEM KATA						ORDEM KATA						ORDEM KATA					
NOME						NOME						NOME					
UF/CLUBE						UF/CLUBE						UF/CLUBE					
1ºROD						1ºROD						1ºROD					
2ºROD						2ºROD						2ºROD					
3ºROD						3ºROD						3ºROD					
4ºROD						4ºROD						4ºROD					
5ºROD						5ºROD						5ºROD					
6ºROD						6ºROD						6ºROD					
ASS						ASS						ASS					



LEGENDA

	YUKO/1PT
	WAZARI/2PTS
	IPPON/3PTS
	Anular Senshu

☐	KACHI/VITÓRIA
☒	MAKE/DERROTA
☐	HIKIWAKW/EMPATE
☒	SENSHU/VANTAGEM

C1C
C1K
C1H
C1H

C2C
C2K
C2HC
C2H

[illegible]

PROCEDIMENTO DE ANULAÇÃO DO SENSU

Gesticulação de Anulação do Senshu, quando abaixo de 15 segundos, em faltas de categoria 2, por evitar luta.

Quando se perde o Senshu, nenhum atleta poderá receber novamente até o final da luta, caso termine empate, haverá hantei.

1º Passo: Solicita a falta

JOGAI



EVITAR O COMBATE



OU

OU

EMPURRAR, AGARRA, OU PARAR PEITO A PEITO SEM TENTAR UMA TÉCNICA IMEDIATA OU QUEDA



OU



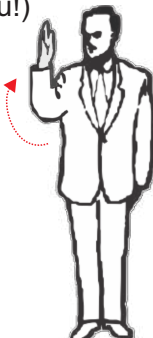
OU



2º Passo: Aplica Hansoku Chui



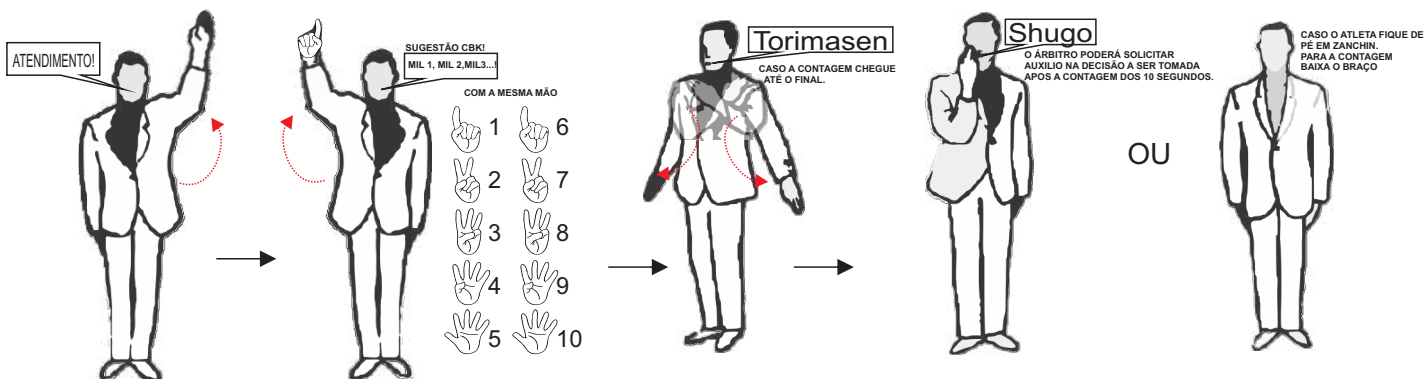
3º Passo: Pronúcia: Aka ou Ao. (senshu!)



4º Passo: Pronúcia: (Torimassen!)



PROCEDIMENTO DE ABERTURA DOS 10 SEGUNDOS



SUGESTÃO DE PREENCHIMENTO DE SUMULA (PADRÃO CBK)

CATG. 100		
AM-1	L1	SP-8
O	1	O
O✓	2	-
-	3	O
2	4	2
□		X
SC-2 L2 RJ-6		
O	1	O-O
O	2	-
C2CH✓X	3	-
2 (2)	▲	2 (3)
□		X

- IDENTIFICAÇÃO DA CATEGORIA.
- NOME, NÚMERO OU UF ATLETAS.
- NÚMERO DA LUTA NA CHAVE.
- NÚMERO DE PARADAS NA LUTA.
- RESULTADO DA LUTA.

ATENÇÃO AOS SEGUINTES PROCEDIMENTOS QUE NÃO SE APLICAM NOS 15 SEGUNDOS FINAIS

WAKARETE, TSUZUKITE e PASSIVIDADE

KANSA
itens a serem verificados, na ausência será aberto 1 minuto para solucionar o problema e o técnico não atuará nesta disputa.

1	Marcas HOMOLOGADAS
2	ESCUDO UF/ termo de Não Homologação
3	CABELOS
4	UNHAS
5	BRINCOS, ATADURAS E OUTROS.
6	KARATE GI (tamanho adequado)
6.1	Manga Azul ou Vermelha de acordo com as proteções,
6.2	outras cores livres.
7	Marcas e Patrocinadores
8	FAIXA/ tamanho adequado
9	Protetores/ Boca simples ou duplo
10	Torax e Ou Busto (até 12 Anos fem Livre de Busto)
11	MÃO/ bem encaichados
12	PERNA/ na cor certa
13	PÉ/ cobrir os dedos

OBS.: Esses procedimentos estão, passivos de alteração.

[illegible]



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE KARATE

Entidade Nacional de Administração do Desporto Karate - Fundada em 11/09/1987
Reconhecida pelo MEC - Portaria n.º 551/87 - Filiada à World Karate Federation
Vinculada ao Comitê Olímpico do Brasil - Modalidade Reconhecida pelo COI

SUMULA DE KATA

Nº DO GRUPO EM DISPUTA:		QUANTIDADES DE GRUPOS:	EVENTO:		DATA:		INÍCIO CAT.:		TERMINO .:		PREMIADA:					
DESCRÇÃO COD/CATG.																
CATG	Nº	NOME	UF/ACADEMIA	1ª RODADA			2ª RODADA			3ª RODADA			4ª RODADA			
				NºKA	MED	CL	NºKA	MED	CL	NºKA	MED	CL	NºKA	MED	CL	
	1															
	2															
	3															
	4															
	5															
	6															
	7															
	8															
	9															
	10															
	11															
	12															

QUADRO FINAL:

CLASSIFICAÇÃO:	CONFER.:
3º	
3º	
2º	
1º	

JUIZ1.:

JUIZ2.:

JUIZ3.:

JUIZ4.:

JUIZ5.:

JUIZ6.:

JUIZ7.:

JUIZ DE SUMULA.:

1- Posicionamento no koto	2- Visão periférica
3- Indumentária e postura	4- Gesticulação e voz de
5- Ações de Procedimentos	6- Ações de Julgamentos
7- Conhecimento de organização	8- Aplicação do conhecimento
9- Avaliação de kata	10- Execução do kata

[illegible]



Primeira Classificação, Mudança de Categoria ou Recuperação de Credenciamento Vencido.

Quando o árbitro tenta pela primeira vez conquistar a primeira categoria nacional:

NOTA1: Nota emitida pelo estado de 0 à 5. (formato de avaliação fica a critério da UF).

NOTA2: Média das avaliações aplicadas em etapas classificatórias de 0 à 5.

4 – 8 de Mar.	Campeonato Brasileiro 2020 – 1ª Etapa classificatória	Natal/RN
30 de Abr. – 03 de Mai.	Campeonato Brasileiro 2020 – 2ª Etapa classificatória	Campo Grande/MS
3-7 de Jun.	Campeonato Brasileiro 2020 – 3ª Etapa classificatória	Goiânia/GO
9-12 de Jul.	Campeonato Brasileiro 2020 – 4ª Etapa classificatória	Belém/PA
13-16 de Ago.	Campeonato Brasileiro 2020 – 5ª Etapa classificatória	Joinville/SC

obs.: caso o árbitro realize as avaliações em mais de uma etapa, será aproveitada a maior nota.

A Nota 2 em eventos classificatórios é composto por:

AV1: Avaliação Escrita (0 à 5) 25 a 50 questões.

AV2: Avaliação Prática ((0 à 5).

AV3: Avaliação Prática (0 à 5).

NOTA3: Média das avaliações aplicadas na etapa Final do Campeonato Brasileiro, de 0 à 5.

Out./Nov. A definir	Campeonato Brasileiro 2020 – Etapa Final	A definir
---------------------	--	-----------

Uso Obrigatório de Karate GI

A Nota 3 em eventos classificatórios é composto por:

AV1: Avaliação Escrita (0 à 5) 25 a 50 questões.

AV2: Avaliação Prática de Kata(0 à 5)

AV3: Avaliação Prática (0 à 5).

CLASS.	MÉDIAS	GRADUAÇÃO MINIMA	IDADE MINIMA	PRÉ REQUISITO	Nº KATA POR AVALIAÇÃO
A	9 à 10	3º DAN	-	1 ANO DE (B)	1 SEU ESTILOS E 2 ESTILOS DIFERENTES
B	8 à 8,9	2º DAN	-	1 ANO DE (C)	1 SEU ESTILO E 1 DE OUTRO ESTILO
C	7 à 7,9	1º DAN	Min. 18 anos		1 SEU ESTILO
D	5 à 6,9	1º DAN	Min. 18 anos		

Manter Categoria

- 1 Curso CBK Oficial.
- 1 Participação em Open Nacional.
- 1 Participação em Campeonato Brasileiro (Classificatória ou Final) em 2 anos.
- 1 Prova escrita por ano (deverá alcançar média mínima de sua categoria).
- Anuidade CBK em dia.

PASSAPORTE CBK É DE USO OBRIGATÓRIO EM TODOS OS EVENTOS

Perguntas do exame para Juízes de Kata e Juiz e Árbitro de Kumite

Versão Janeiro 2019

O documento de respostas deve ser devolvido aos examinadores. As respostas só podem ser escritas no documento de respostas. Assegure-se de colocar seu nome, país, número e qualquer outro dado requerido no documento de respostas.

Não está permitido ter nenhuma outra folha ou livros sobre a mesa durante o exame. Falar ou copiar de outro candidato durante o exame provocará a suspensão e invalidação automática do exame. Se houver alguma dúvida sobre o processo ou alguma pergunta sobre algum aspecto do exame, deverá falar unicamente com o examinador.

O resultado dos exames teórico e prático será enviado à Federação Nacional do candidato.

Janeiro 2019

“VERDADEIRO OU FALSO”

Marcar com um “X” na coluna correspondente. A resposta a uma pergunta é verdadeira só quando é verdadeira em todas as situações, caso contrário se considerará falsa. Cada resposta correta receberá um ponto.

<https://www.wkf.net/structure-judges-referees>



1.Os competidores devem levar uma faixa de cor azul ou vermelha lisa, de acordo com seu grupo.
1.Los competidores deben llevar un cinturón de color azul o rojo liso, de acuerdo con su grupo.
1.Competitors must wear a plain blue or red belt corresponding to their pool.
2.O tempo total permitido para o conjunto de Kata e a demonstração do Bunkai é de seis minutos.
2.El tiempo total permitido para el conjunto del Kata y la demostración de Bunkai es de seis minutos.
2.The total time allowed for the Kata and Bunkai demonstration combined, is six minutes.
3.Na competição de Kata, estão permitidas as variações de acordo com o estilo (Ryu-ha) do competidor.
3. En la competición de Kata, están permitidas las variaciones de acuerdo con el estilo (Ryu-ha) del competidor.
3.In Kata competition slight variations as taught by the contestant's style (Ryu-ha) are permitted.
4.Estão proibidos os óculos na realização do Kata.
4.Están prohibidas las gafas en la realización del Kata.
4.Glasses are forbidden in kata completion.
5.O número de competidores determinará o número de grupos para facilitar as rodadas eliminatórias.
5.El número de competidores determinará el número de grupos para facilitar las vueltas eliminatórias.
5.The number of Competitors will determine the number of groups to facilitate the elimination rounds.
6.Os medalhistas do evento anterior devem separar-se para o sorteio da próxima competição.
6.Los medallistas del evento anterior deben separarse para el sorteo de la próxima competición.
6.The medal winners of the previous event must be seeded for next competition.
7.O direito a ser separado no sorteio passa para os postos seguintes, no caso de não estar presentes os competidores elegíveis para a separação no sorteio.
7.El derecho a ser separado en el sorteo corre a los puestos siguientes, en el caso de no estar presentes los competidores elegibles para la separación en el sorteo.
7.The right to seeding does down flow to lower places in the absence of Competitors eligible for seeding.
8.O sistema de eliminação que se utiliza no Kata divide os competidores em grupos de número equitativos, segundo o número de participantes.
8.El sistema de eliminación que se utiliza en Kata divide a los contendientes en grupos de número equitativos, según el número de participantes.
8.The elimination system used for kata is dividing the Competitors in equal number groups based on the number of participants.
9.O número de cada grupo de competidores não pode ser maior de 8.
9.El número de cada grupo de competidores no puede ser mayor a 8.
9.The number of Competitors per group cannot exceed 8.
10.Se o número de competidores é igual ou superior a 97, o número de grupos deve dobrar para 16.
10.Si el número de contendientes es igual o superior a 97, el número de grupos debe doblarse a 16.
10.If the number of Competitors is 97 or more, the numbers of groups must be doubled to 16.
11.Os Juízes deveriam buscar o Kihon correto da escola que se está realizando.
11.Los Jueces deberían buscar el Kihon correcto de la escuela que se está realizando.
11.Judges should look for correct Kihon of the school being demonstrated.
12.O ponto de começo do Kata se marcará com uma pequena cruz dentro do perímetro da área de competição.
12.El punto de comienzo del Kata se marcará con una pequeña cruz dentro del perímetro del área de competición.
12.The starting point for kata will marked with a small cross within the perimeter of the competition area.
13.A conformidade é a consistência na realização do kihon do estilo (ryu-ha) no kata.
13.La conformidad es la consistencia en la realización del kihon del estilo (ryu-ha) en el kata.
13.Conformance is a consistency in the performance of the kihon of the style (ryu-ha) in the kata.
14.Se terá especial consideração com os competidores de países que geralmente ganham medalhas.
14.Se tendrá especial consideración con los competidores de países que suelen ganar medallas.
14.Competitors from countries which are well known for producing medal winners should be given special consideration.
15.O ponto de começo para a realização de um Kata é de dois metros dentro do tatami e olhando para o Juiz Chefe.
15.El punto de comienzo para la realización de un Kata es de dos metros dentro del tatami y mirando al Juez Jefe.
15.The starting point for kata performance is two metres inside the match area and facing the Chief Judge.
16.Não se considerará como sinal externo dar uma ordem por parte de um membro da equipe para começar e terminar o Kata.
16.No se considerará como señal externa dar una orden por parte de un miembro del equipo para empezar y terminar el Kata.
16.Giving a command to start and finish the kata by a team member is not considered to be an external cue.
17.Os tatamis devem formar uma superfície de cor uniforme para a competição de kata.
17.Los tatamis deben formar una superficie de color uniforme para la competición de kata.
17.The mats must form a uniformed colored surface for kata competition.
18.Os Juízes deveriam buscar o Kihon correto do estilo (Ryu-ha) do competidor.
18.Los Jueces deberían buscar el Kihon correcto del estilo (Ryu-ha) del competidor.
18.Judges should look for correct Kihon of the Competitor's style (Ryu-ha) being demonstrated.
19.O painel de Juízes pode trocar em um grupo para cada rodada.
19.El panel de Jueces puede cambiar en un grupo para cada vuelta.
19.The panel of Judges can be changed in a group for any single round.
20.O tempo total permitido para o conjunto do Kata e a demonstração de Bunkai é de 5 minutos.
20.El tiempo total permitido para el conjunto del Kata y la demostración de Bunkai es de 5 minutos.
20.The total time allowed for the Kata & Bunkai demonstration combined, is 5 minutes.
21.Na competição de Kata, as mangas do Karate-gi não podem ser dobradas.
21.En la competición de Kata, las mangas del Karategi no pueden remangarse.
21.In kata competition the sleeves of the karate-gi jacket may not be rolled up.
22.O treinador ou o competidor são os responsáveis por notificar o nome do kata na mesa de pontuação antes de cada rodada.
22.El entrenador o el competidor son los responsables de notificar el nombre del kata a la mesa de puntuación antes de cada ronda.
22.It is the responsibility of the coach or competitor to notify the name of the kata to score table prior each round.
23.O número de Juízes por painel pode ser reduzido para cinco para qualquer competição.
23.The number of Judges per panel may be reduced to five for any competition.
24.Somente se pode repetir um Kata se trata-se de um desempate.
24.Solamente se puede repetir un Kata si se trata de un desempate.
24.A previously performed Kata may be repeated only if used as tie-breaker.
25.As calças do Karate-gi devem ser ligeiramente mais curtas, cobrindo só a metade da panturrilha.
25.Los pantalones del Karategi deben ser ligeramente más cortos, cubriendo sólo la mitad de la pantorrilla.
25.The karate-gi trousers may be slightly shorter so as to only cover half of the shin.
26.O tempo total permitido para o conjunto do Kata e a demonstração de Bunkai é de cinco minutos.
26.El tiempo total permitido para el conjunto del Kata y la demostración de Bunkai es de cinco minutos.
26.The total time allowed for the Kata and Bunkai demonstration combined, is five minutes.
27.O tempo total permitido para o conjunto do Kata e a demonstração de Bunkai é de sete minutos.
27.El tiempo total permitido para el conjunto del Kata y la demostración de Bunkai es de siete minutos.
27.The total time allowed for the Kata and Bunkai demonstration combined, is seven minutes.

28.O pessoal da mesa de pontuação inclui cronometadores, pontuadores e anunciadores.
28.El personal de la mesa de puntuación incluye cronometadores, puntuadores y anunciadores.
28.The score table personnel include timekeepers, scorekeepers and caller/announcers.
29.O nível técnico e o nível atlético receberão pontuações separadas.
29.El nivel técnico y el nivel atlético recibirán puntuaciones separadas.
29.Technical Performance and Athletic Performance are given separate scores.
30.Os Juízes de um encontro de Kata não podem ter a mesma nacionalidade que nenhum dos competidores.
30.Los Jueces de un encuentro de Kata no pueden tener la misma nacionalidad que ninguno de los competidores.
30.The Judges of a kata match may not have the same nationality as either of the contestants.
31.Ainda que os laços e outros adornos para o cabelo não estejam permitidos no Kumite, estão permitidos no Kata.
31.Aunque los lazos y otros abalorios para el pelo no están permitidos en Kumite, sí lo están en Kata.
31.Although ribbons and other decorations for the hair are not allowed in kumite they are permissible in kata.
32.Nos encontros por medalhas em competição de Kata por equipes, estes executarão uma demonstração do significado do Kata (Bunkai).
32.En los encuentros para medallas en competición de Kata de equipos, éstos ejecutarán una demostración del significado del Kata (Bunkai).
32.In the bouts for medals in Team Kata competition, teams will perform a demonstration of the meaning of the Kata (Bunkai).
33.O painel de três ou cinco Juízes para cada encontro será designado pelo Tatami Manager.
33.El panel de tres o cinco Jueces para cada encuentro será designado por el Tatami Manager.
33.The panel of three or five Judges for each match will be designated by the Tatami Manager.
34.Para aquelas competições que não pontuam para o Ranking da WKF ou Ranking Olímpico, o número de Juízes pode ser reduzido a 5.
34.Para aquellas competiciones que no puntúan para el WKF World Ranking o el Olympic standing, el número de Jueces puede reducirse a 5.
34.For competitions not counting for WKF World Ranking or Olympic standing, the number of judges may be reduced to 5.
35.O painel de cinco Juízes para cada encontro será designado pela Comissão de Arbitragem.
35.El panel de cinco Jueces para cada encuentro será designado por la Comisión de Arbitraje.
35.The panel of five Judges for each match will be designated by the Referee Commission.
36.A pontuação total se pondera 50% para o nível técnico e 50% para o nível atlético.
36.La puntuación total se pondera un 50% por el nivel técnico y un 50% por el nivel atlético.
36.The total score is weighed 50% for technical performance and 50% for athletic performance.
37.As competidoras femininas devem levar uma camiseta branca debaixo da jaqueta do karate-gi.
37.Las competidoras femeninas deben llevar una camiseta blanca debajo de la chaqueta del karategi.
37.Female competitors must wear a plain white T-shirt beneath the Karate jacket.
38.As competidoras femininas podem, se quiserem, levar uma camiseta branca debaixo da jaqueta do karate-gi.
38.Las competidoras femeninas pueden, si quieren, llevar una camiseta blanca debajo de la chaqueta del karategi.
38.Female competitors can, if they want, wear a plain white T-shirt beneath the Karate jacket.
39.As calças devem ser suficientemente longas para cobrir a menos dois terços da panturrilha e não devem chegar até o tornozelo.
39.Los pantalones deben ser lo suficientemente largos como para cubrir al menos las dos terceras partes de la pantorrilla y no deben llegar hasta el tobillo.
39.The trousers must be long enough to cover at least two thirds of the shin and must not reach the anklebone.
40.Está proibido levar vestuário ou equipamento não autorizados.
40.Está prohibido llevar prendas o equipamiento no autorizados.
40.The wearing of unauthorised apparel, clothing or equipment is forbidden.
41.Na competição de Kata se permite um elástico discreto para prender o cabelo em um rabo de cavalo.
41.En la competición de Kata se permite una goma discreta para recoger el pelo en una coleta.
41.A discreet rubber band or pony tail retainer is permitted in Kata competition.
42.A área de competição deve ser o suficientemente grande para permitir a execução ininterrupta do Kata.
42.El área de competición debe ser lo suficientemente grande como para permitir la ejecución ininterrumpida del Kata.
42.The competition area must be of sufficient size to permit the uninterrupted performance of Kata.
43.As áreas de competição de Kumite com peças de tatami não são adequadas para a competição de Kata.
43.Las áreas de competición de Kumite con piezas de tatami no son adecuadas para la competición de Kata.
43.The matted Kumite areas are not suitable for Kata competition.
44.Está permitido tirar a jaqueta do karate-gi durante a execução do Kata.
44.Está permitido quitarse la chaqueta del karategi durante la ejecución del Kata.
44.The karate-gi jacket may be removed during the performance of Kata.
45.Os comandos acústicos estão no mesmo nível em que se penalizaria uma perda de equilíbrio momentânea.
45.Los comandos acústicos están en el mismo nivel en el que uno penalizaría una pérdida de equilibrio temporal.
45.Audible cues are on the same level as one would penalize a temporary loss of balance.
46.Não se permitirão variações ensinadas pelo estilo (Ryu-ha) de karate do competidor.
46.No se permitirán variaciones enseñadas por estilo (Ryu-ha) de karate del competidor.
46.Variations as taught by the contestant's style (Ryu-ha) of Karate will not be permitted.
47.Antes de começar cada rodada, se notificará à mesa de pontuação a eleição do Kata.
47.Antes de comenzar cada vuelta, se notificará a la mesa de puntuación la elección del Kata.
47.The score table must be notified of the choice of Kata prior to each round.
48.Uma equipe que não faça a saudação ao final da execução do Bunkai será desclassificada.
48.Un equipo que no salude al final de la ejecución del Bunkai será descalificado.
48.A team which does not perform the bow at the completion of the Bunkai performance will be disqualified.
49.O número de Katas requerido depende do número de competidores individuais ou equipes registradas.
49.El número de Katas requerido depende del número de competidores individuales o equipos registrados.
49.The number of Kata required is dependent on the number of individual competitors or teams entered.
50.No caso de um empate, os competidores deverão realizar um Kata adicional.
50.En el caso de un empate, los competidores deberán realizar un Kata adicional.
50.In the event of a tie, the competitors must perform an additional kata.
51.Para pontuar a execução de um competidor ou equipe os Juízes avaliarão a execução baseando-se nos dois critérios principais.
51.Para puntuar la ejecución de un competidor o equipo los Jueces evaluarán la ejecución basándose en los dos criterios principales.
51.In assessing the performance of a contestant or team the Judges will evaluate the performance based on the two major criteria.
52.Os dois critérios principais são: nível técnico e nível atlético.
52.Los dos criterios principales son: nivel técnico y nivel atlético.
52.The two major criteria are: technical performance and athletic performance.
53.Se considera falta causar uma lesão por uma técnica não controlada durante o Bunkai.
53.Se considera falta causar una lesión por una técnica incontrolada durante el Bunkai.
53.Causing injury by lack of controlled technique during Bunkai is considered a foul.
54.Os três critérios principais são: conformidade, correta respiração e dificuldade técnica.
54.Los tres criterios principales son: conformidad, correcta respiración y dificultad técnica.
54.The three major criteria are: conformance, correct breathing and technical difficulty.

55.Os três critérios principais são: força, rapidez e timing.
55.Los tres criterios principales son: fuerza, rapidez y timing.
55.The three major criteria are: strength, speed and timing.
56.Os três critérios principais são: sincronização, posições e timing.
56.Los tres criterios principales son: sincronización, posiciones y timing.
56.The three major criteria are: synchronisation, stances and timing.
57.A rapidez e o equilíbrio são parte do nível atlético.
57.La rapidez y el equilibrio son parte del nivel atlético.
57.Speed and balance are part of the athletic performance.
58.A força é parte do nível atlético.
58.La fuerza es parte del nivel atlético.
58.Strength is part of the athletic performance.
59.A correta respiração, as técnicas e os movimentos de transição são parte do nível técnico.
59.La correcta respiración, las técnicas y los movimientos de transición son parte del nivel técnico.
59.Correct breathing, techniques and transitional movements are part of the technical performance.
60.A dificuldade do Kata e as posições são parte do nível técnico.
60.La dificultad del Kata y las posiciones son parte del nivel técnico.
60.Difficulty of the Kata and stances are part of the technical performance.
61.A força, a rapidez, o equilíbrio e o ritmo são parte do nível atlético.
61.La fuerza, la rapidez, el equilibrio y el ritmo son parte del nivel atlético.
61.Strength, speed, balance and rhythm are part of the athletic performance.
62.Na execução do Bunkai, os movimentos de transição e o controle são parte do nível técnico.
62.En la ejecución del Bunkai, los movimientos de transición y el control son parte del nivel técnico.
62.In Bunkai performance; transitional movements and control are part of the technical performance.
63.Na execução do Bunkai, o equilíbrio, o timing e a rapidez são parte do nível atlético.
63.En la ejecución del Bunkai, el equilibrio, el timing y la rapidez son parte del nivel atlético.
63.In Bunkai performance; balance, timing and speed are part of the athletic performance.
64.Na execução do Bunkai, a força, o timing e as posições são parte do nível atlético.
64.En la ejecución del Bunkai, la fuerza, el timing y las posiciones son parte del nivel atlético.
64.In Bunkai performance; strength, timing and stances are part of the athletic performance.
65.Ao Bunkai se dará a mesma importância que ao próprio Kata.
65.Al Bunkai se le dará la misma importancia que al propio Kata.
65.Bunkai are to be given equal importance as the Kata itself.
66.Se considerará falta as saudações excessivas antes da execução.
66.Se considerarán falta los saludos excesivos antes de la ejecución.
66.Excessive bowing before starting the performance is considered a foul.
67.Se desclassificará o competidor que causar uma lesão por uma técnica não controlada durante o Bunkai.
67.Se desclassificará al competidor por causar una lesión por una técnica incontrolada durante el Bunkai.
67.Causing injury by lack of controlled technique during Bunkai is a disqualification.
68.Ambos critérios principais deverão ter a mesma importância na avaliação da realização.
68.Ambos criterios principales deberán tener la misma importancia en la evaluación de la realización.
68.Both two major criteria must be given equal importance in the evaluation of the performance.
69.Realizar ou anunciar um Kata incorreto levará a desclassificação.
69.Realizar o anunciar un Kata incorrecto llevará a la descalificación.
69.Performing the wrong kata or announcing the wrong kata leads to disqualification.
70.Dar golpes no solo com os pés, golpear-se no peito, nos braços ou no karate-gi, serão levados em conta pelos Juízes para tomar uma decisão.
70.Dar golpes en el suelo con los pies, golpearse el pecho, los brazos o el karategi, serán tenidos en cuenta por los Jueces para tomar una decisión.
70.Stamping the feet, slapping the chest, arms, or karate-gi, will be taken into account by the Judges when arriving at a decision.
71.Um competidor não será desclassificado se faz uma pausa ou parada de vários segundos durante a execução.
71.Un competidor no será descalificado si hace una pausa o parada de varios segundos durante la ejecución.
71.A competitor will not be disqualified if he does a distinct pause or stop in the performance for several seconds.
72.Ao Bunkai não se dará a mesma importância que ao próprio Kata.
72.Al Bunkai no se le dará la misma importancia que al propio Kata.
72.Bunkai are not to be given equal importance as the kata itself.
73.A interferência com a função dos Juízes causará a desclassificação.
73.La interferencia con la función de los Jueces causará la descalificación.
73.Interference with the function of the Judges leads to disqualification.
74.O uso de comandos acústicos por parte de qualquer outra pessoa, incluindo a outros membros da equipe, se considerará falta.
74.El uso de comandos acústicos por parte de cualquier otra persona, incluyendo a otros miembros del equipo, se considerará falta.
74.The use of audible cues from any other person, including other team members is considered a foul.
75.Se a faixa do competidor cai durante a execução do Kata, o competidor será desclassificado.
75.Si el cinturón del competidor se cae durante la ejecución del Kata, el competidor será descalificado.
75.If the competitor's belt falls off during the performance of kata the competitor will be disqualified.
76.Não seguir as instruções do Juiz chefe ou outra forma de mal comportamento se considerará falta.
76.No seguir las instrucciones del Juez Jefe u otra forma de mal comportamiento se considerará falta.
76.Failure to follow the instructions of the Chief Judge or other misconduct is considered a foul.
77.Não seguir as instruções do Juiz Chefe ou outra forma de mal comportamento causará a desclassificação.
77.No seguir las instrucciones del Juez Jefe u otra forma de mal comportamiento causará la descalificación.
77.Failure to follow the instructions of the Chief Judge or other misconduct leads to disqualification.
78.Ultrapassar o limite total de 6 minutos de duração para o Kata e o Bunkai se considerará falta.
78.Sobrepasar el límite total de 6 minutos de duración para el Kata y el Bunkai se considerará falta.
78.Exceeding the total time limit of 6 minutes duration for Kata and Bunkai is considered a foul.
79.No Kata por equipes, os três membros da equipe devem começar e terminar o Kata olhando na mesma direção e para o Juiz Chefe.
79.En Kata por equipos, los tres miembros del equipo deben comenzar y terminar el Kata mirando en la misma dirección y hacia el Juez Jefe.
79.In Team Kata, all three team members must start and finish the Kata facing in the same direction and towards the Chief Judge.
80.A execução do Kata deve ser realista em termos combativos e deverá mostrar concentração, poder e impacto potencial em suas técnicas.
80.La ejecución del Kata debe ser realista en términos combativos y deberá mostrar concentración, poder e impacto potencial en sus técnicas.
80.Kata performance must be realistic in fighting terms and display concentration, power, and potential impact in its techniques.
81.Não se considerará falta ocasionar uma lesão por uma técnica não controlada durante o Bunkai.
81.No se considerará falta ocasionar una lesión por una técnica incontrolada durante el Bunkai.
81.Causing injury by lack of controlled technique during Bunkai is not considered a foul.
82.Uma pequena perda de equilíbrio não deve se levar em conta na avaliação da execução do Kata.
82.Una pequeña pérdida de equilibrio no debe tenerse en cuenta en la evaluación de la ejecución del Kata.
82.Minor loss of balance must not be considered in the evaluation of the Kata performance.

83.Ultrapassar o limite de 5 minutos de duração para o Kata e o Bunkai causará a desclassificação.
83.Sobrepasar el límite de 5 minutos de duración para el Kata y el Bunkai causará la descalificación.
83.Exceeding the total time limit of 5 minutes duration for Kata and Bunkai leads to disqualification.
84.A realização do Kata deve demonstrar força, equilíbrio e velocidade.
84.La realización del Kata debe demostrar fuerza, equilibrio y velocidad.
84.Kata performance must demonstrate strength, balance and speed.
85.Uma pequena perda de equilíbrio deverá se levar em conta ao valorizar a execução do Kata.
85.Una pequeña pérdida de equilibrio deberá tenerse en cuenta al valorar la ejecución del Kata.
85.Minor loss of balance must be considered in the evaluation of the Kata performance.
86.Se considerará falta um movimento descoordenado, tal como realizar uma técnica antes de finalizar a transição.
86.Se considerará falta un movimiento descoordinado, tal como realizar una técnica antes de finalizar la transición.
86.Asynchronous movement, such as delivering a technique before the body transition is completed is considered a foul.
87.A exalação inapropriada se levará em conta pelos Juízes ao tomar uma decisão.
87.La exhalación inapropiada se tendrá en cuenta por los Jueces al tomar una decisión.
87.Inappropriate exhalation will be taken into account by the Judges when arriving at a decision.
88.No Kata por equipes, não se considerará falta não fazer um movimento sincronizado.
88.En Kata por equipos, no se considerará falta no hacer un movimiento sincronizado.
88.In team kata; failing to do a movement in unison is not considered a foul.
89.Se considerará falta realizar um movimento de forma incorreta ou incompleta.
89.Se considerará falta realizar un movimiento de forma incorrecta o incompleta.
89.Performing a movement in an incorrect or incomplete manner is considered a foul.
90.Se considerará falta perder tempo, incluindo uma marcha prolongada, excessivas saudações ou uma pausa prolongada antes da execução.
90.Se considerará falta perder el tiempo, incluyendo una marcha prolongada, excesivos saludos o una pausa prolongada antes de la ejecución.
90.Time wasting, including prolonged marching, excessive bowing or prolonged pause before starting the performance is considered a foul.
91.Dar golpes com os pés no solo, golpear-se no peito, nos braços ou no karate-gi, são comandos acústicos.
91.Dar golpes con los pies en el suelo, golpearse el pecho, los brazos o el karategi, son comandos acústicos.
91.Stamping the feet, slapping the chest, arms, or karate-gi, are audible cues.
92.O uso de comandos acústicos não se considera falta.
92.El uso de comandos acústicos no se considera falta.
92.The use of audible cues is not considered a foul.
93.A exalação inapropriada não é um comando acústico.
93.La exhalación inapropiada no es un comando acústico.
93.Inappropriate exhalation is not an audible cue.
94.Se considera falta não executar completamente um bloqueio ou um golpe de punho fora do objetivo.
94.Se considera falta no ejecutar completamente un bloqueio o un golpe de puño fuera del objetivo.
94.Failure to fully execute a block or punching off target is considered a foul.
95.Está permitido causar uma lesão pela falta de controle em uma técnica durante o Bunkai.
95.Está permitido causar una lesión por la falta de control en una técnica durante el Bunkai.
95.Causing injury by lack of controlled technique during Bunkai is allowed.
96.Os membros da equipe devem demonstrar competência em todos os aspectos da execução do Kata, assim como sincronização.
96.Los miembros del equipo deben demostrar competencia en todos los aspectos de la ejecución del Kata, así como sincronización.
96.The members of the team must demonstrate competence in all aspects of the Kata performance, as well as synchronisation.
97.Os Juízes levarão em conta os comandos para começar e terminar a execução para tomar uma decisão.
97.Los Jueces tendrán en cuenta los comandos para empezar y terminar la ejecución para tomar una decisión.
97.Commands to start and stop the performance will be taken into account by the Judges when arriving at a decision.
98.É responsabilidade do Presidente da Federação Nacional assegurar-se de que o Kata comunicado à mesa de pontuação é o apropriado para essa rodada em particular.
98.Es responsabilidad del Presidente de la Federación Nacional asegurarse de que el Kata comunicado a la mesa de puntuación es el apropiado para esa vuelta en particular.
98.It is the responsibility of the President of the National Federation to ensure that the Kata as notified to the score table is appropriate for that particular round.
99.Durante a realização do Bunkai, quando um competidor é derrubado, deve apoiar-se em um joelho ou levantar-se.
99.Durante la realización del Bunkai, cuando un competidor es derribado, debe apoyarse en una rodilla o levantarse.
99.While performing Bunkai, after being downed the competitor should either raise to one knee or stand up.
100.Os empates podem acontecer na competição de Kata.
100.Los empates pueden darse en la competición de Kata.
100.Ties may occur in kata competition.
101.Quando se resolvem empates, não se mantem a pontuação original do competidor.
101.Cuando se resuelven empates, no se mantiene la puntuación original del competidor.
101.When resolving ties, the Competitor's original score is not retained in the record.
102.Uma rodada se entende pela realização de um Kata por todos os competidores de um grupo.
102.Una vuelta se entiende por la realización de un Kata por todos los competidores de un grupo.
102.A round is to be understood as one performance of all the Competitors of a group.
103.O competidor deve esperar no tatami o anúncio da avaliação ao terminar a realização do Kata.
103.El competidor debe esperar en el tatami al anuncio de la evaluación al terminar la realización del Kata.
103.The Competitor must wait on the tatami for the announcement of the evaluation at the end of performance.
104.Ao final das realizações de cada grupo, somente passarão dois competidores à rodada seguinte.
104.Al final de las realizaciones de cada grupo, solamente pasarán dos competidores a la siguiente vuelta.
104.At the end of each group only the top two competitors will pass to the next round.
105.Os competidores podem eleger qualquer Kata da lista oficial de Katas.
105.Los competidores pueden elegir cualquier Kata de la lista oficial de Katas.
105.The competitors can select any Kata from the official Kata list.
106.Uma equipe que não realize a saudação no começo e ao finalizar a execução do kata será desclassificado.
106.Un equipo que no realice el saludo al comienzo y al finalizar la ejecución del kata será descalificado.
106.A team which does not perform the bow at the beginning and completion of the performance will be disqualified.
107.Está permitido o uso de armas tradicionais, equipamento auxiliar ou vestimenta suplementar.
107.Está permitido el uso de armas tradicionales, equipo auxiliar o vestimenta suplementaria.
107.The use of traditional weapons, ancillary equipment or additional apparel is allowed.
108.A execução nos katas individuais se pontua desde a saudação do começo do kata até a saudação no final do kata.
108.La ejecución en los katas individuales se puntúa desde el saludo al comienzo del kata hasta el saludo al final del kata.
108.The performance in individual Kata is evaluated from the bow starting the kata until the bow ending the Kata

109. Se a faixa do competidor se afrouxa e se solta da cintura durante a execução do Kata, do competidor, será considerado uma falta.
109. Si el cinturón del competidor se afloja y se suelta de la cadera durante la ejecución del Kata, el competidor será considerado una falta.
109. Belt coming loose to the extent that it is coming off the hips during the performance is a foul.
110. Se a Faixa do competidor se afrouxa e se solta da cintura durante a execução do Kata, o competidor será desclassificado.
110. Si el cinturón del competidor se afloja y se suelta de la cadera durante la ejecución del Kata, el competidor será desclassificado.
110. Belt coming loose to the extent that it is coming off the hips during the performance is a disqualification.
111. Se um competidor é desclassificado, a pontuação se indicará com um 0.0.
111. Si un competidor es desclassificado, la puntuación se indicará con un 0.0.
111. If a contestant is disqualified, the score is indicated by a 0.0.
112. O nível técnico tem 8 critérios de avaliação.
112. El nivel técnico tiene 8 criterios de evaluación.
112. There are 8 criteria in technical performance.
113. Ainda que realizar técnica de queda e tesoura (Kani Basami) na área do pescoço quando se executa Bunkai esteja proibida, uma queda de tesoura no corpo está permitida.
113. Aunque realizar la técnica de derribo en tjera (Kani Basami) en el área del cuello cuando se ejecuta Bunkai está prohibido, un derribo de tjera al cuerpo está permitido.
113. Although performing a scissor takedown technique (Kani Basami) to the neck area in performing Bunkai is prohibited, a scissor takedown to the body is permitted.
114. Para os encontros por medalhas, somente passarão os 3 melhores competidores de cada um dos dois grupos.
114. Para los encuentros para medallas, solamente pasarán los 3 mejores contendientes de cada uno de los dos grupos.
114. For the medal bouts, only the top 3 Competitors of each of the two groups will pass.
115. Executar a técnica de queda de tesoura (Kani Basami) na área do pescoço no Bunkai não está proibido.
115. Ejecutar la técnica de derribo de tjera (Kani Basami) en el área del cuello en Bunkai no está prohibido.
115. Performing a scissor takedown technique (Kani Basami) to the neck area in Bunkai is not prohibited.
116. Após as saudações, primeiro “SHOMEN NI REI” e, a continuação, “OTAGAI NI REI”, os competidores se retirarão da área de competição.
116. Tras los saludos, primero “SHOMEN NI REI” y, a continuación, “OTAGAI NI REI”, los contendientes se retirarán del área de competición.
116. The Competitors will step back out of the Match Area, following the bows, first “SHOMEN NI REI” - and then “OTAGAI NI REI”.
117. Os comandos acústicos devem ser considerados faltas muito sérias pelos juízes em sua avaliação da execução do kata.
117. Los comandos acústicos deben ser considerados faltas muy serias por los jueces en su evaluación de la ejecución del kata.
117. Audible cues must be considered very serious fouls by the judges in their evaluation of the performance of the kata.
118. Os Tatami Managers produzirão ao Diretor e ao Secretário da Comissão de Arbitragem uma lista de 8 oficiais de seu próprio Tatami uma vez finalizado o último encontro das rodadas eliminatórias.
118. Los Tatami Managers proveerán al Director y al Secretario de la Comisión de Arbitraje de una lista de 8 oficiales de su propio Tatami una vez finalizado el último encuentro de las rondas eliminatorias.
118. The Tatami Managers will provide the RC Chairman and Secretary with a list containing 8 officials from their own Tatami after the last bout of the eliminator rounds is finished.
119. A conformidade é um critério de nível atlético.
119. La conformidad es un criterio de nivel atlético.
119. Conformance is one of the criteria of athletic performance.
120. A conformidade é um critério de nível técnico.
120. La conformidad es un criterio de nivel técnico.
120. Conformance is one of the criteria of technical performance.

12. Se um competidor se lesiona em um encontro individual, o treinador pode substituí-lo sempre que o notifique previamente à Comissão de Organização.
12. Si un contendiente se lesiona en un encuentro individual, el entrenador puede sustituirle siempre que lo notifique previamente a la Comisión de Organización.
12. If a contestant is injured in an individual match the coach can enter a replacement if he notifies the Organising Commission first.
13. Se duas equipes tem o mesmo número de vitórias, a seguinte consideração para decidir o ganhador é contar os pontos, levando em conta tanto os encontros ganhos como os perdidos.
13. Si dos equipos tienen el mismo número de victorias, la siguiente consideración para decidir el ganador es contar los puntos, teniendo en cuenta tanto los encuentros ganados como los perdidos.
13. If two teams have the same number of victories, the next consideration in deciding the winner, is to count the points, taking both winning and losing fights into account.
14. Se duas equipes tem o mesmo número de vitórias e de pontos, se celebrará um encontro decisório.
14. Si dos equipos tienen el mismo número de victorias y de puntos, se celebrará un encuentro decisivo.
14. If two teams have the same number of victories and points, a deciding bout will be held.
15. Se um competidor chega à área vestido de maneira inapropriada, ele/ela não será imediatamente desclassificado.
15. Si un contendiente llega al área vestido de manera inapropiada, él/ella no será inmediatamente desclassificado.
15. If a contestant comes into the area inappropriately dressed, he/she will not be immediately disqualified.
16. A desclassificação por Kiken significa que os competidores estão desclassificados desta categoria.
16. La desclassificación por Kiken significa que los contendientes están desclassificados en dicha categoría.
16. Disqualification by Kiken means that the contestants are disqualified from that category.
17. O treinador deve exibir a todo momento durante o torneio sua identificação oficial.
17. El entrenador debe exhibir en todo momento durante el torneo su identificación oficial.
17. The coach shall at all times during the tournament display official identification.
18. Os encontros Sênior Masculino são de três minutos e de dois minutos no Feminino, Cadete e Júnior.
18. Los encuentros Sênior Masculino son de tres minutos y de dos minutos en Feminino, Cadete y Júnior.
18. Senior Male bouts are three minutes, and Women, Cadets, and Juniors, two minutes.
19. Os encontros por medalha Sênior Masculino individuais são de três minutos e de dois minutos no Feminino.
19. Los encuentros de medalla Sênior Masculino individuales son de tres minutos y de dos minutos en Feminino.
19. Senior individual Male bouts for medals are three minutes and for Female two minutes.
20. Os encontros Sub 21 Masculinos sempre são de três minutos e de dois minutos no Feminino.
20. Los encuentros Sub 21 Masculinos siempre son de tres minutos y de dos minutos en Feminino.
20. Under 21 years Male bouts are always three minutes and for Female two minutes.
21. Um competidor não tem que trocar a jaqueta se as tiras se rompem durante o encontro.
21. Un competidor no tiene que cambiar la chaqueta si las cintas se rompen durante el encuentro.
21. A competitor does not need to change the jacket if ties are torn off during the match.
22. Se pode dar Ippon por um chute Jodan ligeiramente deficiente em Zanshin, dado que se considera uma técnica difícil.
22. Se puede dar Ippon por una patada Jodan ligeramente deficiente en Zanshin, dado que se considera una técnica difícil.
22. A Jodan kick slightly deficient in Zanshin may be given Ippon because it is considered to be a technically difficult technique.
23. Se dará Ippon por uma combinação rápida de Chudan Geri e Tsuki, qualquer dos quais pontuariam por si mesmos.
23. Se dará Ippon por una combinación rápida de Chudan Geri y Tsuki, cualquiera de los cuales puntuarían por sí mismos.
23. A fast combination of Chudan Geri and Tsuki each of which score in their own right will be given Ippon.
24. Nos encontros Sênior, “um toque ligeiro” na garganta com a luva não será necessariamente advertido nem penalizado sempre que não cause lesão.
24. En encuentros Sênior, “un toque ligero” en la garganta con el guante no será necesariamente advertido ni penalizado siempre que no cause lesión.
24. In Senior matches a light “glove touch” to the throat need not result in a warning or penalty provided there is no actual injury.
25. Quando não seja intencional, um chute na virilha não se penalizará.
25. Cuando no sea intencionada, una patada en la coquilla no se penalizará.
25. A kick in the groin will not result in a penalty provided the offender did not do it intentionally.
26. As penalizações de Categoria 1 e de Categoria 2 não são acumuláveis entre si.
26. Las penalizaciones de Categoría 1 y de Categoría 2 no son acumulables entre sí.
26. Category 1 and Category 2 penalties do not cross-accumulate.
27. Se o Senshu é retirado (anulado) quando faltam menos de 15 segundos para que termine o encontro, não se pode conceder Senshu a nenhum dos competidores.
27. Si Senshu es retirado (anulado) cuando quedan menos de 15 segundos para que termine el encuentro, no se puede conceder Senshu a ninguno de los competidores.
27. If Senshu is withdrawn when it is less than 15 seconds left of the bout, no further Senshu can be awarded to either competitor.
28. Se um competidor que tenha recebido Senshu recebe um aviso de Categoria 2 por evitar o combate quando faltam menos de 15 segundos do encontro – o competidor perderá automaticamente esta vantagem.
28. Si un competidor que haya recibido Senshu recibe un aviso de Categoría 2 por evitar el combate cuando quedan menos de 15 segundos del encuentro – el competidor perderá automáticamente esta ventaja.
28. Should a competitor that has been awarded Senshu receives a Category 2 warning for avoiding combat when there is less than 15 seconds left of the bout – the competitor will automatically forfeit this advantage.
29. Keikoku de Categoria 1 se dá normalmente quando, devido à falta de seu oponente, o potencial do competidor para ganhar está ligeiramente diminuído.
29. Keikoku de Categoría 1 se da normalmente cuando, debido a la falta de su oponente, el potencial de un contendiente para ganar está ligeramente disminuido.
29. Category 1 Keikoku is normally given when the contestant’s potential for winning is slightly diminished by the opponent’s foul.
30. Hansoku-Chui de Categoria 1 se pode impor diretamente.
30. Hansoku-Chui de Categoría 1 se puede imponer directamente.
30. Category 1 Hansoku-Chui may be imposed directly.
31. Hansoku-Chui se dá quando o potencial de um competidor para ganhar está seriamente reduzido devido à falta de seu oponente.
31. Hansoku-Chui se da cuando el potencial de un contendiente para ganar está seriamente reducido debido a la falta de su oponente.
31. Hansoku-Chui is given when the contestant’s potential for winning has been seriously reduced by the opponent’s foul.
32. Para retirar Senshu, o árbitro deve mostrar primeiro o sinal de advertência seguido pelo sinal de Senshu e finalmente o sinal de anulação (Torimassen) para pedir o respaldo dos juízes.
32. Para retirar Senshu, el árbitro debe mostrar primero la señal de la advertencia seguido por la señal de Senshu y finalmente la señal de anulación (Torimassen) para pedir el respaldo de los jueces.
32. In order to take away Senshu, the referee must first show the sign for the applicable warning followed by the sign for Senshu and then the sign of annulment (Torimassen) to solicit the support of the judges.
33. Chukoku, Keikoku y Hansoku-Chui são advertências.
33. Chukoku, Keikoku y Hansoku-Chui son advertencias.
33. Chukoku, Keikoku and Hansoku-Chui are warnings.
34. Hansoku se impõe por infrações graves ao regulamento.
34. Hansoku se impone por infracciones graves al reglamento.
34. Hansoku is imposed for serious rules infractions.

KUMITE

1. A dimensão combinada da área de competição e da área de segurança é de oito metros por oito metros.
1. -La dimensión combinada del área de competición y del área de seguridad es de ocho metros por ocho metros.
1. The combined size of the competition area and the safety area is eight metres by eight metres.
2. Se pode levar a bandeira nacional ou o emblema do país do competidor na parte frontal esquerda do karate-gi sempre que não exceda as dimensões de 8cm por 12cm.
2. -Se puede llevar la bandera nacional o el emblema del país del contendiente en la parte frontal izquierda del karate-gi siempre que no exceda de las dimensiones de 8cm por 12cm.
2. The national flag or emblem of the contestant’s country may be worn on the left breast of the karate-gi jacket provided it does not exceed an overall size of 8cm by 12cm.
3. A jaqueta do karate-gi deve cobrir mais de três quartos do músculo da coxa.
3. -La chaqueta del karate-gi debe cubrir más de las tres cuartas partes de la longitud del muslo.
3. The karate-gi jacket must be more than three-quarters thigh length.
4. As calças do karate-gi devem cobrir ao menos dois terços da panturrilha.
4. -Los pantalones del karate-gi deben cubrir al menos dos tercios de la pantorrilla.
4. The karate-gi trousers must cover at least two-thirds of the shin.
5. As mangas da jaqueta do karate-gi não devem ser mais longas que a dobra do punho.
5. -Las mangas de la chaqueta del karate-gi no deben ser más largas que el doblad de la muñeca.
5. The karate-gi jacket sleeve must be no longer than the bend of the wrist.
6. Se as mangas da jaqueta do karate-gi de um competidor são demasiado longas e não há tempo para substituição, o Árbitro poderá autorizar a dobrar as mangas por dentro.
6. -Si las mangas de la chaqueta del karate-gi de un contendiente son demasiado largas y no se encuentra a tiempo un reemplazo, el Árbitro podrá autorizar a doblar las mangas por dentro.
6. If a contestant’s karate-gi jacket sleeves are too long and a suitable replacement cannot be found in time the Referee can allow him to turn them up on the inside.
7. Os competidores poderão levar 1 ou 2 elásticos discretos ou um prendedor em rabo de cavalo em seu cabelo. Estão proibidos os broches, fitas e outras decorações.
7. -Los competidores podrán llevar 1 o 2 gomitas discretas o un recogedor en el pelo para sujetar la coleta. Están prohibidos los broches, abalorios y otras decoraciones.
7. Competitors may wear 1 or 2 discreet rubber band or pony tail retainer in their hair. Ribbons, beads and other decorations are prohibited.
8. Se pode levar brincos se estão cobertos com fita.
8. -Se pueden llevar pendientes si están cubiertos con cinta.
8. Earrings are allowed if they are covered with tape.
9. Se pode levar aparelhos bucais metálicos à risco do competidor, sempre que sejam aprovados pelo Árbitro e pelo Médico Oficial.
9. -Se pueden llevar aparatos bucales metálicos a riesgo del competidor, siempre que sean aprobados por el Árbitro y por el Doctor Oficial.
9. Metallic teeth (dental) braces may be worn at the contestant’s own risk if approved by the Referee and the Official Doctor.
10. Os competidores devem saudar-se adequadamente um ao outro no começo e no final do encontro.
10. -Los contendientes deben saludarse adecuadamente el uno al otro al comienzo y a la finalización del encuentro.
10. Contestants must bow properly to each other at the start and end of the bout.
11. O treinador pode trocar a ordem de combate da equipe durante uma rodada.
11. -El entrenador puede cambiar el orden de combate del equipo durante una vuelta.
11. The coach may change the team fighting order during a round.

35.	Só se pode impor Shikkaku depois de haver dado uma advertência.
35.	Solo se puede imponer Shikkaku después de haber dado una advertencia.
35.	Shikkaku can only be imposed after a warning has been given.
36.	Shikkaku e não Hansoku é a penalização correta quando um competidor atua maliciosamente.
36.	Shikkaku y no Hansoku es la penalización correcta cuando un contendiente actúa maliciosamente.
36.	If a contestant acts maliciously, Shikkaku and not Hansoku is the correct penalty.
37.	Se um competidor atua maliciosamente, a penalização correta é Hansoku.
37.	Si un contendiente actúa maliciosamente, la penalización correcta es Hansoku.
37.	If a contestant acts maliciously, Hansoku is the correct penalty.
38.	Se pode dar Shikkaku a um competidor se considerar que o comportamento do treinador ou dos membros não combatentes de sua delegação danifica o prestígio e a honra do Karate-do.
38.	Se puede dar Shikkaku a un competidor si se considera que el comportamiento del entrenador o de los miembros no combatientes de su delegación daña el prestigio y el honor del Karate-do.
38.	A competitor can be given Shikkaku if the behaviour of the coach or non-combatant members of the contestant's delegation is considered to harm the prestige and honour of Karate-do.
39.	Shikkaku se deve anunciar publicamente.
39.	Shikkaku se debe anunciar públicamente.
39.	A public announcement of Shikkaku must be made.
40.	Os competidores que simulam uma lesão devem ser severamente penalizados, incluindo a suspensão por toda a vida por infrações reincidentes.
40.	Los competidores que simulan una lesión deben ser severamente penalizados, incluyendo la suspensión de por vida por infracciones reincidentes.
40.	Competitors who feign injury will be subject to the strongest penalties, up to and including suspension for life for repeated offences.
41.	Para dar um ponto se devem cumprir cinco critérios.
41.	Para dar un punto se deben cumplir cinco criterios.
41.	There are five criteria to be met in determining a score.
42.	No caso de Shikkaku, a Comissão de Arbitragem entregará seu relatório ao EC no caso de crer que outra sanção seja justificada.
42.	En el caso de Shikkaku, la Comisión de Arbitraje entregará su informe al EC en el caso de creer que otra sanción esté justificada.
42.	In case of Shikkaku, the Referee Commission whom in turn will submit their report to the EC in the event that they deem further sanction is warranted.
43.	Se dois Juizes assinalam Ippon para Aka, e os outros dois Ippon para Ao, o Árbitro dará as duas pontuações.
43.	Si dos Jueces señalan Ippon para Aka, y los otros dos Ippon para Ao, el Árbitro dará las dos puntuaciones.
43.	If two Judges signal Ippon for Aka, and the other two Ippon for Ao, the Referee will give both scores.
44.	Se depois de Yame três Juizes não assinalam, e o quarto Juiz assinala Ippon para Ao, o Árbitro dará a pontuação.
44.	Si después de Yame tres Jueces no señalan, y el cuarto Juez señala Ippon para Ao, el Árbitro dará la puntuación.
44.	If after Yame, three Judges do not signal and the fourth Judge signals Ippon for Ao, the Referee will give the score.
45.	Não é possível dar uma advertência por contato excessivo e depois dar outra advertência de mesmo grau por um segundo contato excessivo.
45.	No es posible dar una advertencia por contacto excesivo y después dar otra advertencia del mismo grado por un segundo contacto excesivo.
45.	It is not possible to give a warning for excessive contact then give another warning of the same degree for a second instance of excessive contact.
46.	Se o treinador continua interferindo depois da primeira advertência, o árbitro parará o encontro, acerrar-se do treinador outra vez e pedir-lhe que abandone o tatami.
46.	Si el entrenador continúa interfiriendo después de la primera advertencia, el árbitro parará el encuentro, acercarse al entrenador otra vez y pedirle que abandone el tatami.
46.	If the coach continues to interfere after first warning, the Referee will stop the bout, approach the coach again and ask him/her to leave the tatami.
47.	Se Aka pontua justo quando Ao sai da área, se podem dar tanto o ponto como uma advertência ou penalização de Categoria 2.
47.	Si Aka puntúa justo cuando Ao sale del área, se pueden dar tanto el punto como una advertencia o penalización de Categoría 2.
47.	If Aka scores just as Ao steps outside of the match area, both the score and a Category 2 warning or penalty can be given.
48.	Se um competidor é fisicamente empurrado para fora da área, se dará jogai.
48.	Si un contendiente es físicamente empujado fuera del área, se dará Jogai.
48.	If a contestant has been physically propelled from the area, Jogai will be given.
49.	Segundo o Artigo 10, quando um competidor cai, é derrubado ou nocauteado e não recupera a posição erguida de forma imediata, o Árbitro, utilizando seu apito, assinalará ao Controlador do Tempo o começo da contagem dos dez segundos.
49.	Según el Artículo 10, cuando un competidor cae, es derribado o noqueado y no recupera la posición erguida de forma inmediata, el Árbitro, utilizando su silbato, señalará al Controlador del Tiempo el comienzo de la cuenta de los diez segundos.
49.	According to Article 10 when a competitor falls, is thrown or knocked down and does not regain his or her feet immediately the Referee will signal the Timekeeper to start the ten-second countdown by blowing his whistle.
50.	De acordo com a "Regra dos dez segundos", o Controlador do Tempo parará a contagem quando o competidor esteja totalmente erguido e o Árbitro levante seu braço.
50.	De acuerdo con la "Regla de los diez segundos", el Controlador del Tiempo parará la cuenta cuando el competidor esté totalmente erguido y el Árbitro levante su brazo.
50.	According to the "Ten Second Rule" the Timekeeper will stop the clock when the competitor stands fully upright and the Referee raises his arm.
51.	Qualquer competidor que caia, seja derrubado ou nocauteado, e não recupere a posição erguida em dez segundos, será retirado automaticamente do torneio.
51.	Cualquier competidor que caiga, sea derribado o noqueado, y no recupere la posición erguida en diez segundos, será retirado automáticamente del torneo.
51.	Any competitor who falls, is thrown, or knocked down, and does not regain his or her feet within ten seconds, will be automatically withdrawn from the tournament.
52.	Se dois competidores se lesionam um ao outro ao mesmo tempo e não podem continuar, o encontro se outorgará a aquele que tenha marcado mais pontos.
52.	Si dos contendientes se lesionan el uno al otro al mismo tiempo y no pueden continuar, el encuentro se otorgará a aquel que haya marcado más puntos.
52.	If two contestants injure each other at the same time and are unable to continue, the bout is awarded to the contestant who has amassed the most points.
53.	Não se dará jogai a um competidor que marque e saia da área antes de que o Árbitro tenha dado Yame.
53.	No se dará Jogai a un contendiente que marque y salga del área antes de que el Árbitro haya dado Yame.
53.	A contestant who scores and exits the area before the Referee calls Yame will not receive Jogai.
54.	Um competidor não pode ser penalizado uma vez que a campanha tenha assinalado o final do encontro.
54.	Un contendiente no puede ser penalizado una vez que la campana haya señalado el final de un encuentro.
54.	Contestants cannot be given penalties after the time-up bell has signalled the end of a bout.
55.	Na categoria Junior qualquer técnica na cara, cabeça ou pescoço que cause lesão será advertida ou penalizada salvo se for culpa do receptor.
55.	En categoría Junior cualquier técnica a la cara, cabeza o cuello que cause lesión será advertida o penalizada salvo que sea culpa del receptor.
55.	In Junior competition any technique to the face, head or neck, which causes injury will be warned or penalised unless it is the recipient's own fault.

56.	Na competição Cadete e Junior se permite que os chutes Jodan toquem ligeiramente ("skin touch") sempre que não se produza lesão.
56.	En la competición Cadete y Junior se permite que las patadas Jodan toquen muy ligeramente ("skin touch") siempre que no se produzca lesión.
56.	In Cadet and Junior competition Jodan kicks are allowed to make the lightest touch ("skin touch") provided there is no injury.
57.	Na competição Sênior se permite um toque ligeiro para golpes de punho Jodan e uma maior tolerância para chutes Jodan.
57.	En competición Sênior se permite un toque ligero para golpes de puño Jodan y una mayor tolerancia para patadas Jodan.
57.	In Senior competition a light touch is allowed for Jodan punches and a greater tolerance is allowed for Jodan kicks.
58.	Um competidor não está autorizado a continuar se já tenha ganho por um Hansoku de Categoria 1 e é a segunda vez que tenha ganho um encontro desta forma.
58.	Un contendiente no está autorizado a continuar si ya ha ganado por un Hansoku de Categoría 1 y es la segunda vez que ha ganado un encuentro de esta forma.
58.	A contestant is not allowed to continue if they are awarded victory by Category 1 Hansoku and this is the second time that they have won a bout in this manner.
59.	O competidor pode protestar ao Supervisor do Encontro se tenha havido uma falta administrativa.
59.	El contendiente puede protestar al Supervisor del Encuentro si ha habido una falta administrativa.
59.	The contestant can protest to the Match Supervisor if an administrative mistake has been made.
60.	Um comportamento inadequado de um treinador não causa Shikkaku a seu competidor e o competidor não tem que ser expulso do encontro.
60.	Un comportamiento inadecuado de un entrenador no causa Shikkaku a su competidor y el competidor no tiene que ser expulsado del encuentro.
60.	A bad behaviour from a coach does not cause a Shikkaku to his/her competitor and the competitor does not need to be expelled from the match/bout.
61.	Quando os Juizes vêm uma pontuação a assinalarão imediatamente com suas bandeiras.
61.	Cuando los Jueces vean una puntuación la señalarán inmediatamente con sus banderas.
61.	When the Judges see a score they will immediately signal with the flags.
62.	Se permite o uso de bandagens sempre que os aprove o Médico Oficial.
62.	Se permite el uso de vendajes siempre que los apruebe el Doctor Oficial.
62.	The use of bandages is allowed if approved by the Official Doctor.
63.	O Painel de Arbitragem de cada encontro consistirá de um Árbitro, quatro Juizes e um Supervisor do Encontro.
63.	El Panel de Arbitraje de cada encuentro consistirá en un Árbitro, cuatro Jueces y un Supervisor del Encuentro.
63.	The Referee Panel for each match shall consist of one Referee, four Judges and one Match Supervisor.
64.	Se depois de haver começado o encontro se vê que um competidor não leva o protetor bucal, este competidor será desclassificado.
64.	Si después de haber comenzado el encuentro se ve que un contendiente no lleva el protector bucal, dicho contendiente será descalificado.
64.	If after the bout has started a contestant is found not to be wearing a gum-shield the contestant will be disqualified.
65.	O Árbitro dará todas as ordens e fará todos os anúncios.
65.	El Árbitro dará todas las órdenes y hará todos los anuncios.
65.	The Referee will give all commands and make all announcements.
66.	Quando dois Juizes assinalam um ponto para o mesmo competidor, o Árbitro poderá negar-se a deter o encontro se crê que estejam equivocados.
66.	Cuando dos Jueces señalen un punto para el mismo competidor, el Árbitro podrá negarse a detener el encuentro si cree que están equivocados.
66.	When two Judges signal a score for the same competitor, the Referee may decline to stop the bout if he believes them to be mistaken.
67.	Se três Juizes assinalam um ponto para Aka o Árbitro deve parar o encontro mesmo incluso se pensa que estejam equivocados.
67.	Si tres Jueces señalan un punto para Aka el Árbitro debe parar el encuentro incluso si piensa que están equivocados.
67.	If three Judges signal a score for Aka the Referee must stop the bout even if he believes they are mistaken.
68.	Se dois ou mais Juizes assinalam um ponto para o mesmo competidor o Árbitro deverá parar o encontro.
68.	Si dos o más Jueces señalan un punto para el mismo competidor el Árbitro deberá parar el encuentro.
68.	If two or more Judges signal a score for the same competitor the Referee must stop the bout.
69.	A contagem do tempo de um encontro começa quando o Árbitro dá o sinal de começo e se detém quando o Árbitro dá "Yame" ou quando finalize o tempo.
69.	La cuenta del tiempo de un encuentro comienza cuando el Árbitro da la señal de comienzo y se detiene cuando el Árbitro da "Yame" o cuando finalice el tiempo.
69.	The timing of a bout starts when the Referee gives the signal to start and stops when the Referee calls "Yame" or when the time is up.
70.	O Painel de Arbitragem de um encontro de Kumite consiste em um Árbitro, quatro Juizes, um Supervisor do Encontro e um Controlador de Pontuação.
70.	El Panel de Arbitraje de un encuentro de Kumite consiste en un Árbitro, cuatro Jueces, un Supervisor del Encuentro y un Controlador de la Puntuación.
70.	The Referee Panel of a Kumite match shall consist of a Referee, four Judges, a Match Supervisor and a Score Keeper.
71.	Quando um competidor resbala e cai sem que seu torso toque no tatami e é imediatamente pontuado, seu oponente receberá um Ippon.
71.	Cuando un competidor resbala y cae sin que su torso toque el tatami y es inmediatamente puntuado, su oponente recibirá un Ippon.
71.	When a competitor slips and falls with the torso not touching the Tatami and is immediately scored upon the opponent will be awarded Ippon.
72.	O treinador do competidor ou seu representante oficial são os únicos autorizados a fazer um protesto.
72.	El entrenador del competidor o su representante oficial son los únicos autorizados a hacer una protesta.
72.	The competitor's coach or its official representative are the only ones allowed to make a protest.
73.	Se o Árbitro não ouve o sinal de final do tempo o Supervisor do Encontro fará soar seu apito.
73.	Si el Árbitro no oye la señal de final del tiempo el Supervisor del Encuentro hará sonar su silbato.
73.	If the Referee does not hear the time-up signal the Match Supervisor will blow the whistle.
74.	Qualquer protesto em referência à aplicação das regras terá que ser anunciado pelo treinador não mais tarde que 1 minuto após finalizar o encontro.
74.	Cualquier protesta en referencia a la aplicación de las reglas tendrá que ser anunciada por el entrenador no más tarde que 1 minuto tras finalizar el encuentro.
74.	Any protest concerning application of the rules must be announced by the coach no later than one minute after the end of the bout.
75.	Em encontros individuais a um competidor que se retire voluntariamente do encontro irá se impor Kiken e se concederá oito pontos extras a seu oponente.
75.	En encuentros individuales a un contendiente que se retire voluntariamente del encuentro se le impondrá Kiken y se concederán ocho puntos extra a su oponente.
75.	In individual matches a contestant who withdraws voluntarily from the bout is declared Kiken and an extra eight points are awarded to the opponent.
76.	Zanshin é o estado de compromisso continuado que permanece depois de que a técnica tenha alcançado o objetivo.
76.	Zanshin es el estado de compromiso continuado que permanece después de que la técnica haya alcanzado el objetivo.
76.	Awareness or Zanshin is the state of continued commitment, which endures after the technique has landed.
77.	Mesmo se o organizador revisa o equipamento antes de alinhar-se, é de responsabilidade do Kansa assegurar que o equipamento cumpre com as regras.
77.	Incluso si el organizador revisa el equipamiento antes de alinearse, es la responsabilidad de Kansa asegurar que el equipamiento cumple con las reglas.
77.	If the organizer has a check-up of equipment before line-up, it is still Kansa's responsibility to ensure that the equipment is in accordance with the rules.

78.	Um competidor que esteja dentro da área pode pontuar sobre um competidor que esteja fora da área.
78.	Un contendiente que esté dentro del área puede puntuar sobre un contendiente que esté fuera del área.
78.	A contestant who stays within the match area may score on a contestant outside the match area.
79.	Atoshi Baraku quer dizer que “faltam 15 segundos do encontro”.
79.	Atoshi Baraku quiere decir que “quedan 15 segundos de encuentro”.
79.	Atoshi Baraku means “15 seconds of bout time remaining”.
80.	Atoshi Baraku quer dizer que “faltam 10 segundos do encontro”.
80.	Atoshi Baraku quiere decir que “quedan 10 segundos de encuentro”.
80.	Atoshi Baraku means “10 seconds of bout time remaining”.
81.	Um “toque ligeiro” (skin touch) na garganta só está permitido na competição Sênior.
81.	Un “toque ligero” (skin touch) a la garganta solo está permitido en competición Sênior.
81.	A “skin touch” to the throat is allowed only in Senior competition.
82.	Se não há pontuação depois de um encontro, em um encontro por equipes o Árbitro dará Hantei.
82.	Si no hay puntuación después de un encuentro en un encuentro por equipos el Árbitro dará Hantei.
82.	If there are no points at the end of a bout in team matches the Referee will call for Hantei.
83.	Uma consideração para Mubobi é o contato excessivo depois de repetidos bloqueios falhos.
83.	Una consideración para Mubobi es el contacto excesivo después de repetidos bloqueos fallidos.
83.	Excessive contact after repeated failure to block is a consideration for Mubobi.
84.	Um competidor pode ser penalizado por exagero, incluso quando se tenha produzido uma lesão real.
84.	Un contendiente puede ser penalizado por exageración, incluso cuando se haya producido una lesión real.
84.	A contestant may be penalised for exaggeration even when there is an actual injury.
85.	As quedas por cima dos ombros tais como Seio Nage, Kata Garuma etc., só são permitidos se o competidor sujeita a seu oponente permitindo uma aterrissagem suave.
85.	Los derribos por encima de los hombros tales como Seio Nage, Kata Garuma etc., sólo se permiten si el contendiente sujeta a su oponente permitiendo una aterrizaje suave.
85.	Over the shoulder throws such as Seio Nage, Kata Garuma etc., are permitted only if the contestant holds onto the opponent to permit a safe landing.
86.	Os resultados anotados do encontro passarão a converter-se em resultados oficiais após a aprovação de supervisor de encontro.
86.	Los resultados anotados del encuentro pasarán a convertirse en resultados oficiales tras la aprobación de supervisor del encuentro.
86.	Records kept of the match shall become official records subject to the approval of the Match Supervisor.
87.	Quando o Painei de Arbitragem tenha dado uma decisão contrária ao Regulamento de Competição, o Supervisor do Encontro fará soar seu apito de forma imediata e levantará a bandeira.
87.	Cuando el Painei de Arbitraje haya dado una decisión contraria al Reglamento de Competición, el Supervisor del Encuentro hará sonar su silbato de forma inmediata y levantará la bandera.
87.	When the Referee Panel has made a decision not in accordance with the Rules of Competition, the Match Supervisor will immediately blow his whistle and raise the flag.
88.	Um competidor não deverá ser penalizado por ficar sem ar (falta de ar por consequência de uma técnica) ou simplesmente por reagir a um impacto ainda que a técnica seja válida e pontue para o oponente.
88.	Un competidor no deberá ser penalizado por quedarse sin aire (falta de aire por consecuencia de una técnica) o simplemente por reaccionar a un impacto aunque la técnica sea válida y puntúe para el oponente.
88.	A competitor should not be penalized for being winded (loss of breath as a consequence of a technique) or simply reacting to an impact even if the technique merited a point by the opponent.
89.	Em encontros por equipes não há encontro extra.
89.	En encuentros por equipos no hay encuentro extra.
89.	In team matches there is no extra bout.
90.	Quando o Árbitro deseja consultar aos Juizes sobre uma penalização por contato, poderá falar brevemente com eles enquanto o médico atende ao competidor lesionado.
90.	Cuando el Árbitro desee consultar a los Jueces sobre una penalización por contacto, podrá hablar brevemente con ellos mientras el Doctor atiende al competidor lesionado.
90.	When the Referee wants to consult the Judges about a penalty for contact he can speak to them briefly as the Doctor is tending to the injured competitor.
91.	Em competição Cadete só se pode pontuar quando há um toque muito ligeiro à máscara facial.
91.	En competición Cadete sólo se puede puntuar cuando hay un toque muy ligero a la máscara facial.
91.	In Cadet competition only a very light touch to the face mask can be scored.
92.	Se deve dar tempo a competidores que fiquem sem ar por consequência de um impacto para que recobrem o fôlego antes de reiniciar o encontro.
92.	Se debe dejar tiempo a los competidores que se quedan sin aire por consecuencia de un impacto para que recobren el aliento antes de reanudar el encuentro.
92.	Competitors that are winded as a result of an impact should be allowed time to catch their breath before the bout is resumed.
93.	O supervisor de encontro (Kansa) fará soar seu apito se os juizes não marcam um ponto.
93.	El supervisor del encuentro (Kansa) hará sonar su silbato si a los jueces se les pasa un punto.
93.	Match supervisor (Kansa) has to blow his whistle if the judges miss a point
94.	Se dará Hansoku a um competidor que tenha um Hansoku Chui de Categoria 2 e exagere o efeito de um contato ligeiro.
94.	Se dará Hansoku a un competidor que teniendo un Hansoku Chui de Categoría 2 exagere el efecto de un contacto ligero.
94.	A competitor who has a Category 2 Hansoku Chui and then exaggerates the effect of a slight contact will be given Hansoku.
95.	Se dará Hansoku Chui por simular uma lesão.
95.	Se dará Hansoku Chui por simular una lesión.
95.	Hansoku Chui will be given for feigning of injury.
96.	Se dará Hansoku em primeira instância de exagerar uma lesão.
96.	Se dará Hansoku por la primera instancia de exagerar una lesión.
96.	Hansoku will be given for the first instance of exaggerating an injury.
97.	Se depois de Yame dois Juizes assinalam Yuko para Ao, e um Juiz Yuko para Aka, o Árbitro poderá dar o ponto à Aka.
97.	Si después de Yame dos Jueces señalan Yuko para Ao, y un Juez Yuko para Aka, el Árbitro podrá dar el punto a Aka.
97.	If after Yame two Judges signal Yuko for Ao, and one Judge Yuko for Aka, the Referee can give a score to Aka.
98.	Um competidor pode receber um Hansoku diretamente por exagerar os efeitos de uma lesão.
98.	Un competidor puede recibir un Hansoku directamente por exagerar los efectos de una lesión.
98.	A competitor can be given Hansoku directly for exaggerating the effects of injury.
99.	Uma técnica realizada depois de uma ordem de suspensão ou de parada do encontro não se pontuará ainda que seja uma técnica eficaz e se poderá impor uma penalização ao infrator.
99.	Una técnica realizada después de una orden de suspensión o de parada del encuentro no se puntuará aunque sea una técnica eficaz y se podrá imponer una penalización al infractor.
99.	A technique even if effective, delivered after an order to suspend or halt the bout shall not be scored and may result in a penalty being imposed on the offender.
100.	Em Kumite Cadete se permite que os chutes Jodan façam um “toque ligeiro” (skin touch) sempre que não haja lesão.
100.	En Kumite Cadete se permite que las patadas Jodan hagan un “toque ligero” (skin touch) siempre que no haya lesión.
100.	In Cadet Kumite Jodan kicks are allowed to make a “skin touch” provided there is no injury.

101.	Antes de começar um encontro o Tatami Manager examinará a tarjeta médica dos competidores.
101.	Antes de comenzar un encuentro el Tatami Manager examinará la tarjeta médica de los competidores.
101.	Before the start of a match or bout the Tatami Manager should examine the competitor's medical card.
102.	Se há um erro nas chaves e lutam competidores errôneos, isto não se poderá trocar posteriormente.
102.	Si hay un error en las llavillas y compiten los contendientes erróneos, esto no se podrá cambiar con posterioridad.
102.	If there is an error in charting and the wrong contestants compete this cannot be changed afterwards.
103.	É válida uma técnica eficaz realizada ao mesmo tempo que soa a campaina de fim do tempo do encontro.
103.	Es válida una técnica eficaz realizada al mismo tiempo que suena la campana de fin del tiempo del encuentro.
103.	An effective technique delivered at the same time as the end of the bout is signalled by the buzzer is valid.
104.	Se um competidor se lesiona e se considera que é sua própria culpa (Mubobi), o Painei de Arbitragem não penalizará ao oponente.
104.	Si un contendiente se lesiona y se considera que es su propia culpa (Mubobi), el Painei de Arbitraje no penalizará al oponente.
104.	If a contestant is injured and it is considered to be their own fault (Mubobi), the Referee Panel will decline to give a penalty to the opponent.
105.	O Kansa não tem voto nem autoridade em questões como julgar se um ponto é válido ou não.
105.	El Kansa no tiene voto ni autoridad en cuestiones como juzgar si un punto es válido o no.
105.	Kansa has no vote or authority in matters of judgments such as whether a score was valid or not.
106.	Por golpes de punho nas costas se outorgará sempre Yuko.
106.	Por golpes de puño a la parte trasera se otorgará siempre Yuko.
106.	Yuko is always awarded for punches on the back.
107.	O Supervisor do Encontro pode pedir ao Árbitro que detenha o encontro se tenha visto um Jogal que tenha passado inadvertido aos Juizes.
107.	El Supervisor del Encuentro puede pedir al Árbitro que detenga el encuentro si ha visto un Jogal que se le ha pasado inadvertido a los Jueces.
107.	The Match Supervisor may request the Referee to stop a bout if he has observed a Jogal which the Judges has overlooked.
108.	Se dará Hansoku a um competidor que não obedeça às ordens do Árbitro.
108.	Se dará Hansoku a un contendiente que no obedezca las órdenes del Árbitro.
108.	A contestant who does not obey the Referee's orders will be given Hansoku.
109.	Se dará Shikkaku a um competidor que não obedeça às ordens do Árbitro.
109.	Se dará Shikkaku a un contendiente que no obedezca las órdenes del Árbitro.
109.	A contestant who does not obey the Referee's orders will be given Shikkaku.
110.	O Controlador da Pontuação ordenará ao Árbitro parar o encontro quando veja uma violação do Regulamento de Competição.
110.	El Controlador de la Puntuación ordenará al Árbitro parar el encuentro cuando vea una violación del Reglamento de Competición.
110.	The Score Supervisor will order the Referee to halt the match when he sees a contravention of the Rules of Competition.
111.	Se em uma combinação, a primeira técnica merece um Yuko e a segunda merece uma penalização, se darão ambas.
111.	Si en una combinación, la primera técnica merece un Yuko y la segunda merece una penalización, se darán ambas.
111.	If in a combination, the first technique merits a Yuko and the second merits a penalty, both shall be given.
112.	Quando um competidor resvala, cai ou perde o equilíbrio por si mesmo com o torso tocando o solo e é pontuado por seu oponente, se dará um Ippon ao oponente.
112.	Cuando un contendiente resbala, cae o pierde el equilibrio por si mismo con el torso tocando el suelo y es puntuado por su oponente, se le dará un Ippon al oponente.
112.	When a contestant slips, falls, or is otherwise off their feet with the torso touching the floor and is scored upon, the opponent will be awarded Ippon.
113.	Não é possível pontuar estando no solo.
113.	No es posible puntuar estando en el suelo.
113.	It is not possible to score while lying on the floor.
114.	A um competidor que não leve o equipamento de proteção aprovado pela WKF se dará um minuto para que o troque por equipamento aprovado.
114.	A un competidor que no lleve el equipo de protección aprobado por la WKF se le dará un minuto para que lo cambie por equipo aprobado.
114.	A competitor not wearing the WKF approved equipment will be given one minute to change for the approved type.
115.	Um competidor lesionado no Kumite e que tenha sido retirado na aplicação da regra dos dez segundos não poderá competir no Kata.
115.	Un contendiente lesionado en Kumite y que haya sido retirado en aplicación de la regla de los diez segundos no podrá competir en Kata.
115.	A contestant injured in Kumite and withdrawn under the ten-second rule may not compete in the Kata competition.
116.	Um competidor lesionado que tenha sido declarado não apto para competir pelo Médico do Torneio não poderá combater de novo nesta competição.
116.	Un contendiente lesionado que haya sido declarado no apto para competir por el Doctor del Torneo no podrá combatir de nuevo en dicha competición.
116.	An injured contestant who has been declared unfit to fight by the Tournament Doctor cannot fight again in that competition.
117.	Se um competidor se comporta inadequadamente na área de competição depois do final do encontro, o Árbitro poderá mesmo assim impor-lhe Shikkaku.
117.	Si un competidor se comporta inadecuadamente en el área de competición después del final del encuentro, el Árbitro podrá todavía imponerle Shikkaku.
117.	If a competitor behaves badly on the competition area after the end of the match or bout, the Referee can still give Shikkaku.
118.	O Supervisor do Encontro tem um voto nos casos de Shikkaku.
118.	El Supervisor del Encuentro tiene un voto en los casos de Shikkaku.
118.	The Match Supervisor has a vote in cases of Shikkaku.
119.	Um encontro por equipes Masculino concluirá quando uma equipe ganhe três encontros.
119.	Un encuentro por equipos Masculino concluirá cuando una equipo gane tres encuentros.
119.	In Male team matches if a team wins three bouts then the match is over at that point.
120.	Em encontros Femininos por equipes se uma equipe ganha dois combates se acaba o encontro neste momento.
120.	En encuentros Femeninos por equipos si un equipo gana dos combates se acaba el encuentro en ese momento.
120.	In Female team matches if a team wins two bouts then the match is over at that point.
121.	Quando um competidor agarre seu oponente e não realize uma técnica imediata ou uma queda, o Árbitro dará “Yame”.
121.	Cuando un contendiente agarre a su oponente y no realice una técnica inmediata o un derribo, el Árbitro dará “Yame”.
121.	When a contestant seizes the opponent and does not perform an immediate technique or throw the Referee will call “Yame”.
122.	Quando um Juiz não esteja seguro de se uma técnica tenha alcançado uma área pontuável não deverá apoiar aos demais Juizes.
122.	Cuando un Juez no esté seguro de si una técnica ha alcanzado un área puntuable no deberá apoyar a los demás Jueces.
122.	When a Judge is not sure that a technique actually reached a scoring area he should not support the other Judges.
123.	Se dará Hansoku a todo competidor que cometa um ato que dane o prestígio e a honra do Karate-do.
123.	Se dará Hansoku a todo contendiente que cometa un acto que dañe el prestigio y el honor del Karate-do.
123.	A contestant who commits an act which harms the prestige and honour of Karate-do will be given Hansoku.
124.	Se dará Shikkaku por qualquer ação considerada como perigosa e que deliberadamente viole as regras sobre comportamento proibido.
124.	Se dará Shikkaku por cualquier acción considerada como peligrosa y que deliberadamente viole las reglas sobre comportamiento prohibido.
124.	When an action of a contestant is considered to be dangerous and deliberately violates the rules concerning prohibited behaviour, the contestant will be given Shikkaku.

125. Quando um Árbitro pare o encontro ao ter visto um ponto e os quatro Juízes não deram sinal algum o Árbitro pode dar o ponto.
125.Cuando un Árbitro para el encuentro al haber visto un punto y los cuatro Jueces no den señal alguna el Árbitro puede dar el punto.
125. When the Referee stops the bout because he has seen a score and the four Judges do not give any signal the Referee can give the score.
126. Quando haja uma clara contravenção das regras, o Supervisor do Encontro parará o encontro e instruirá ao Árbitro a corrigir o problema.
126.Cuando haya una clara contravención de las reglas, el Supervisor del Encuentro parará el encuentro e instruirá al Árbitro a corregir el problema.
126. When there is a clear contravention of the rules the Match Supervisor will halt the match and instruct the Referee to correct the problem.
127. Se dois Juízes assinalam Yuko para Aka e um Juiz Waza-Ari para Ao e o Árbitro quer dar Waza-Ari para Ao, deverá pedir a opinião do quarto Juiz.
127.Si dos Jueces señalan Yuko para Aka y un Juez Waza-Ari para Ao y el Árbitro quiere dar Waza-Ari para Ao, deberá pedir la opinión del cuarto Juez.
127. If a two Judges signal Yuko for Aka and one Judge Waza-Ari for Ao and the Referee wants to give Waza-Ari for Ao, he should ask the fourth Judge for his opinion.
128. No Hantei, se três Juízes dão a vitória para Aka e o quarto Juiz, junto com o Árbitro, assinalam a vitória para Ao, o Árbitro deverá dar a vitória para Aka.
128.En Hantei, si tres Jueces dan la victoria a Aka y el cuarto Juez, junto con el Árbitro, señalan la victoria a Ao, el Árbitro deberá dar victoria a Aka.
128. At Hantei if three Judges signal victory for Aka and the fourth Judge together with the Referee signal victory for Ao, he must give victory for Aka.
129. Se um Juiz ver um Jogai deve golpear ao solo com a bandeira adequada e assinalar uma falta de Categoria 2.
129.Si un Juez ve un Jogai debe golpear el suelo con la bandera adecuada y señalar una falta de Categoría 2.
129. If a Judge sees a Jogai he should tap the floor with the appropriate flag and signal a Category 2 offence.
130. Se um Juiz assinala ponto para Ao o Árbitro deve deter o encontro.
130.Si un Juez señala puntuación para Ao el Árbitro debe detener el encuentro.
130. If one Judge signals score for Ao the Referee must stop the match.
131. Se um competidor não se põe de pé em dez segundos, o Árbitro anunciará “Kiken” e “Kachi” para seu oponente.
131.Si un contendiente no se pone de pie en diez segundos, el Árbitro anunciará “Kiken” y “Kachi” para su oponente.
131. If a contestant does not regain his or her feet within ten seconds, the Referee will announce “Kiken” and “Kachi” to the opponent.
132. Se um competidor é derrubado e cai parcialmente fora da área, o Arbitro dará imediatamente “Yame”.
132.Si un competidor es derribado y cae parcialmente fuera del área, el Árbitro dará inmediatamente “Yame”.
132. If a competitor is thrown and lands partly outside the match area, the Referee will immediately call “Yame”.
133. O Kansa tem que fazer soar seu apito se os juizes não respaldam ao árbitro quando ele pede uma penalização ou advertência de Cat. 1 ou Cat. 2.
133.El Kansa tiene que hacer sonar su silbato si los jueces no respaldan al árbitro cuando pide una penalización o advertencia de Cat. 1 o Cat. 2.
133. Kansa has to blow the whistle if Judges don't support the Referee when asking for a Cat.1 or Cat.2 warning or penalty.
134. Os competidores devem ser examinados fora do tatami.
134.Los contendientes deben ser examinados fuera del tatami.
134. The contestants should be examined outside the tatami.
135. O Kansa tem que fazer soar seu apito se os juizes estão segurando as bandeiras nas mãos incorretas.
135.El Kansa tiene que hacer sonar su silbato si los jueces están cogiendo las banderas en las manos incorrectas.
135. Kansa has to blow the whistle if the Judges is holding the flags in the wrong hands.
136. Os protetores bucais são obrigatórios para todos os competidores de Kumite.
136.Las protecciones bucales son obligatorias para todos los competidores de Kumite.
136. Gum-shields (mouth guards) are obligatory for all Kumite contestants.
137. Depois de uma queda o Árbitro deixará um máximo de dois segundos para pontuar.
137.Después de un derribo el Árbitro dejará un máximo de dos segundos para puntuar.
137. After a throw the Referee will allow a maximum of two seconds for a score to be made.
138. Se um competidor pontua com um forte chute lateral e lança seu oponente fora da área, o Árbitro deverá outorgar Waza-Ari e dar ao oponente uma advertência de Categoria 2 ou uma penalização por jogai.
138.Si un competidor puntúa con una fuerte patada lateral y lanza a su oponente fuera del área, el Árbitro deberá otorgar Waza-Ari y dar al oponente una advertencia de Categoría 2 o una penalización por Jogai.
138. If a competitor scores with a strong side kick and propels the opponent out of the area, the Referee should award Waza-Ari and give the opponent a Category 2 warning or penalty for Jogai.
139. Quando se apresenta um protesto oficial os encontros seguintes deverão ser atrasados até se conhecer o resultado do protesto.
139.Cuando se presenta una protesta oficial los encuentros que siguen deberán ser retrasados hasta conocer el resultado de la protesta.
139. When an official protest is lodged the ensuing matches must be delayed until the result of the protest is given.
140. Cada Juiz se sentará nas esquinas do tatami dentro da área de segurança.
140.Cada Juez se sentará en las esquinas del tatami dentro del área de seguridad.
140. Each Judge will be seated in the corners of the tatami in the safety area.
141. Se o Árbitro ignora a dois ou mais Juízes que estejam assinalando uma pontuação para um competidor, o Supervisor do Encontro deverá fazer soar seu apito e levantar a bandeira.
141.Si el Árbitro ignora a dos o más Jueces que estén señalando una puntuación para un competidor, el Supervisor del Encuentro deberá hacer sonar su silbato y levantar la bandera.
141. If the Referee ignores two or more Judges signalling a score for a contestant, the Match Supervisor must blow his whistle and rise the flag.
142. Quando o Árbitro conceder um ponto por uma técnica que tenha causado lesão, o Supervisor do Encontro deverá fazer sinais para que o encontro se detenha.
142.Cuando el Árbitro conceda un punto por una técnica que haya causado lesión, el Supervisor del Encuentro deberá hacer señales para que el encuentro se detenga.
142. When the Referee awards a point for a technique which has caused injury the Match Supervisor should signal for the match to be stopped.
143. Quando o Árbitro não ouça o sinal de final de tempo, o Controlador de Pontuação deverá fazer soar seu apito.
143.Cuando el Árbitro no oiga la señal de final de tiempo, el Controlador de la Puntuación deberá hacer sonar su silbato.
143. When the Referee fails to hear the “time-up” bell the Scorekeeper should blow his whistle.
144. Quando um competidor seja derrubado de acordo com as regras, resvale, caia ou esteja no solo com o torso sobre o tatami e seja marcado por seu oponente, a pontuação a dar será Ippon.
144.Cuando un contendiente sea derribado de acuerdo con las reglas, resbale, caiga o esté en el suelo con el torso sobre el tatami y sea marcado por su oponente, la puntuación a dar será Ippon.
144. When a contestant is thrown according to the rules, slips, falls, or is otherwise off their feet, with the torso on the tatami and is scored upon by the opponent the score will be Ippon.
145. Quando o Árbitro quiser dar Shikkaku chamará os Juizes para uma breve consulta.
145.Cuando el Árbitro quiera dar Shikkaku llamará a los Jueces para una breve consulta.
145. When the Referee wants to give Shikkaku he will call the Judges for a brief consultation.
146. Quando um competidor é lesionado durante um encontro e necessita tratamento médico, será dado três minutos para isto, depois disso o Árbitro decidirá se declara o competidor não apto para continuar a competição ou se lhe dá mais tempo.
146.Cuando un competidor es lesionado durante un encuentro y necesita tratamiento médico, se le darán tres minutos para ello, después de los cuales el Árbitro decidirá si declara al competidor no apto para continuar la competición o si le da más tiempo.
146. When a competitor is injured during a bout in progress and needs medical treatment three minutes will be given in which to receive it, after that the Referee will decide whether the competitor will be declared unfit to fight or whether more time will be given.
147. Se dará um mínimo de Keikoku a um competidor que saia da área (Jogai) quando faltam menos de dez segundos para finalizar o encontro.
147.Se dará un mínimo de Keikoku a un contendiente que se salga del área (Jogai) cuando falten menos de diez segundos para finalizar el encuentro.
147. A contestant who exits the area (Jogai) with less than 15 seconds of bout time remaining will be given a minimum of Keikoku.

148. Para corrigir um ponto dado ao competidor errôneo, o Árbitro deverá virar-se de frente ao competidor que tenha sido dado o ponto por engano, fazer o sinal de Torimassen, e depois dar o ponto ao oponente.
148.Para corregir un punto dado al contendiente erróneo, el Árbitro deberá girarse frente al contendiente al que ha dado el punto por error, hacer la señal de Torimassen, y después dar el punto al oponente.
148. To correct a score given to the wrong contestant the Referee should turn towards the contestant given the score in error, make the sign of Torimassen, and then give the score to the opponent.
149. Se um competidor pontua com um Chudan Geri bem controlado, e depois golpeia acidentalmente com o punho na cara de seu oponente causando-lhe uma lesão ligeira, se deverá dar Waza-Ari e uma advertência.
149.Si un competidor puntúa con un Chudan Geri bien controlado, y después golpea accidentalmente con el puño en la cara de su oponente causándole una lesión ligera, se deberán dar Waza-Ari y una advertencia.
149. If a competitor scores with a well-controlled Chudan Geri, then accidentally punches his opponent in the face causing a slight injury, Waza-Ari and a warning should be given.
150. Quando um competidor lesionado tenha sido tratado pelo Médico e ele diz que o competidor pode seguir combatendo, o Árbitro não poderá trocar a decisão do Médico.
150.Cuando un contendiente lesionado ha sido tratado por el Médico y el Doctor Oficial dice que el contendiente puede seguir combatiendo, el Árbitro no podrá cambiar la decisión del Doctor.
150. When an injured contestant has been given medical treatment and the Official Doctor says that the contestant can continue fighting the Referee cannot over-ride the Doctor's decision.
151. O Árbitro pode deter o encontro mesmo quando os Juízes não tenham sinalizado.
151.El Árbitro puede detener el encuentro aun cuando los Jueces no hayan señalado.
151. The Referee can stop the bout even if the Judges do not signal.
152. Quando o encontro tenha sido detido e somente um Juiz tenha sinalizado, o Árbitro dará Torimassen e reiniciará o encontro.
152.Cuando el encuentro haya sido detenido y solamente un Juez tenga una señal, el Árbitro dará Torimassen y reiniciará el encuentro.
152. When the bout has been halted and only one Judge has a signal the Referee will give Torimassen and restart the bout.
153. “Evitar o Combate” se refere a uma situação onde um competidor tenta que seu oponente não tenha a oportunidade de pontuar mediante a perda de tempo.
153.“Evitar el Combate” se refiere a una situación donde un contendiente intenta que su oponente no tenga la oportunidad de puntuar mediante la pérdida de tiempo.
153. “Avoiding Combat” refers to a situation where a contestant attempts to prevent the opponent from having the opportunity to score by using time wasting behaviour.
154. Durante o combate adicional em encontros por equipes, se dois competidores se lesionam um ao outro e não podem continuar, e os pontos marcados são iguais, o ganhador se decidirá por Hantei.
154.Durante el combate adicional en encuentros por equipos, si dos contendientes se lesionan el uno al otro y no pueden continuar, y los puntos marcados son iguales, el ganador se decidirá por Hantei.
154. During the extra bout in team matches if two contestants injure each other and cannot continue and the points score is equal the winner will be decided by Hantei.
155. Em encontros por equipes, se dois competidores se lesionam um ao outro e não podem continuar, e os pontos marcados são iguais, o Árbitro anunciará Hikiwake.
155.En encuentros por equipos, si dos contendientes se lesionan el uno al otro y no pueden continuar, y los puntos marcados son iguales, el Árbitro anunciará Hikiwake.
155. In team matches if two contestants injure each other and cannot continue and the points score is equal the Referee will announce Hikiwake.
156. Quando faltam menos de 15 segundos de luta e o competidor que está perdendo e tratando de igualar o encontro de forma desesperada sai da área (Jogai) será dado no mínimo um Hansoku-Chui de Categoria 2.
156.Cuando faltan menos de 15 segundos del encuentro y el competidor que está perdiendo y tratando de igualar el encuentro de forma desesperada se sale del área (Jogai) se le dará como mínimo un Hansoku-Chui de Categoría 2.
156. When there are less than 15 seconds of bout time remaining and a losing competitor, desperately trying to equalise, exits the area (Jogai) they will be given a minimum of Category 2 Hansoku-Chui.
157. Não se podem pontuar técnicas que impactem por debaixo da faixa.
157.No se pueden puntuar técnicas que impacten por debajo del cinturón.
157. Techniques which land below the belt cannot score.
158. Se podem pontuar técnicas que impactem na omoplata.
158.Se pueden puntuar técnicas que impacten en el omóplato.
158. Techniques which land on the shoulder blade, can score.
159. Se Aka, de forma accidental, dá um chute em Ao no quadril, e Ao não pode continuar o encontro, então se dará Kiken a Ao.
159.Si Aka, de forma accidental, da una patada a Ao en la cadera y Ao no puede continuar el encuentro, entonces se dará Kiken a Ao.
159. If Aka accidentally kicks Ao on the hip and Ao cannot continue the bout then Ao will be given Kiken.
160. Se um competidor está claramente exausto por falta de resistência o Árbitro poderá deter o encontro para dar-lhe tempo para que se recupere.
160.Si un contendiente está claramente exhausto por falta de resistencia el Árbitro podrá detener el encuentro para darle tiempo a que se recupere.
160. If a contestant is obviously out of breath due to lack of endurance, he Referee should stop the match to give him time to recover.
161. Será declarado vencedor um competidor que conquiste uma diferença de oito pontos.
161.Será declarado vencedor un contendiente que logre una diferencia de ocho puntos.
161. A contestant who establishes a clear lead of eight points is declared the winner.
162. Ao finalizar o tempo, será declarado vencedor aquele competidor que tenha marcado mais pontos.
162.Al finalizar el tiempo, será declarado vencedor aquel contendiente que haya marcado más puntos.
162. When time is up, the contestant who has scored the most points is declared the winner.
163. O Kansa tem que fazer soar o apito se os juizes não respaldam ao árbitro quando pede uma penalização ou advertência de Cat.1 ou Cat. 2
163.El Kansa tiene que hacer sonar el silbato si los jueces no respaldan al árbitro cuando pide una penalización o advertencia de Cat.1 o Cat. 2
163. Kansa has to blow the whistle if Judges don't support the Referee when asking for a Cat.1 or Cat.2 warning or penalty.
164. Em encontros por equipes, se um competidor recebe Hansoku sua pontuação, seja qual for, se deixará em zero e a pontuação de seu oponente será de oito pontos.
164.En encuentros por equipos, si un competidor recibe Hansoku su puntuación, sea la que sea, se dejará en cero y la puntuación de su oponente será de ocho puntos.
164. In team matches should a competitor receive Hansoku their score if any will be zeroed and the opponent's score will be set at eight points.
165. Em encontros por equipes, se um competidor recebe Kiken sua pontuação, seja qual for, se deixará em zero e a pontuação de seu oponente será de oito pontos.
165.En encuentros por equipos, si un competidor recibe Kiken su puntuación, sea la que sea, se dejará en cero y la puntuación de su oponente será de ocho puntos.
165. In team matches should a competitor receive Kiken their score if any, will be zeroed and the opponent's score will be set at eight points.
166. Em encontros por equipes se um competidor recebe Shikkaku sua pontuação, seja qual for, se deixará em zero e a pontuação de seu oponente será de oito pontos.
166.En encuentros por equipos si un competidor recibe Shikkaku su puntuación, sea la que sea, se dejará en cero y la puntuación de su oponente será de ocho puntos.
166. In team matches should a competitor receive Shikkaku their score if any, will be zeroed and the opponent's score will be set at eight points.
167. Uma advertência ou uma penalização por Mubobi se dará só quando um competidor seja golpeado ou lesionado por sua própria falta ou negligência.
167.Una advertencia o una penalización por Mubobi se dará solo cuando un competidor sea golpeado o lesionado por su propia falta o negligencia.
167. A warning or penalty for Mubobi is only given when a competitor is hit or injured through his own fault or negligence.



168. Um competidor que seja golpeado por sua própria falta e exagere o efeito deveria receber uma advertência ou uma penalização por Mubobi, mas não ambos.
168.Un competidor que sea golpeado por su propia falta y exagere el efecto debería recibir una advertencia o una penalización por Mubobi pero no ambos.
168. A competitor who is hit through their own fault and exaggerates the effect should receive a warning or penalty for Mubobi or exaggeration but not both.
169. Se um competidor executa um bom chute Chudan e o oponente agarra sua perna não se dará o ponto.
169.Si un competidor ejecuta una buena patada Chudan y el oponente le agarra la pierna no se dará el punto.
169. If a competitor makes a good Chudan kick and the opponent catches the leg a score cannot be given.
170. Um competidor executa um chute Jodan com os seis critérios de pontuação. O oponente põe a mão para interceptar o chute e sua mão golpeia ligeiramente sua própria cara; o Árbitro pode dar Ippon já que o chute não foi bloqueado de forma eficaz.
170.Un competidor ejecuta una patada Jodan con los seis criterios de puntuación. El oponente pone la mano para interceptar la patada y su mano golpea ligeramente su propia cara; el Árbitro puede dar Ippon ya que la patada no fue bloqueada de forma eficaz.
170. A competitor makes a Jodan kick with all six scoring criteria. The opponent puts his hand up to intercept the kick and the hand then lightly hits his own face; the Referee can give Ippon since the kick was not effectively blocked.
171. Uma equipe masculina pode competir com somente dois competidores.
171.Un equipo masculino puede competir con sólo dos competidores.
171. A male team can compete with only two competitors.
172. A publicidade autorizada da WKF se pode colocar na manga esquerda do karate-gi.
172.La publicidad autorizada de la WKF se puede poner en la manga izquierda del karate-gi.
172. Authorised advertising for WKF is displayed on the left sleeve of the karate-gi.
173. As Federações Nacionais não estão autorizadas a colocar publicidade no karate-gi dos competidores.
173.Las Federaciones Nacionales no están autorizadas a poner publicidad en el karate-gi de los competidores.
173. National Federations are not allowed to put advertising on the competitor's karate-gi.
174. Um competidor de Kumite que recebe Kiken não pode voltar a competir neste torneio.
174.Un competidor de Kumite que recibe Kiken no puede volver a competir en ese torneo.
174. A Kumite competitor who receives Kiken cannot compete again in that tournament.
175. O encontro adicional se utiliza somente para encontros por equipes.
175.El encuentro adicional se utiliza solo para encuentros por equipos.
175. An extra bout is used only for team matches.
176. O Kansa tem que levantar a bandeira e fazer soar o apito se o árbitro dá uma pontuação a um competidor e Mubobi ao outro.
176.El Kansa tiene que levantar la bandera y hacer sonar el silbato si el árbitro da una puntuación a un competidor y Mubobi al otro.
176. Kansa needs to raise the flag and blow the whistle if the Referee gives a score to a competitor and Mubobi to the other.
177. Uma equipe Feminina pode competir com somente duas competidoras.
177.Un equipo femenino puede competir con sólo dos competidoras.
177. A female team can compete with only two competitors.
178. Nas competições internacionais, o Árbitro não deve ser da mesma nacionalidade que as dos competidores; mas um dos Juízes se pode ser de ambos treinadores estão de acordo.
178.En las competiciones internacionales, el Árbitro no debe ser de la misma nacionalidad que las de los competidores; pero uno de los Jueces si puede serlo si ambos entrenadores así lo acuerdan.
178. In international competitions the Referee must not have the same nationality as either of the competitors although one of the Judges can if both coaches agree.
179. O Supervisor do Encontro se alinhará junto com o Árbitro e os Juízes.
179.El Supervisor del Encuentro se alineará junto con el Árbitro y los Jueces.
179. The Match Supervisor will line up together with the Referee and the Judges.
180. Os treinadores se sentarão fora da área de segurança, em seu lado correspondente, olhando para a mesa oficial.
180.Los entrenadores se sentarán fuera del área de seguridad, en su lado correspondiente, mirando a la mesa oficial.
180. The coaches will be seated outside the safety area, on their respective sides facing towards the official table.
181. O Kansa não tem que interferir se o árbitro outorga um ponto a um competidor e dá Cat. 2 por exagero ao outro.
181.El Kansa no tiene que interferir si el árbitro otorga un punto a un competidor y da Cat. 2 por exageración al otro.
181. Kansa does not need to interfere if the Referee gives a score to a competitor and exaggeration Cat. 2 to the other.
182. Nos encontros por equipes o Painel fará rotação para cada combate sempre que todos tenham a licença adequada.
182.En los encuentros por equipos el Panel se rotará para cada combate siempre que todos estén en posesión de la licencia requerida.
182. In team matches the Panel will rotate for each bout - provided that all hold the required license.
183. Nos encontros por equipe o Painel fará rotação para cada combate só nos encontros por medalha.
183.En los encuentros por equipo el Panel rotará para cada combate solo en los encuentros de medalla.
183. In team matches the Panel will rotate for each bout only in bouts for medals.
184. O Árbitro poderá mover-se por todo o tatami, incluindo as áreas de segurança.
184.El Árbitro podrá desplazarse por todo el tatami, incluyendo las áreas de seguridad.
184. The Referee can move about the entire tatami including the safety zones.
185. As competidoras Femininas deverão levar o protetor de peito.
185.Las competidoras femeninas deberán llevar el protector de pecho.
185. Female competitors must have chest protector.
186. As competidoras Femininas não têm que levar protetor de peito se tem protetor de corpo.
186.Las competidoras femeninas no tienen que llevar protector de pecho si tienen protector de cuerpo.
186. Female competitors don't have to have chest protector if they have body protector.
187. As faixas azuis e vermelhas não devem levar bordados nem marcas.
187.Los cinturones azules y rojos no deben llevar bordados ni marcas.
187. The red and blue belts must be without any personal embroideries or markings.
188. Os bordados e marcas estão permitidos nas faixas vermelhas e azuis somente para a competição de Kata.
188.Los bordados y marcas están permitidos en los cinturones rojos y azules sólo para la competición de Kata.
188. Personal embroideries or markings in the red and blue belts are allowed only in Kata competition.
189. Os competidores devem levar um karate-gi branco sem bordados personalizados.
189.Los contendientes deben llevar un karate-gi blanco sin bordados personalizados.
189. Contestants must wear a white karate-gi without personal embroidery.
190. Os bordados nos karate-gis somente estão permitidos em encontros por medalhas.
190.Los bordados en los karate-gis sólo están permitidos en encuentros de medallas.
190. Personal embroidery in the karate-gi are allowed only in bouts for medals.
191. Para poder dar pontos, advertências e/ou penalizações o Árbitro deve contar com um mínimo de dois Juízes dando o mesmo sinal.
191.Para poder dar puntos, advertencias y/o penalizaciones el Árbitro debe contar con un mínimo de dos Jueces dando la misma señal.
191. In order to give points, warnings or/and penalties the Referee must have a minimum of two Judges showing the same signal.

192. Se dois Juízes têm opiniões opostas às dos outros dois Juízes para o mesmo competidor, será o Árbitro quem decide o resultado.
192.Si dos Jueces tienen opiniones opuestas a las de los otros dos Jueces para el mismo competidor, será el Árbitro quien decida el resultado.
192. If two Judges hold an opposing opinion to the two other Judges for the same competitor the Referee will decide the outcome.
193. Se dois Juízes sinalizam para pontuar e os outros dois Juízes sinalizam uma advertência para o mesmo competidor o Árbitro perguntará ao Tatami Manager.
193.Si dos Jueces señalizan para puntuar y los otros dos Jueces señalizan una advertencia para el mismo competidor el Árbitro le preguntará al Tatami Manager.
193. If two Judges signal for score and the other two signal for warning for the same competitor the Referee will ask the Tatami Manager.
194. Os Juízes não podem sinalizar uma pontuação ou advertência antes de que o Árbitro detenha o encontro.
194.Los Jueces no pueden señalar una puntuación o advertencia antes de que el Árbitro detenga el encuentro.
194.Judges cannot indicate a score or warning before the Referee stops the bout.
195. O Árbitro sempre esperará para receber a opinião dos Juízes antes de dar a pontuação, advertência ou penalização.
195.El Árbitro siempre esperará a recibir la opinión de los Jueces antes de dar la puntuación, advertencia o penalización.
195.The Referee will always await the opinion of the Judges before giving a score, warning or penalty.
196. Se 2 bandeiras sinalizam pontuações distintas para o mesmo competidor se aplicará a pontuação mais baixa.
196.Si 2 banderas señalizan puntuaciones distintas para el mismo contendiente se aplicará la puntuación más baja.
196.If 2 flags for the same contestant show a different score the lower score will be applied.
197. Se 2 bandeiras sinalizam pontuações distintas para o mesmo competidor se aplicará a pontuação mais alta.
197.Si 2 banderas señalizan puntuaciones distintas para el mismo contendiente se aplicará la puntuación más alta.
197. If 2 flags for the same contestant show a different score the highest score will be applied.
198. Se 2 bandeiras sinalizam pontuações distintas para o mesmo competidor o Árbitro dará Torimassen.
198.Si 2 banderas señalizan puntuaciones distintas para el mismo contendiente el Árbitro dará Torimassen.
198.If 2 flags for the same contestant show a different score the Referee will give Torimassen.
199. Se um competidor pontua com mais de uma técnica consecutiva antes de Yame, os Juízes devem marcar o ponto mais alto independentemente da sequência de pontuação das técnicas.
199.Si un contendiente puntúa con más de una técnica consecutiva antes de Yame, los Jueces deben mostrar el punto más alto independentemente de la secuencia de puntuación de las técnicas.
199.If a contestant scores with more than one consecutive technique before Yame, the Judges must show the higher point regardless of which sequence the techniques scored.
200. Em encontros por equipes, se depois do encontro adicional não há pontuação, ou a pontuação é a mesma sem haver outorgado Senshu, o encontro se decidirá por Hantei.
200.En encuentros por equipos, si después del encuentro adicional no hay puntuación, o la puntuación es la misma sin haber otorgado Senshu, el encuentro se decidirá por Hantei.
200.In team matches, if after the extra bout there are no scores, or it is equal scores with no Senshu, the match will be decided by Hantei.
201. Há Jogai quando um competidor sai da área de competição sem que ele tenha sido causado pelo oponente.
201.Hay Jogai cuando un contendiente se sale del área de competición sin que ello haya sido causado por el oponente.
201.Jogai occurs when a contestant exits from the competition area and it is not caused by the opponent.
202. A advertência mínima por fugir, evitar o combate, e/ou perder tempo durante Atoshi Baraku é Hansoku Chui.
202.La advertencia mínima por huir, evitar el combate, y/o perder el tiempo durante Atoshi Baraku es Hansoku Chui.
202.The minimum warning for running away, avoiding combat or/and wasting time during Atoshi Baraku is Hansoku Chui.
203. Passividade é um comportamento proibido de Categoria 2.
203.Pasividad es un comportamiento prohibido de Categoría 2.
203.Passivity is a Category 2 prohibited behavior.
204. Passividade é um comportamento proibido de Categoria 1.
204.Pasividad es un comportamiento prohibido de Categoría 1.
204.Passivity is a Category 1 prohibited behavior.
205. O Kansa não tem que interferir se o Árbitro dá um ponto por uma técnica realizada depois de Yame ou depois de que o tempo se esgote.
205.El Kansa no tiene que interferir si el Árbitro da un punto por una técnica realizada después de Yame o después de que el tiempo se agote.
205. Kansa does not need to interfere if the Referee gives a score for a technique done after Yame or after the time is up.
206. Yuko vale um ponto.
206.Yuko vale un punto.
206. Yuko worth one point.
207. Waza-Ari vale dois pontos.
207.Waza-Ari vale dos puntos.
207. Waza-Ari worth two points.
208. Ippon vale três pontos.
208.Ippon vale tres puntos.
208. Ippon worth three points.
209. É responsabilidade do Supervisor do Encontro assegurar-se, antes de cada encontro ou combate, que os competidores levam o equipamento homologado.
209.Es responsabilidad del Supervisor del Encuentro asegurarse, antes de cada encuentro o combate, que los competidores llevan el equipo homologado.
209. It is the duty of the Match Supervisor to ensure before each match or bout that the competitors are wearing the approved equipment.
210. É responsabilidade do Tatami Manager assegurar-se, antes de cada encontro ou combate, que os competidores levam material homologado.
210.Es responsabilidad del Tatami Manager asegurarse, antes de cada encuentro o combate, que los competidores llevan el material homologado.
210. It is the duty of the Tatami Manager to ensure before each match or bout that the competitors are wearing the approved equipment.
211. Os treinadores devem apresentar sua credencial junto com a de seu competidor ou equipe na mesa oficial.
211.Los entrenadores deben presentar su acreditación junto con la de su competidor o equipo en la mesa oficial.
211.Coaches must present their accreditation together with that of their competitor or team to the official table.
212. Se dá Waza-Ari por chutes Chudan.
212.Se da Waza-Ari por patadas Chudan.
212. Waza-Ari is awarded for Chudan Kicks.
213. Se dá Yuko por qualquer Tsuki ou Uchi realizado a qualquer das sete áreas pontuáveis contra um oponente que esteja em pé ou caído e cujo torso não esteja no tatami.
213.Se da Yuko por cualquier Tsuki o Uchi realizado a cualquiera de las siete áreas puntuables contra un oponente que esté en pie o caído y cuyo torso no esté en el tatami.
213. Yuko is awarded for any Tsuki or Uchi delivered to any of the seven scoring areas against a competitor that is standing up or off his/her feet and the torso is not on the mat.
214. Se dá Ippon por Jodan Geri e por técnicas pontuáveis que se realizem sobre um oponente derrubado, que se tenha caído, ou que tenha perdido o equilíbrio de qualquer forma.
214.Se da Ippon por Jodan Geri y por técnicas puntuables que se realicen sobre un oponente derribado, que se ha caído, o que ha perdido el equilibrio de cualquier forma.
214. Ippon is awarded for Jodan Geri and scoring techniques which are delivered on an opponent who has been thrown, has fallen of their own accord, or is otherwise off their feet.

215. Encontros individuais não podem ser declarados empatados.
215.Encuentros individuales no pueden declararse empatados.
215. Individual bouts cannot be declared a tie.
216. Um dos critérios a ter em conta é a superioridade das táticas e as técnicas utilizadas pelos competidores.
216.Uno de los criterios a tener en cuenta es la superioridad de las tácticas y las técnicas desplegadas por los contendientes.
216. One of the criteria for decision is the superiority of tactics and techniques displayed by the contestants.
217. Há quatro comportamentos proibidos de Categoria 1 e onze de Categoria 2.
217.Hay cuatro comportamientos prohibidos de Categoría 1 y once de Categoría 2.
217. There are four prohibited behaviours in Category 1 and eleven in Category 2.
218. Ataques simulados com a cabeça, os joelhos ou os cotovelos são infrações de Categoria 1.
218.Ataques simulados con la cabeza, las rodillas o los codos son infracciones de Categoría 1.
218. Simulated attacks with the head, knees, or elbows are Category 1 offense.
219. Keikoku se impõe normalmente quando se reduzem seriamente as possibilidades do competidor para ganhar por causa de uma falta do oponente.
219.Keikoku se impone normalmente cuando se reducen seriamente las posibilidades del contendiente para ganar por causa de una falta del oponente.
219. Keikoku is normally imposed where the contestant's potential for winning is seriously diminished by the opponent's foul.
220. O treinador chefe de uma delegação pode protestar sobre uma decisão aos membros do Painel de Arbitragem.
220.El Entrenador Jefe de una delegación puede protestar sobre una decisión a los miembros del Panel de Arbitraje.
220.The Head Coach of a delegation can protest about a judgment to the members of the Refereeing Panel.
221. Em Kumite, o tatami terá duas peças invertidas com o lado vermelho para cima a um metro de distância do centro do tatami para sinalizar o centro entre os competidores.
221.En Kumite, el tatami tendrá dos piezas invertidas con el lado rojo hacia arriba a un metro de distancia del centro del tatami para señalar el centro entre los contendientes.
221. In a Kumite Tatami two mats are inverted with the red side turned up in a one meter distance from the mat centre to form a boundary between the contestants.
222. As Jaquetas devem estar atadas.
222.Las chaquetas deben ir atadas.
222. Jacket ties must be tied.
223. Ao começo de um encontro, se permite o uso de jaquetas sem tiras laterais.
223.Al comienzo de un encuentro, se permite el uso de chaquetas sin cintas laterales.
223. At the beginning of a bout jackets without ties can be used.
224. Na competição individual um competidor pode ser substituído por outro uma vez que se tenha realizado o sorteio.
224.En la competición individual un competidor puede ser reemplazado por otro una vez se haya realizado el sorteo.
224. In individual competition a contestant may be replaced by another after the drawing has taking place.
225. Nas finais, os treinadores masculinos deverão levar um traje de paletó escuro, com camisa e gravata.
225.En las finales, los entrenadores masculinos deberán llevar un traje de chaqueta oscuro, con camisa y corbata.
225. At finals male coaches are required to wear a dark suit, shirt and tie.
226. Nas finais, as treinadoras femininas deverão levar um vestido, um traje de paletó e calça ou uma combinação de paletó e saia em tons escuros.
226.En las finales, las entrenadoras femeninas deberán llevar un vestido, un traje de chaqueta y pantalón o una combinación de chaqueta y falda en tonos oscuros.
226. At finals female coaches may choose to wear a dress, pantsuit or a combination of jacket and skirt in dark colours.
227. Nas finais, as treinadoras femininas não poderão levar um vestuário de caráter religioso na cabeça.
227.En las finales, las entrenadoras femeninas no podrán llevar una prenda de carácter religioso en la cabeza.
227. At finals female coaches may not wear religious headwear.
228. O Controlador de Pontuação deve chamar ao Supervisor do encontro se o placar de pontuação não mostra a informação correta.
228.El Controlador de la Puntuación debe llamar al Supervisor del encuentro si el panel de puntuación no muestra la información correcta.
228. The score keeper has to call the Match area controller if score board is not showing the right information.
229. Os competidores não dispõem de um período de tempo entre encontros para descansar, que seja igual à duração de tempo padrão do encontro.
229.Los competidores no disponen de un periodo de tiempo entre encuentros para descansar, que sea igual a la duración estándar del encuentro.
229. Competitors are not entitled to a period of time between matches, equal to the standard duration time of the match, for purpose of rest.
230. Passividade não se pode dar nos últimos 15 segundos do encontro.
230.Pasividad no se puede dar en los últimos 15 segundos del encuentro.
230. Passivity cannot be given after less than the last 15 seconds of the match.
231. Passividade se pode dar nos últimos 10 segundos do encontro.
231.Pasividad se puede dar en los últimos 10 segundos del encuentro.
231. Passivity can be given after less than the last 10 seconds of the match.
232. O Kansa tem que levantar a bandeira e fazer soar o apito se o árbitro dá um ponto a um competidor quando está fora do Tatami.
232.El Kansa tiene que levantar la bandera y hacer sonar el silbato si el árbitro da un punto a un competidor cuando está fuera del Tatami.
232. Kansa needs to raise the flag and blow the whistle if the Referee gives a score made by a competitor when he/she is outside the Tatami.
233. Agarrar o braço ou o karate-gi do oponente com uma mão somente está permitido para realizar imediatamente depois uma técnica válida ou uma tentativa de queda.
233.Agarrr el brazo o el karate-gi del oponente con una mano solamente está permitido para realizar inmediatamente después una técnica válida o un intento de caída.
233. Grabbing the opponents arm or karate-Gi with one hand is only allowed for attempting an immediately scoring technique or takedown.
234. Agarrar o oponente com ambas as mãos não está permitido em nenhum momento do encontro.
234.Agarrr al oponente con ambas manos no está permitido en ningún momento del encuentro.
234. Grabbing the opponent with both hands is never allowed during the match.
235. O Tatami Manager é quem deve designar os membros para o painel de video review.
235.El Tatami Manager es quien debe designar los miembros para el panel del video review.
235. It is the Tatami Manager's duty to appoint members for the video review panel.
236. O Supervisor do Encontro é quem deve designar os membros para o painel de video review.
236.El Supervisor del Encuentro es quien debe designar los miembros para el panel del video review.
236. It is the Match Supervisor's duty to appoint members for the video review panel.
237. Os Juizes somente assinalarão pontos marcados e Jogai por iniciativa própria.
237.Los Jueces solamente señalarán puntos marcados y Jogai por iniciativa propia.
237. The judges shall only signal points scored and Jogai on their own initiative.
238. O Kansa tem que levantar a bandeira e fazer soar o apito se o árbitro pontua por uma técnica realizada depois de Yame ou depois de que o tempo tenha esgotado.
238.El Kansa tiene que levantar la bandera y hacer sonar el silbato si el árbitro puntúa por una técnica realizada después de Yame o después de que el tiempo se agote.
238. Kansa needs to raise the flag and blow the whistle if the Referee gives a score for a technique done after Yame or after the time is up.
239. Os Juizes sinalizarão sua opinião sobre advertências ou penalizações indicadas pelo Árbitro.
239.Los Jueces señalarán su opinión sobre advertencias o penalizaciones indicadas por el Árbitro.
239. The judges will signal their judgement on warnings or penalties indicated by the Referee.

240. Os Juizes podem sinalizar Categoria 2 quando um competidor tenha saído da área de competição.
240.Los Jueces pueden señalar Categoría 2 cuando un competidor se haya salido del área de competición.
240. The Judges can signal Cat. 2 when a contestant has stepped out of the competition area.
241. O Árbitro anunciará Yame quando um competidor agarre ao oponente e não realize imediatamente depois uma técnica ou uma queda.
241.El árbitro anunciará Yame cuando un competidor agarre al oponente y no realice inmediatamente después una técnica o un derribo.
241. The Referee will call Yame when a contestant seizes the opponent and does not perform an immediate technique or throw.
242. Kansa tem que levantar a bandeira e fazer soar o apito se o grau de contato de Cat.1 que foi decidido pelo painel não é correto.
242.Kansa tiene que levantar la bandera y hacer sonar el silbato si el grado de contacto de Cat.1 que ha decidido el panel no es correcto.
242. Kansa needs to raise the flag and blow the whistle if the degree of contact Cat. 1 that the panel decided is not correct.
243. Quando um competidor agarre ao oponente o árbitro dará vários segundos ao competidor para que realize uma técnica ou uma queda.
243.Cuando un competidor agarre al oponente el árbitro dará varios segundos al competidor para que realice una técnica o un derribo.
243. When a contestant seizes the opponent the Referee will give several seconds for the contestant to perform a throw or technique.
244. O Kansa não tem voto nem autoridade em questões como julgar se um ponto é válido ou não.
244.El Kansa no tiene voto ni autoridad en cuestiones como juzgar si un punto es válido o no.
244. Kansa has no vote or authority in matters of judgement such as score was valid or not.
245. O árbitro pode deter o encontro e outorgar um ponto sem a opinião dos Juizes.
245.El árbitro puede detener el encuentro y otorgar un punto sin la opinión de los Jueces.
245. The Referee can stop the match and give a point without the Judges opinion.
246. Se o árbitro não chama ao médico em uma situação da regra dos 10 segundos, o Kansa deve fazer soar o apito e levantar a bandeira.
246.Si el árbitro no llama al médico en una situación de la regla de 10 segundos, el Kansa debe hacer sonar el silbato y levantar la bandera.
246. If the referee does not call the doctor in a 10 second rule situation, Kansa must blow the whistle and rise the flag.
247. A equipe ganhadora é aquela que tem mais encontros ganhos excluindo aqueles ganhos por Senshu.
247.El equipo ganador es aquel que tiene más encuentros ganados excluyendo aquellos ganados por Senshu.
247. The winning team is the one with the most bout victories excluding those won by Senshu.
248. As faixas vermelhas e azuis não devem ser mais longas que três quartos da longitude do músculo da perna.
248.Los cinturones rojos y azules no deben ser más largos que tres cuartas partes de la longitud del muslo.
248. The red and blue belts must be no longer than three-quarters thigh length.
249. As treinadoras podem vestir toucas religiosas do tipo aprovado pela WKF para árbitros e juizes.
249.Las entrenadoras pueden vestir tocados religiosos del tipo aprobado por la WKF para árbitros y jueces.
249. Female coaches may wear religiously mandated headwear of a type approved by the WKF for referees and judges.
250. A penalização correta por fingir uma lesão quando os juizes tenham determinado que a técnica era para um ponto é Hansoku.
250.La penalización correcta por fingir una lesión cuando los jueces han determinado que la técnica era de hecho un punto es Hansoku.
250. The correct penalty for feigning an injury when the judges have determined that the technique in fact was a score is Hansoku.
251. Se permitem até três elásticos de cabelo discretos e um rabo de cavalo.
251.Se permiten hasta tres gomas de pelo discretas en una coleta.
251. Up to three discreet rubber bands on a single pony tail is permitted.
252. Desclassificação por Kiken significa que os competidores estão desclassificados desta categoria, sendo assim não afeta a participação em outra categoria.
252.Descalificación por Kiken significa que los contendientes están descalificados de esa categoría, aunque no afecta la participación en otra categoría.
252. Disqualification by Kiken means that the contestants are disqualified from that category, although it does not affect participation in another category.
253. Os competidores têm direito a um período de descanso entre os encontros, equivalente à duração padrão do encontro. A exceção é em caso de troca de cor do equipamento, onde o tempo se estende para 5 minutos.
253.Los competidores tienen derecho a un periodo de descanso entre encuentros, equivalente a la duración estándar del encuentro. La excepción es en el caso de cambio del color del equipamiento, donde el tiempo se extiende en 5 minutos.
253. Competitors are entitled to a rest period of time between matches, equal to the standard duration time of the match. The exception is in the case of change of equipment color, where this time is extended to five minutes.
254. Em qualquer encontro, se depois de terminado o tempo os placares estejam empatados, mas um competidor tenha obtido "a primeira vantagem sem oposição da pontuação" (Senshu), este competidor será declarado vencedor.
254.En cualquier encuentro, si después de todo el tiempo los marcadores están empatados, pero un contendiente ha obtenido "primera ventaja sin oposición de puntuación" (Senshu), ese contendiente será declarado vencedor.
254. In any bout, if after full time the scores are equal, but one contestant has obtained "first unopposed score advantage" (Senshu), that contestant will be declared the winner.