



WORLD KARATE FEDERATION

REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO DE KATA

Válido a partir de 01/01/2026

CONTEÚDO

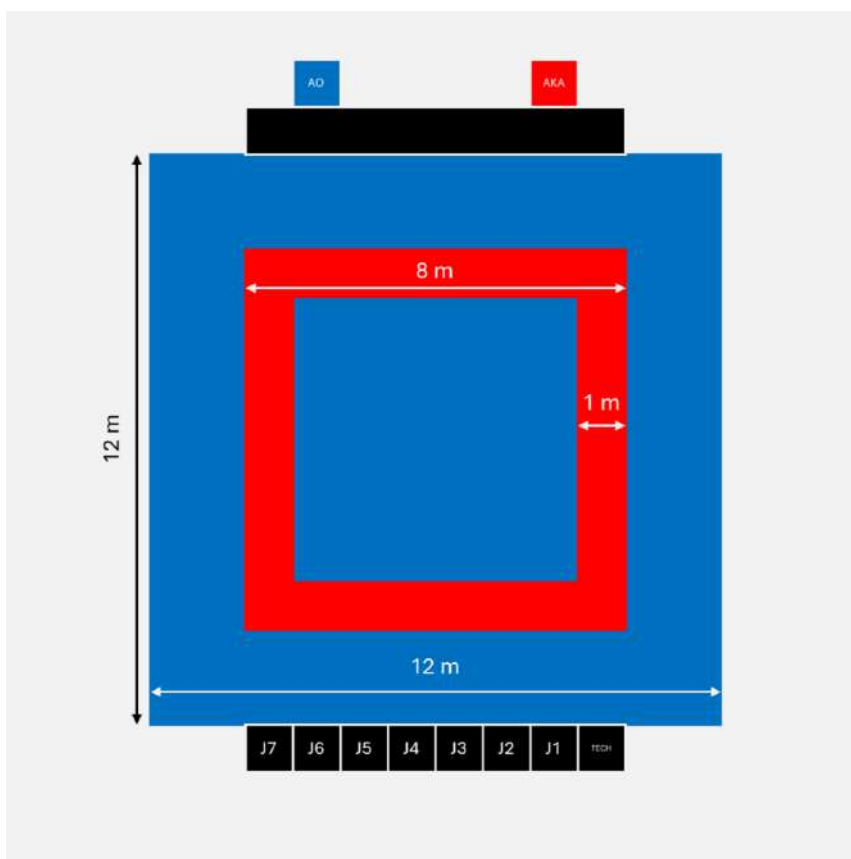
INTRODUÇÃO	- 3 -
ARTIGO 1: ÁREA DA COMPETIÇÃO DE KATA	- 3 -
ARTIGO 2 : VESTUÁRIO OFICIAL	- 4 -
ARTIGO 3 : ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KATA	- 8 -
ARTIGO 4 : O PAINEL DE JULGAMENTO	- 13 -
ARTIGO 5 : AVALIAÇÃO	- 14 -
ARTIGO 6 : CONDUÇÃO DOS ENCONTROS	- 19 -
ARTIGO 7 : PROTESTO OFICIAL	- 20 -
ARTIGO 8: ELEGIBILIDADE PARA COMPETIR	- 23 -
ARTIGO 9: ADAPTAÇÃO LOCAL DO REGULAMENTO	- 25 -
ARTIGO 10 : QUESTÕES NÃO ESPECIFICAMENTE PREVISTAS NO REGULAMENTO	- 26 -
APÊNDICE 1 : LISTA OFICIAL DE KATA	- 27 -
APÊNDICE 2 : CATEGORIAS DA COMPETIÇÃO DE KATA	- 28 -
APÊNDICE 3 : FORMULÁRIO DE PROTESTO DE KATA	- 29 -
APÊNDICE 4 : TABELA RESUMO DOS CRITÉRIOS DE VITÓRIA E RESOLUÇÃO DE EMPATE	- 30 -

INTRODUÇÃO

O propósito do Regulamento de Kata é fornecer regras padronizadas para todos os níveis de Campeonatos promovidos ou reconhecidos pela Federação Mundial de Karate (WKF), Federações Continentais da WKF e Federações Nacionais Membros da WKF. O Regulamento destina-se a garantir que todos os assuntos relacionados com as competições sejam conduzidos de forma segura, justa e ordenada.

ARTIGO 1: ÁREA DA COMPETIÇÃO DE KATA

1. A área de competição será um quadrado de tatami aprovado pela WKF, com lados de oito metros (medidos pelo lado de fora). Haverá uma área de segurança desimpedida de dois metros de cada lado.
2. Os Juízes sentar-se-ão atrás de uma mesa, virados para o meio do tatami, tendo o competidor AO à esquerda e o competidor AKA à direita.
3. Não deve haver *outdoors* publicitários, paredes, pilares, etc., a menos de um metro do perímetro externo da área de segurança.
4. Os Técnicos sentar-se-ão fora da área de segurança, nos seus respectivos lados do Tatami, voltados para a mesa dos oficiais. Nos casos em que a configuração do Tatami torne impraticável a colocação dos Técnicos de frente para a mesa dos oficiais, eles podem, em vez disso, ser colocados em cada lado da mesa dos oficiais.
5. A ilustração seguinte mostra a disposição em torno da área de competição.



ARTIGO 2: VESTUÁRIO OFICIAL

1. Juízes

1.1. O uniforme oficial será o seguinte:

- a) Um *blazer* azul-marinho não transpassado (código de cor 19-4023 TPX);
- b) Calças lisas cinza-claro sem bainhas (código de cor 18-0201 TPX);
- c) Uma camisa branca de manga curta;
- d) Meias lisas azul-escuras ou pretas e sapatos *slip-on* pretos (tipo mocassim ou sem cadarço) para uso na área de competição;
- e) Uma gravata oficial, usada sem alfinete de gravata;
- f) Um apito preto com um cordão branco discreto para ele.

1.2. As seguintes adições ao traje são permitidas:

- a) Uma aliança de casamento simples;
- b) Adereços religiosos de cabeça de uso voluntário que sejam aprovados pela WKF;
- c) Um gancho de cabelo e brincos discretos;
- d) O cabelo deve estar preso, fora dos ombros, e a maquiagem deve ser discreta;
- e) Não é permitido usar saltos com mais de 4 cm com o uniforme.

É estritamente proibido aos Juízes a utilização de telefones, de *smartwatches* ou fazer uso de dispositivos eletrônicos pessoais dentro dos limites de competição. Óculos de sol tampouco são permitidos.

1.3. Os Juízes devem usar o uniforme oficial em todos os torneios, reuniões informativas (*briefings*) e cursos

1.4. Para eventos multiesportivos onde um uniforme comum entre esportes é fornecido para os Juízes às custas do Comitê Organizador Local com a aparência e estilo do evento específico, o uniforme oficial para Juízes pode ser substituído por esse uniforme comum, desde que seja solicitado por escrito à WKF pelo organizador do evento e formalmente aprovado pela WKF.

1.5. Se o Árbitro Chefe concordar, os oficiais podem ser autorizados a remover os seus *blazers*.

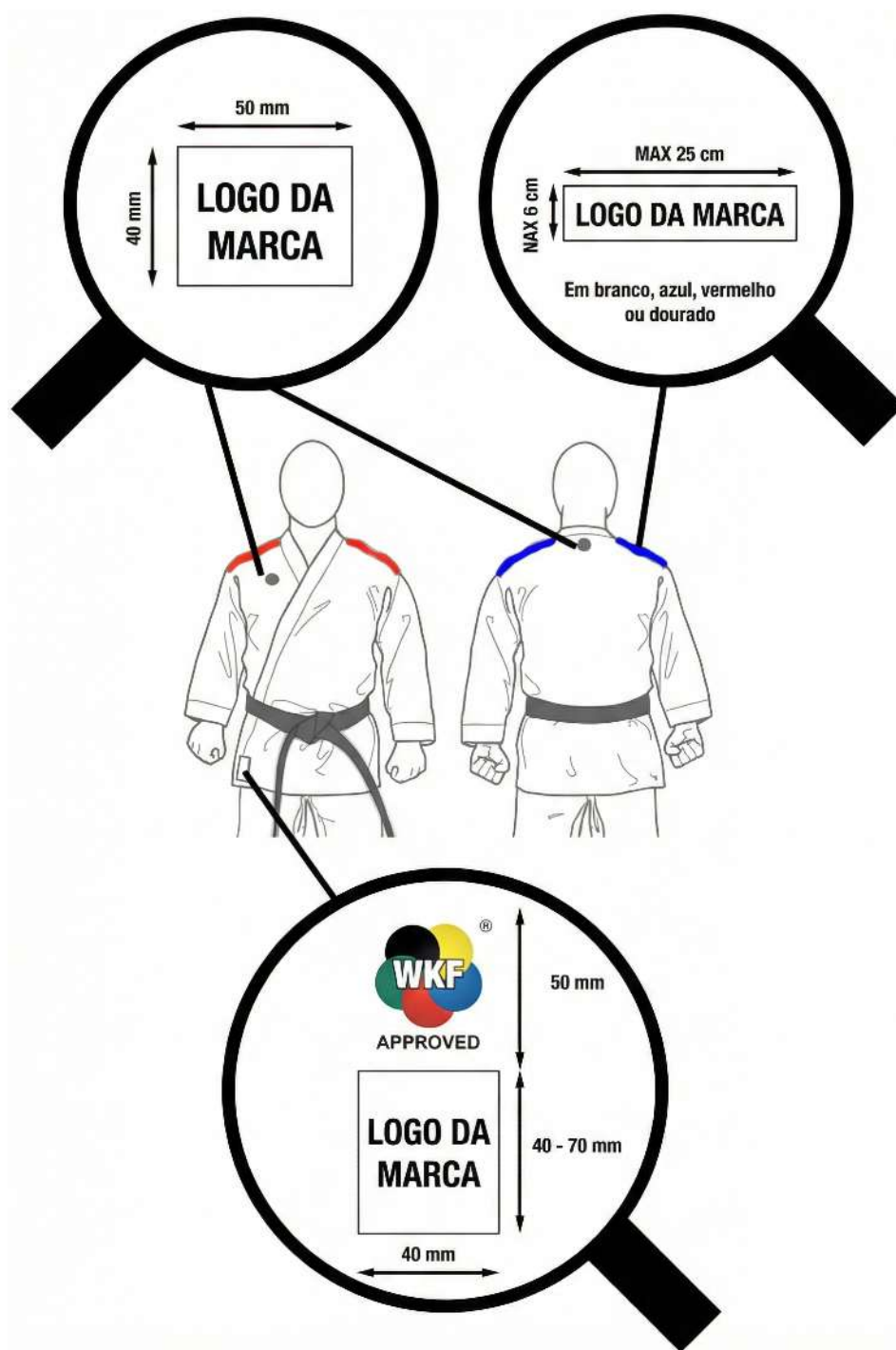
1.6. A Comissão de Arbitragem ou o Árbitro Chefe podem recusar a participação de qualquer oficial que não cumpra este regulamento.

2. Atletas

2.1. Os Atletas devem usar um *Karategi* branco, aprovado pela WKF, sem listras, adornos ou bordados pessoais, exceto aqueles especificamente permitidos pelo Comitê Executivo da WKF e especificados no boletim da competição:

- a) Para todos os eventos oficiais da WKF (Campeonatos Mundiais e *Karate 1 - Premier League, Series A e Youth League*), o *Karategi* deve ter marcas bordadas nos ombros em vermelho ou azul, respectivamente, de acordo com o sorteio. As exceções incluem os *grandes campeões* da época anterior da *Premier League*, que devem usar um bordado dourado no ombro nos eventos atuais da *Premier League*, e o atual Campeão Mundial Sênior, que deve usar um bordado dourado no ombro no atual Campeonato Mundial Sênior. Isto aplica-se igualmente a indivíduos e às equipes. Não há exigência da WKF para que os membros da Equipe usem a mesma marca de *Karategi*.

- b) Apenas as etiquetas do fabricante original podem ser exibidas no Karategi.



- c) O emblema ou bandeira nacional do país será utilizado no peito esquerdo da jaqueta e não pode exceder o tamanho total de 12cmX8cm.
- d) Além disso, a identificação emitida pelo Comitê Organizador deverá ser utilizada nas costas. O número de identificação nas costas é obrigatório para a *Karate 1 – Premier League*, os Campeonatos Mundiais de Karate e a Copa do Mundo de Karate.

- e) Os Atletas ou Equipes devem usar uma faixa vermelha (AKA) ou azul (AO) aprovada pela WKF, conforme atribuído pelo sorteio, sem quaisquer bordados pessoais, publicidade ou marcações (LOGOTIPO DA MARCA) além da etiqueta habitual do fabricante. Faixas de graduação não podem ser usadas durante a disputa.
- f) As faixas vermelha e azul devem ter cerca de cinco centímetros de largura e comprimento suficiente para permitir que sobrem quinze centímetros de cada lado do nó, mas não devem ultrapassar três quartos da altura da coxa.



- g) A jaqueta, quando ajustada à cintura com a faixa, deve ter um comprimento mínimo que cubra os quadris, mas não deve ultrapassar três quartos da altura da coxa.
- h) Atletas femininas podem usar uma camiseta branca lisa por baixo da jaqueta de Karate.
- i) Jaquetas sem tiras de amarração não podem ser utilizadas. As tiras da jaqueta que a mantêm no lugar devem estar devidamente amarradas no início da performance.
- j) O comprimento máximo das mangas da jaqueta não deve ultrapassar a dobra do pulso e não deve ser inferior à metade do antebraço.
- k) As mangas da jaqueta não podem ser dobradas.

- l) As calças devem ser compridas o suficiente para cobrir pelo menos dois terços da canela e não devem ultrapassar o tornozelo. As pernas das calças não podem ser dobradas.
 - m) O Karategi não deve ser alterado ou manipulado para mudar sua forma.
- 2.2. O Comitê Executivo da WKF pode autorizar a exibição de etiquetas especiais ou marcas registradas (LOGOTIPOS DE MARCAS) de patrocinadores aprovados.
 - 2.3. Os Atletas podem, de acordo com sua escolha individual, usar adereços religiosos de cabeça aprovados pela WKF: um lenço de tecido preto liso cobrindo o cabelo, mas não a área do pescoço ou da garganta.
 - 2.4. Óculos são proibidos. Óculos esportivos de prescrição ou lentes de contato gelatinosas podem ser usados por conta e risco do Atleta.
 - 2.5. Os Atletas devem manter o cabelo limpo e cortado em um comprimento que não obstrua a performance. *Hachimaki* (faixa de cabeça) não será permitido.
 - 2.6. Presilhas de cabelo são proibidas, assim como grampos metálicos. Fitas, miçangas e outras decorações são proibidas. Um ou dois elásticos discretos em um único rabo de cavalo são permitidos
 - 2.7. O uso de bandagens, amortecedores ou suportes médicos devido a lesões deve ser aprovado pelo Árbitro e realizado, ou aprovado, pelo Médico do Torneio.
 - 2.8. No caso das Federações Continentais, estas se limitarão aos fornecedores e marcas já aprovados pela WKF. As Federações Nacionais também devem aceitar todos os equipamentos aprovados pela WKF para todas as competições locais, regionais ou nacionais.
 - 2.9. Atletas que se apresentarem na área de competição com equipamentos não autorizados ou Karategi irregular terão um minuto para corrigir o traje; o Técnico, com base no relatório do Árbitro Chefe, poderá ter sua licença de técnico suspensa por um período de até 6 meses a partir do dia seguinte ao torneio em questão, a menos que o equipamento e o traje tenham sido verificados previamente por um Controlador da WKF.

3. Técnicos

- 3.1. Os Técnicos devem, em todos os momentos durante o torneio, usar o agasalho oficial de sua Federação Nacional, usar calçados e exibir sua identificação oficial. A exceção são as disputas por medalhas em eventos oficiais da WKF, onde os Técnicos do sexo masculino devem usar terno escuro, sapatos fechados, camisa e gravata. As Técnicas do sexo feminino podem optar por usar vestido, terno feminino ou uma combinação de jaqueta e saia em cores escuras e sapatos fechados. Sandálias ou qualquer outro calçado aberto são proibidos. Óculos de sol não são permitidos.
- 3.2. As seguintes adições ao traje são permitidas:
 - a) Uma aliança de casamento simples;
 - b) Adereços religiosos de cabeça de uso voluntário que sejam aprovados pela WKF.
- 3.3. O Árbitro Chefe pode permitir que os Técnicos usem a camiseta oficial da Equipe da federação ou uma camiseta de cor lisa, sem escritas ou logotipos, em vez da jaqueta do agasalho.

ARTIGO 3: ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KATA

1. Geral

- 1.1. O Kata não é uma dança ou performance teatral. Ele deve aderir aos valores e princípios tradicionais. Deve ser realista em termos de luta e exibir concentração, potência e impacto potencial em suas técnicas. Deve demonstrar força, potência e velocidade, bem como elegância, ritmo e equilíbrio.
- 1.2. Toda competição de Kata assume a forma de um Atleta contra outro ou uma Equipe contra outra (competição um contra um). Os Atletas individuais ou Equipes são designados como AKA (vermelho) e AO (azul). A designação da cor é feita por sorteio aleatório.
- 1.3. O Atleta ou Equipe designado como AKA se apresentará primeiro.
- 1.4. Os Atletas devem seguir, em todos os momentos, as instruções dadas pelo Juiz Chefe.

2. Definições

- 2.1. *Disputa (bout): Refere-se à performance de um Kata por um Atleta contra outro.*
- 2.2. *Encontro (match): Refere-se à performance de um Kata, incluindo Bunkai para disputas de medalha, por uma Equipe de Kata contra outra.*
- 2.3. *Grupo: O termo é aqui utilizado para os Atletas que participam de um dos oito ou mais grupos na fase de Rodízio (round-robin) para a competição individual, ou para o grupo de cinco Equipes que participam da competição de Equipes em sistema Rodízio.*
- 2.4. *Chave (pool): É o termo utilizado para cada uma das duas metades do número total de Atletas em uma categoria, formando os dois caminhos de progressão em direção à disputa pelas medalhas.*
- 2.5. *Segundo colocado (Runner-up): Refere-se ao Atleta que termina em segundo lugar em um grupo de Rodízio.*

3. Formatos de Competição

- 3.1. A competição de Kata pode ser organizada de diversas formas:
 - a) **Sistema de eliminatória com repescagem** para indivíduos ou Equipes. (Utilizado a menos que especificado de outra forma para a competição).
 - b) **Rodízio (Round-robin em grupos seguido por eliminatória)** para indivíduos ou Equipes. (Utilizado para competições individuais da *Premier League* e para o Campeonato Mundial Sênior, tanto para indivíduos quanto para Equipes).
 - c) **Sistema Round-robin de duas chaves** (utilizado para jogos multiesportivos).
- 3.2. A competição de Kata assume a forma de confrontos de Equipes e disputas individuais. Os confrontos de Equipe consistem na competição entre Equipes de 3 ou 4 Atletas, dos quais 3 competem por vez. Cada Equipe é exclusivamente masculina ou exclusivamente feminina. A competição individual de Kata consiste em apresentações individuais em divisões masculinas e femininas separadas. A lista de categorias oficiais encontra-se no APÊNDICE 2. Se uma variação do formato de competição diferente da descrita nestas regras for aplicada em um torneio específico, isso deve ser claramente anunciado no boletim do torneio.

4. Chaveamento e ordem de apresentação

- 4.1. Para os Campeonatos Mundiais Individuais – Fase 2, e *Karate 1- Premier League*, os quatro Atletas melhor colocados no Ranking Mundial da WKF presentes no dia anterior à competição serão os cabeças de chave (*seeded*).
- 4.2. Para os Campeonatos Mundiais de Equipe Sênior, as 3 Equipes medalhistas (ouro, prata e bronze), além da perdedora do bronze do Campeonato Mundial de Equipe Sênior anterior, serão as cabeças de chave.

5. Kata em Equipe

- 5.1. As Equipes de Kata consistem em 3 ou 4 Atletas, dos quais 3 competem em cada rodada. Quando uma Equipe possui 4 Atletas, quaisquer 3 podem ser utilizados para qualquer rodada.
- 5.2. No Kata em Equipe, todos os três membros da Equipe devem iniciar o Kata voltados para a mesma direção e de frente para os Juízes.
- 5.3. Os membros da Equipe devem demonstrar competência em todos os aspectos da performance do Kata, bem como sincronização.
- 5.4. Nas disputas por medalhas da Competição de Kata em Equipe, as Equipes realizarão o Kata escolhido da maneira habitual. Em seguida, realizarão uma demonstração do significado do Kata (Bunkai).
- 5.5. Não há saudação (*bow*) entre o Kata e o Bunkai. Ambos os elementos fazem parte da mesma performance.
- 5.6. O tempo total permitido para a demonstração combinada de Kata e Bunkai é de 5 minutos.
- 5.7. O cronometrista oficial iniciará o cronômetro no momento em que os membros da Equipe realizarem a saudação ao iniciar o Kata e parará o cronômetro na saudação final após a performance do Bunkai.
- 5.8. Fingir estar inconsciente durante a execução do Bunkai é inapropriado: após ser derrubado, o Atleta deve se levantar sobre um joelho ou ficar de pé em até 2 segundos.
- 5.9. Embora a execução da técnica de derrubada em tesoura na área do pescoço (Kani Basami) durante o Bunkai seja proibida, a derrubada em tesoura no corpo ou nas pernas é permitida.

6. Eliminação com repescagem

- 6.1. Na eliminação com repescagem, os Atletas/Equipes são divididos em duas chaves, onde, em cada chave, os Atletas/Equipes se enfrentam até que o vencedor de cada chave se classifique para as finais. Aqueles que perderam para os dois finalistas formarão duas novas chaves e competirão até que restem dois Atletas/Equipes em cada chave para competirem entre si pelas duas medalhas de bronze.

7. Grupos de Rodízio (Round-robin) seguidos por eliminatória – Individuais e Equipes

- 7.1. Os Atletas ou Equipes se enfrentarão realizando um Kata de sua escolha. Para confrontos de medalha por equipes, o Bunkai seguirá como parte integrante da performance.
- 7.2. Nos eventos individuais da *Premier League*, na competição de Rodízio utilizando grupos de 4 Atletas, o máximo de 32 participantes é dividido em 8 grupos de 4 Atletas ou menos. O vencedor de cada um dos oito grupos avança para as quartas de final regulares, semifinais e final. Aqueles que perderem para os finalistas nas quartas de final e semifinais competem pelas medalhas de bronze. Já na Fase 2 do Campeonato Mundial Sênior Individual, os vencedores e os segundos colocados de cada um dos 8 grupos avançam para as oitavas de final regulares, quartas de final, semifinais e final. Os que perderem para os finalistas nas quartas de final e semifinais competem pelas medalhas de bronze.
- 7.3. Na Fase 1 do Campeonato Mundial Individual para a competição de Rodízio, os Atletas são divididos em 6, 8, 12 ou 24 grupos, de acordo com o número de Atletas inscritos; os vencedores e os melhores segundos colocados de cada grupo formarão 6 pares que competirão pelas 6 vagas de classificação para a Fase 2 do Campeonato Mundial Individual.
- 7.4. Para a Copa do Mundo de Equipes Nacionais, a competição começa com uma fase de grupos de Rodízio, seguida por quartas de final, semifinais e a final. Cada grupo consiste em cinco equipes. Os vencedores e segundos colocados de cada grupo avançam para as quartas de final, com os vencedores seguindo para as semifinais e, depois, para a final.

As equipes que perderem nas semifinais competem por uma única medalha de bronze. A final determina os medalhistas de ouro e prata: o vencedor ganha o ouro, e o segundo colocado, a prata. O vencedor do confronto pela medalha de bronze garante o bronze, enquanto a equipe perdedora não recebe medalha.
- 7.5. O vencedor e os segundos colocados de cada chave são determinados pelo maior número de disputas/encontros vencidos. Caso o número de vitórias seja igual, o empate será resolvido de acordo com o Artigo 5.
- 7.6. Na competição individual, aqueles que perderam para os finalistas nas quartas de final e semifinais competirão pelas medalhas de bronze (uma para os grupos 1 a 4 e outra para os grupos 5 a 8). Para a competição por Equipes, as Equipes que perderam para o finalista competirão por uma única medalha de bronze.
- 7.7. No sistema de Rodízio, é possível que um Atleta/Equipe seja desclassificado de uma performance e ainda continue na competição, completando as performances restantes para a fase de rodízio. Neste caso, o oponente vence aquela performance específica, e os resultados das outras disputas/encontros permanecem.
- 7.8. Se um Atleta individual ou Equipe já classificado for desclassificado por má conduta (SHIKKAKU) ao final da fase de rodízio, seu oponente agendado na primeira rodada da fase eliminatória avançará para a próxima rodada por W.O. ("bye" / "walkover").

7.9. A tabela a seguir mostra a alocação nos grupos para 32 até 3 Atletas e a determinação da classificação do Rodízio de acordo com a próxima rodada:

Número de Atletas/ Grupos	Atletas por grupo								Notas
8 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participação: 24-32 Atletas
Cabeça de Chave ►		3		2		4		1	
32	4	4	4	4	4	4	4	4	O primeiro de cada grupo se classifica.
31	4	4	4	4	4	4	4	3	
30	4	4	4	3	4	4	4	3	
29	4	3	4	3	4	4	4	3	
28	4	3	4	3	4	3	4	3	
27	4	3	4	3	3	3	4	3	
26	3	3	4	3	3	3	4	3	
25	3	3	3	3	3	3	4	3	
24	3	3	3	3	3	3	3	3	
6 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participação: 18-23 Atletas
Cabeça de Chave ►		3		2		4		1	
23	4	4		4	4	4		3	O primeiro de cada Grupo e os dois melhores segundos colocados se classificam.
22	4	4		3	4	4		3	
21	4	3		3	4	4		3	
20	4	3		3	4	3		3	
19	4	3		3	3	3		3	
18	3	3		3	3	3		3	
5 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participação: 17 Atletas
Cabeça de Chave ►		3		2		4		1	
17		3		3	4	4		3	O primeiro de cada grupo e os três melhores segundos colocados se classificam.
4 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participação: 12-16 Atletas
Cabeça de Chave ►		3		2		4		1	
16		4		4		4		4	O primeiro e o segundo colocado de cada Grupo.
15		4		4		4		3	
14		4		3		4		3	
13		3		3		4		3	
12		3		3		3		3	
3 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participação: 9-11 Atletas
Cabeça de Chave ►		3		2				1	
11		4		4				3	O primeiro e o segundo colocado de cada Grupo, bem como os dois melhores terceiros colocados, classificam-se.
10		4		3				3	
9		3		3				3	

2 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participação: 6-8 Atletas
Cabeça de Chave ►				2				1	
8				4				4	O primeiro e o segundo colocado de cada Grupo competirão diretamente nas semifinais.
7				4				3	
6				3				3	
1 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participação: 3-5 Atletas
Cabeça de Chave ►								1	
5								5	Final entre o primeiro e o segundo colocado do Grupo, e apenas disputa por medalha de Bronze.
4								4	
3								3	

- 7.10. Caso ambos os Atletas, ou equipes, sejam desclassificados por um erro técnico durante uma disputa/encontro por medalha, ambos deverão realizar um Kata adicional para determinar o resultado. Se isso se referir a equipes, o Bunkai não será exigido.

8. Competição de Rodízio de duas chaves

- 8.1. Para jogos multiesportivos, tais como jogos continentais, Jogos Olímpicos ou outros eventos multiesportivos, o formato da competição será determinado para cada evento dependendo das modalidades incluídas e das restrições de participação.

9. Competição de Kata para menores de 14 anos de idade

Não há desvios específicos das regras padrão, mas uma limitação da lista de Kata para Kata menos avançados pode ser utilizada.

10. Atuação dos Técnicos

- 10.1. Em Campeonatos Mundiais, os Técnicos de Kata precisam fazer parte da delegação de uma Federação Nacional e possuir o nível de certificação de Técnico exigido ao atuarem durante a disputa de um Atleta.

ARTIGO 4: O PAINEL DE JULGAMENTO

1. Para todas as competições oficiais da WKF, o painel de sete Juízes para cada rodada da competição de Rodízio, e de cinco Juízes para as eliminatórias, será designado por seleção aleatória, utilizando um programa de computador.
2. Para cada área de competição, um Juiz é designado como Chefe de Quadra (*Tatami Manager*) e assumirá a liderança na condução de qualquer comunicação necessária com o técnico de *software* e lidará com qualquer questão imprevista entre os Juízes..
3. Alocação do painel e escalação dos Juízes para as rodadas eliminatórias: O Secretário da Comissão de Arbitragem (**CA**) fornecerá ao técnico de *software* responsável pelo sistema de sorteio eletrônico uma lista contendo os Juízes disponíveis por Tatami. Esta lista é elaborada pelo Secretário da CA assim que o sorteio dos Atletas termina e ao final da reunião informativa (*briefing*) dos árbitros. Esta lista deve conter apenas Juízes presentes no *briefing* e deve cumprir os critérios mencionados anteriormente. Então, para o sorteio dos Juízes, o Técnico de *Software* inserirá a lista no sistema e sete Juízes de cada escalação de Tatami serão selecionados aleatoriamente como painel de julgamento.
4. Para disputas de medalha, os Chefes de Quadra fornecerão ao Presidente da CA e ao Secretário da CA uma lista contendo os oficiais disponíveis de seu próprio Tatami após o término da última performance da rodada eliminatória. Uma vez aprovada pelo Presidente da CA, a lista será entregue ao Técnico de *Software* para inserção no sistema. O sistema então alocará aleatoriamente o painel de julgamento, que conterá apenas os sete Juízes.
5. Além do Técnico de *Software* e do Anunciador de resultados — para competições de Equipe —, o painel para as rodadas de medalha também é auxiliado por um Cronometrista que acompanha o tempo máximo de performance.
6. Conforme considerado conveniente, o Anunciador e o Técnico de *Software* que opera o sistema eletrônico de julgamento podem ser a mesma pessoa.
7. Além disso, os organizadores devem fornecer Auxiliares (*Runners*) para cada área de competição, familiarizados com a lista de Kata da WKF, para coletar e registrar o Kata escolhido pelos Atletas antes de cada rodada e levar a listagem ao técnico de *software*. O Chefe de Quadra é responsável por supervisionar a operação do(s) Auxiliar(es).
8. Os Juízes de uma disputa de Kata não devem ter a mesma nacionalidade ou ser da mesma Federação Nacional de qualquer um dos participantes, nem possuir qualquer outro conflito de interesses. É dever de qualquer oficial informar voluntariamente sobre qualquer possível conflito de interesses antes do início da disputa ou encontro.
9. Se for utilizado o julgamento manual por bandeiras, serão usados cinco Juízes: quatro posicionados em cada canto do Tatami e um atuando como Juiz Chefe, centralizado no lado mais próximo da mesa oficial.

ARTIGO 5: AVALIAÇÃO

1. Lista Oficial de Kata

- 1.1. Apenas os Kata da lista oficial de Kata da WKF podem ser executados. A lista oficial de Kata encontra-se no APÊNDICE 1.
- 1.2. Os nomes de alguns Kata são duplicados devido às variações usuais de grafia na romanização. Em diversos casos, um Kata pode ser conhecido por um nome diferente dependendo do estilo (*Ryu-ha*) — e, em instâncias excepcionais, um nome idêntico pode, na verdade, representar um Kata diferente de estilo para estilo.

2. Número de Kata exigidos

- 2.1. Um Atleta ou Equipe deve executar um Kata diferente, até o limite de 5, para cada rodada até as disputas de medalha. Não são necessários mais do que cinco (5) Kata diferentes para completar uma competição, e um Kata não pode ser executado duas vezes seguidas. Nenhum Kata pode ser executado mais de duas vezes por um Atleta ou Equipe em uma competição. Qualquer Kata pode ser executado na rodada de medalha, a menos que já tenha sido executado duas vezes.
- 2.2. Para competições de menores de 14 anos de idade, não mais do que quatro (4) Kata são exigidos, e a regra de repetição acima será aplicada a partir da quinta rodada, com novas repetições permitidas seguindo o mesmo princípio para as rodadas subsequentes.
- 2.3. Cada Atleta/Equipe tem a liberdade de selecionar qual Kata utilizar em cada rodada, desde que o Kata em questão seja anunciado para cada rodada e siga as regras de repetição mencionadas. A possibilidade de repetir o Kata é uma opção e não impede que qualquer Atleta ou Equipe execute um novo Kata em cada rodada, independentemente do número de rodadas necessárias para vencer.

3. Avaliação

- 3.1. A performance é avaliada desde a saudação (*bow*) inicial do Kata até a saudação final do Kata, exceto para confrontos de medalha por equipes, onde a performance, bem como a cronometragem, inicia na saudação ao começo do Kata e termina quando os executantes fazem a saudação após completarem o Bunkai.
- 3.2. Pequenas variações conforme ensinadas pelo estilo (*Ryu-ha*) de Karate do Atleta serão permitidas.

4. Sistema de pontuação

Cada performance recebe uma pontuação utilizando uma escala de 5,0 a 10,0 em incrementos de 0,1 — onde 5,0 representa a pontuação mais baixa possível para um Kata que seja aceito como executado — e 10,0 representa uma performance perfeita. Uma desclassificação é indicada por uma pontuação de 0,0.

- 4.1. O vencedor é indicado por cada Juiz com base nas notas relativas que aquele Juiz em particular atribuiu a cada um dos dois Atletas ou Equipes. O vencedor é determinado pela maioria de votos dos Juizes.

NOME DA CATEGORIA E RODADA						
BANDEIRA	NOME AKA			NOME DO KATA		
BANDEIRA	NOME AO			NOME DO KATA		
7.6	7.5	7.6	7.1	7.1	7.7	7.2
8.0	7.3	7.4	7.3	7.4	7.3	7.5
						
VENCEDOR: AO 4 - 3						

- 4.3. Bunkai é executado nos encontros por medalha de Equipe e deve receber a mesma importância que o próprio Kata.

5. Decisão

- 5.1. Os resultados de uma disputa ou confronto são decididos com base na maioria dos votos dos Juízes.
- 5.2. Para cada disputa/encontro vencido no sistema de Rodízio, o Atleta/Equipe ganha 3 pontos de vitória e o perdedor ganha zero pontos de vitória. Não são permitidos empates.
- 5.3. Para fins de aplicação uniforme da escala utilizada na pontuação, aplica-se a seguinte diretriz:

Pontuação	Descrição
10	Perfeito
9 - 9.9	Excelente
8 - 8.9	Muito Bom
7 - 7.9	Bom
6 - 6.9	Aceitável
5 - 5.9	Insuficiente
0	Desclassificado

6. Critérios para avaliação

Performance de Kata	Performance de Bunkai (Aplicável às performances por medalha de Equipe)
1. Posturas	1. Posturas
2. Técnicas	2. Técnicas
3. Movimentos de transição	3. Movimentos de transição
4. Tempo e sincronização	4. Tempo e distância (MA-AI)
5. Respiração correta	5. Controle
6. Foco (KIME)	6. Foco (KIME)
7. Conformidade: Consistência na execução do KIHON	7. Conformidade (ao Kata): Uso dos movimentos reais conforme executados
8. Força	8. Força
9. Velocidade	9. Velocidade
10. Equilíbrio	10. Equilíbrio

7. Faltas

As seguintes faltas, se evidentes, devem ser consideradas:

1. Anunciar o Kata antes, em vez de depois, da saudação.
2. Pequena perda de equilíbrio.
3. Executar um movimento de maneira incorreta ou incompleta, como a falha em executar totalmente uma defesa ou desferir um soco fora do alvo.
4. Movimentos assíncronos, como desferir uma técnica antes que a transição corporal seja concluída ou, no caso do Kata em Equipe, falhar na execução de um movimento em uníssono.
5. Uso de sinais sonoros (de qualquer outra pessoa, incluindo outros membros da Equipe) para guiar o ritmo da performance.
6. Quaisquer teatralidades, como bater os pés no chão, bater no peito, braços ou no Karategi, ou exalação inadequada devem ser consideradas faltas muito graves pelos **Juízes** em sua avaliação da performance do Kata — no mesmo nível em que se penalizaria uma grande perda de equilíbrio.
7. Kiai incorreto (O Kiai deve ser curto e concentrado, e simultâneo à técnica).
8. A faixa se afrouxar a ponto de sair dos quadris durante a performance.
9. Perda de tempo, incluindo marcha prolongada, saudações excessivas ou pausa prolongada antes de iniciar a performance, incluindo o uso de mais de 35 segundos desde o momento em que o nome do Atleta/Equipe é anunciado no monitor até o primeiro movimento após a saudação.
10. Causar lesão por falta de controle técnico durante o Bunkai.
11. Simulação de inconsciência por mais de 2 segundos como parte do Bunkai.

8. Desclassificação

Um Atleta ou uma Equipe de Atletas pode ser desclassificado por qualquer um dos seguintes motivos:

1. Não anunciar o Kata, anunciar o Kata errado – ou executar um Kata diferente do pré-anunciado à mesa oficial. Para ser considerado anunciado, o nome do Kata deve ser reconhecível pelos Juízes.
2. Deixar de fazer a saudação no início e no término da performance do Kata.
3. Não iniciar o Kata voltado para os Juízes.
4. Uma pausa ou parada distinta na performance.
5. Omitir ou adicionar movimentos – ou, de outra forma, alterar substancialmente a performance de sua forma original.

6. Repetição persistente e óbvia de teatralidades, como bater os pés no chão, bater no peito, braços ou no Karategi, ou exalação inadequada.
7. Ter que dar um passo corretivo para se recuperar de uma perda total de equilíbrio ou sofrer uma queda.
8. A faixa cair durante a performance.
9. Exceder o limite de tempo total de 5 minutos de duração para Kata e Bunkai.
10. Fazer uma técnica de derrubada em tesoura no pescoço no Bunkai (*Jodan Kani Basami*).
11. Falha em seguir as instruções do Juiz Chefe ou outra má conduta (SHIKKAKU).

O Juiz Chefe deve convocar o *Shugo* (reunião dos Juizes) antes da decisão de desclassificação.

9. Comemoração excessiva e demonstrações políticas ou religiosas

- 9.1. Espera-se que os Atletas respeitem a cerimônia de saudações antes e após a performance. Qualquer comemoração excessiva, como cair de joelhos, etc., ou expressões políticas ou religiosas durante ou imediatamente após a performance é proibida e estará sujeita a uma multa de valor igual ao determinado pelo CE (Comitê Executivo) para a taxa de protesto. O Chefe de Quadra ou o Árbitro Chefe notificará a mesa oficial.

10. Determinação do vencedor da disputa na competição individual ou encontro de Equipe no sistema eliminatório

- 10.1. Tanto para disputas individuais quanto para confrontos de Equipe usando o sistema eliminatório, o vencedor é o Atleta ou Equipe que obtiver a maior soma de votos dos Juizes, conforme indicado no item 5.5.

11. Determinação do vencedor de Rodízio e resolução de empates na competição individual

Para determinar o vencedor do grupo na competição individual de Rodízio e resolver empates, os seguintes passos são seguidos em ordem de precedência:

1. Maior número de pontos de vitória obtidos em todas as disputas.
2. Vencedor da disputa direta entre os Atletas empatados.
3. A maior soma de votos dos Juizes que escolheram o Atleta como vencedor em todas as disputas do grupo.
4. Atleta com o Ranking Mundial mais elevado.
5. Realização de um Kata extra para Atletas que ainda permanecerem em empate.
6. No caso de *Kiken*, o Atleta/Equipe vencedor receberá 4 votos pela disputa.
Para cada caso de empate, retorna-se ao critério 2.

12. Determinação do vencedor de um grupo de rodízio e resolução de empates na competição por Equipes

Para determinar o vencedor de um grupo de Rodízio e resolver empates, os seguintes passos são seguidos em ordem de precedência:

1. Maior número de pontos de vitória obtidos em todos os encontros.
2. Vencedor do confronto direto entre as Equipes empatadas.
3. A maior soma de votos dos Juízes que escolheram a Equipe como vencedora em todos os confrontos do grupo.
4. Realização de um Kata extra para Equipes que ainda permanecerem em empate.

Para cada caso de empate, retorna-se ao critério 2.

13. Determinação dos segundos colocados entre diferentes grupos *de rodízio*

1. Ao comparar os segundos colocados de dois grupos *de rodízio* diferentes, prevalecerá o Atleta/Equipe que tiver o saldo mais favorável de votos dos Juízes.
2. Se houver um empate entre mais de dois Atletas, os dois Atletas com o ranking mais elevado prevalecerão.
3. Realização de um Kata extra para Atletas que ainda permanecerem em empate, de acordo com o Artigo 5.2.

14. Julgamento manual com o uso de bandeiras

- 14.1. O julgamento manual com o uso de bandeiras vermelha e azul pode ser utilizado em competições onde o equipamento eletrônico de julgamento não esteja disponível ou onde um mau funcionamento técnico impossibilite o uso do equipamento eletrônico.
- 14.2. O seguinte procedimento será aplicado para o resultado da disputa: após tanto AKA quanto AO completarem a performance, o Juiz Chefe soará o apito, e todos os cinco Juízes (incluindo o Juiz Chefe) levantarão simultaneamente sua bandeira para sinalizar o vencedor. Os Juízes manterão a bandeira levantada para permitir o registro dos resultados até que o Juiz Chefe apite uma segunda vez, sinalizando que as bandeiras devem ser baixadas.

ARTIGO 6: CONDUÇÃO DOS ENCONTROS

1. Antes de cada rodada, os Atletas ou Equipes devem submeter o Kata escolhido aos Auxiliares designados, que repassarão a informação ao Técnico de *Software* do sistema eletrônico de julgamento.
2. É de responsabilidade exclusiva do Técnico ou, na ausência deste, do Atleta ou Equipe, garantir que o Kata informado ao Auxiliar seja apropriado para aquela rodada específica.
3. Caso haja qualquer discrepância entre o número e o nome do Kata registrado para a performance, o número, conforme a lista oficial de Kata da WKF, prevalecerá.
4. Atletas individuais ou Equipes que não se apresentarem quando chamados, ou decidirem não continuar, serão desclassificados (KIKEN) daquela categoria. A desclassificação por KIKEN significa que os Atletas estão desclassificados daquela categoria, embora isso não afete a participação em outra categoria.
5. O ponto de partida para a performance é em qualquer lugar dentro do perímetro da área de competição.
6. Onde um cronômetro regressivo for fornecido no monitor, o Atleta ou Equipe terá 35 segundos permitidos, desde o momento em que o nome do Atleta ou Equipe é anunciado no monitor até o primeiro movimento após a saudação.
7. Após a saudação, o Atleta ou Equipe deve anunciar claramente o nome do Kata que será executado e, em seguida, iniciar a performance.
8. Quando o Atleta ou a Equipe for chamado (assim que o nome do Atleta ou da equipe aparecer na tela), o Atleta ou Equipe deve dirigir-se prontamente ao ponto de partida para o Kata, voltado para os Juízes, sem qualquer marcha prolongada. Após a saudação, o nome do Kata será anunciado e a performance começará sem mais atrasos.
9. O encontro começa com uma saudação aos Juízes e, em seguida, os Atletas/Equipes fazem a saudação entre si. O Atleta/Equipe com a faixa vermelha (AKA) executa o Kata primeiro, seguido pelo Atleta/Equipe com a faixa azul (AO) após a conclusão do Kata do AKA. O Atleta/Equipe que não estiver se apresentando deve permanecer ao lado do perímetro da área de competição e abster-se de se mover ou falar para evitar perturbar a performance do outro Atleta/Equipe.
10. Ao final da performance, definida como a saudação final no Kata, o(s) Atleta(s) deve(m) retornar ao limite da área de competição para aguardar o anúncio do vencedor.
11. Quando um Atleta ou Equipe completa o Kata, os Juízes (incluindo o Juiz Chefe) atribuem sua pontuação por meio de dispositivo eletrônico.
12. Uma vez feito o anúncio do vencedor, os Atletas ou Equipes irão, ao sinal de “OTAGAI NI REI”, fazer a saudação entre si e, ao sinal de “SHOMEN NI REI”, fazer a saudação aos Juízes e deixar o Tatami.

ARTIGO 7: PROTESTO OFICIAL

1. Disposições gerais

- 1.1. Ninguém pode protestar contra um julgamento direcionado aos membros do Painel de Arbitragem.
- 1.2. Se um procedimento de arbitragem parecer contravir as regras, o Técnico do Atleta ou seu representante oficial são os únicos autorizados a apresentar um protesto.
- 1.3. O protesto assumirá a forma de um relatório escrito, submetido imediatamente após a disputa na qual o protesto foi gerado. A única exceção é quando o protesto se refere a um mau funcionamento administrativo.
- 1.4. Qualquer protesto relativo à aplicação das regras não deve, necessariamente, impedir a progressão da competição, e a intenção de protestar deve ser anunciada pelo Técnico ou representante da Federação Nacional (**FN**) imediatamente após o término da disputa.
- 1.5. O Técnico/representante da FN solicitará o formulário oficial de protesto [APÊNDICE 3] ao Chefe de Quadra e deverá entregá-lo preenchido, assinado e acompanhado da taxa correspondente ao Chefe de Quadra até 5 minutos após o anúncio da intenção de protestar.
- 1.6. A falha do Técnico / representante da Federação Nacional em entregar o protesto em tempo hábil pode levar à sua rejeição se tal atraso, na opinião do Júri de Apelação, for sem justificativa razoável e impedir a progressão da competição.
- 1.7. O Chefe de Quadra adicionará imediatamente os nomes dos oficiais e entregará o formulário de protesto preenchido a um representante do Júri de Apelação. O Júri revisará, sem demora, as circunstâncias que levaram à decisão protestada. Tendo considerado todos os fatos disponíveis, eles produzirão um relatório e estarão autorizados a tomar as medidas que forem necessárias. O protesto será revisado pelo Júri de Apelação e, como parte desta revisão, o Júri estudará as evidências disponíveis em apoio ao protesto.
- 1.8. O protesto também pode ser decidido e anunciado diretamente ao Júri de Apelação pelo Presidente da Comissão de Arbitragem (CA) ou pelo Árbitro Chefe do evento; nesse caso, nenhum pagamento de taxa de protesto será aplicável.
- 1.9. Em caso de mau funcionamento administrativo durante uma disputa em andamento, o Técnico pode notificar o Chefe de Quadra diretamente. Por sua vez, o Chefe de Quadra notificará o Juiz Chefe.
- 1.10. O protesto deve informar o nome e o país dos Atletas, os Juízes atuantes e os detalhes precisos do que está sendo protestado. Nenhuma reclamação genérica sobre padrões gerais será aceita como um protesto legítimo. O ônus da prova da validade do protesto cabe ao reclamante. O protesto deve ser submetido a um representante do Júri de Apelação pelo Chefe de Quadra. No devido tempo, o Júri revisará as circunstâncias que levaram à decisão protestada.
- 1.11. O autor do protesto deve depositar uma Taxa de Protesto conforme acordado pelo Comitê Executivo da WKF, e esta, juntamente com o protesto, deve ser entregue ao Chefe de Quadra, que a repassará a um representante do Júri de Apelação.

- 1.12. Qualquer protesto deve ser anunciado pelo Técnico ou representante da Federação Nacional imediatamente após o término da disputa.
- 1.13. A decisão do Júri de Apelação é definitiva e só pode ser anulada por uma decisão do Comitê Executivo, mediante solicitação do Presidente da WKF.
- 1.14. O Júri de Apelação não pode impor sanções ou penalidades. Sua função é julgar o mérito do protesto para dar início às ações necessárias por parte da Comissão de Arbitragem (**CA**) e da Comissão Organizadora (**CO**) para adotar medidas corretivas que retifiquem qualquer procedimento de arbitragem que tenha infringido as regras.
- 1.15. Se o protesto envolver Atletas em uma categoria em andamento, a rodada seguinte que puder envolver o Atleta deve ser adiada até que a apelação seja decidida.

2. Composição do Júri de Apelação

- 2.1. O Júri de Apelação é composto por três representantes de Árbitros Sêniores nomeados pela Comissão de Arbitragem ou pelo Árbitro Chefe. Não podem ser nomeados dois membros de uma mesma Federação Nacional. Eles serão numerados de 1 a 3.
- 2.2. A Comissão de Arbitragem também nomeará três membros adicionais, com numeração designada de 4 a 6, que substituirão automaticamente qualquer um dos membros originalmente nomeados do Júri de Apelação em situações de conflito de interesses. Ou seja: quando o membro do júri tiver a mesma nacionalidade ou possuir relação familiar por sangue ou afinidade com qualquer uma das partes envolvidas no incidente protestado, incluindo todos os membros do painel de arbitragem envolvidos no incidente.

3. Processo de Avaliação de Apelações

- 3.1. É responsabilidade do Chefe de Quadra que receber o protesto reunir o Júri de Apelação e depositar o valor da taxa de protesto junto à WKF para qualquer protesto indeferido.
- 3.2. O Júri de Apelação realizará imediatamente as averiguações e investigações que considerar necessárias para validar o mérito do protesto.
- 3.3. Cada um dos três membros é obrigado a dar seu veredito quanto à validade do protesto. Abstenções não são aceitáveis.

4. Protestos Indeferidos e Aceitos

- 4.1. Se um protesto for considerado inválido, o Júri de Apelação designará um de seus membros para notificar verbalmente o autor do protesto de que o mesmo foi indeferido, marcar o documento original com a palavra “INDEFERIDO” (*DECLINED*), coletar a assinatura de cada um dos membros do Júri de Apelação e informar o autor da decisão.
- 4.2. Se o protesto for aceito, o Júri de Apelação designará um de seus membros que notificará verbalmente o autor de que o protesto foi aceito, marcará o documento original com a palavra “ACEITO” (*ACCEPTED*) e coletará a assinatura de cada um dos membros do Júri de Apelação, antes de entregar o protesto ao Árbitro Chefe e devolver a taxa de protesto ao autor.

4.3. Após a aceitação de um protesto, o Júri de Apelação entrará em contato com a Comissão Organizadora e com o Árbitro Chefe para adotar as medidas que possam ser aplicadas na prática para remediar a situação, incluindo as seguintes possibilidades:

- Anular julgamentos anteriores que infrinjam as regras;
- Anular os resultados das rodadas afetadas a partir do ponto anterior ao incidente;
- Refazer as disputas que tenham sido afetadas pelo incidente;
- Emitir uma recomendação à Comissão de Arbitragem para que quaisquer Juízes envolvidos sejam avaliados para possível sanção.

4.4. Cabe ao Júri de Apelação a responsabilidade de agir com cautela e bom senso ao tomar medidas que venham a perturbar o cronograma do evento de forma significativa. Reverter os resultados é a última opção para garantir um desfecho justo.

5. Relatório de Incidente

5.1. Após lidar com o incidente da maneira prescrita acima, o Júri de Apelação se reunirá novamente e elaborará um relatório simples de incidente de protesto, descrevendo suas conclusões e declarando o(s) motivo(s) para a aceitação ou rejeição do protesto.

5.2. O relatório deve ser assinado por todos os três membros do Júri de Apelação e submetido ao Árbitro Chefe e à Comissão Organizadora.

ARTIGO 8: ELEGIBILIDADE PARA COMPETIR

1. Idade

- 1.1. A alocação na categoria de idade é determinada pela idade do Atleta no primeiro dia de competição do evento.
- 1.2. As categorias sênior para Kumite e Kata referem-se a grupos de idade diferentes. Nas categorias de Kumite Sênior, os atletas devem ter 18 anos, enquanto nas categorias de Kata Sênior, os atletas devem ter pelo menos 16 anos, ambos definidos pelo item anterior.
- 1.3. Os participantes nas categorias Sub-21 devem ter 18, 19 ou 20 anos; nas categorias Júnior, devem ter 16 ou 17 anos; nas categorias Cadete, devem ter 14 ou 15 anos; e nas categorias Sub-14, devem ter 12 e 13 anos.

2. Cota da Federação Nacional por Evento

- 2.1. Cada Federação Nacional (**FN**), nos Campeonatos Mundiais de Cadete, Júnior e Sub-21, no Campeonato Mundial Sênior Individual — "Fase Final", e no Campeonato Mundial Sênior por Equipes, está limitada a 1 Atleta por categoria.
- 2.2. Limitações específicas podem ser aplicadas no Campeonato Mundial Sênior Individual — "Fase de Classificação". Se uma FN já possui um atleta classificado em uma categoria do Campeonato Mundial Sênior Individual — "Fase Final", ela não poderá inscrever outro atleta para a mesma categoria no Campeonato Mundial Individual — "Fase de Classificação".
- 2.3. Os eventos *Karate 1* são competições abertas onde todos os membros da WKF podem participar sem a restrição de 1 Atleta por Federação Nacional. Não obstante, os participantes devem ser membros de uma Federação Nacional reconhecida pela WKF.
- 2.4. Eventos multiesportivos, como os Jogos de Praia ANOC, *World Games* e Olimpíadas, podem aplicar outros critérios, a serem definidos em seus respectivos Sistemas de Classificação.

3. Nacionalidade

- 3.1. Com as exceções a seguir, apenas cidadãos de um país podem participar dos Campeonatos Mundiais e eventos oficiais da WKF representando seu país.
- 3.2. Como regra geral, um Atleta que representou um país em um evento oficial da WKF ou Campeonato Mundial não pode representar outro país em outro destes mesmos eventos.
- 3.3. No entanto, se um Atleta que participou de um desses eventos obtiver, por casamento, a nacionalidade do cônjuge, ele poderá representar o país do cônjuge.
- 3.4. Um Atleta que possui dupla nacionalidade (ou seja, uma por força da lei de um país e a outra por força da lei de outro país) só pode representar um ou outro país conforme sua escolha. Uma vez tendo representado ambos os países, a aprovação do Comitê Executivo (**CE**) da WKF será necessária para uma nova mudança, após pedido por escrito fundamentado da Federação Nacional relevante ao Presidente da WKF.
- 3.5. Um Atleta pode representar o país de seu nascimento e do qual seja cidadão, a menos que opte por assumir a nacionalidade de seu pai ou de sua mãe.

- 3.6. Um Atleta naturalizado (ou que tenha mudado sua nacionalidade por naturalização) não pode participar de Campeonatos Mundiais representando seu novo país até três anos após sua naturalização. O período após a naturalização pode ser reduzido ou até cancelado com o acordo das duas Federações Nacionais envolvidas e a aprovação final do Comitê Executivo da WKF.
- 3.7. Se um Estado associado, Província ou Departamento Ultramarino, um País ou ex-colônia adquirir independência, ou se um país for incorporado a outro por motivo de mudança de fronteira, ou se uma nova Federação Nacional for reconhecida pela WKF, um Atleta pode continuar a representar o país ao qual pertence ou pertencia. No entanto, ele pode optar por representar seu novo país ou sua nova Federação Nacional nos Campeonatos Mundiais.
- 3.8. Nos casos em que a WKF reconheceu mais de 1 (uma) Federação Nacional para as quais os membros detêm o mesmo passaporte nacional (por exemplo, para um país e seus protetorados com órgãos esportivos nacionais governamentais separados), o Atleta só poderá competir pela Federação Nacional de residência, desde que ainda não tenha competido pela(s) outra(s) FN(s) em eventos oficiais da WKF.
- 3.9. Para obter a transferência para outra Federação Nacional da qual os cidadãos possuam o mesmo passaporte, bastará o acordo entre as 2 (duas) Federações Nacionais envolvidas para confirmar qualquer alteração à WKF relativa ao status de um Atleta. Em caso de desacordo entre as Federações Nacionais, qualquer mudança deverá ser aprovada pelo Comitê Executivo da WKF. Nesse caso, o Atleta, por meio da Federação Nacional interessada, deverá comprovar, de forma satisfatória para a WKF, a residência no território governado pela outra Federação Nacional ou, na falta desta, a relação com a outra Federação Nacional que torne a mudança justificável.
- 3.10. Uma vez que o Atleta tenha representado todas as Federações Nacionais envolvidas, a aprovação do Comitê Executivo da WKF será necessária para qualquer mudança posterior.

ARTIGO 9: ADAPTAÇÃO DESTAS REGRAS PARA EVENTOS FORA DO PROGRAMA OFICIAL DE EVENTOS DA WKF

1. As Federações Nacionais podem modificar estas regras para fins de competições nacionais ou outras competições que não façam parte do programa oficial da WKF, desde que essas adaptações não proporcionem vantagem ou desvantagem para estilos específicos de Karate.
2. As Federações Nacionais são incentivadas a consultar suas autoridades esportivas nacionais para orientação sobre a legislação nacional e/ou diretrizes para esportes competitivos para crianças menores de 12 anos de idade.
3. Qualquer desvio das Regras de Competição aplicado a uma competição deve ser anunciado no boletim oficial ou no convite para o evento.

ARTIGO 10: QUESTÕES NÃO ESPECIFICAMENTE PREVISTAS PELO REGULAMENTO

Periodicamente, podem ocorrer situações em que as regras sejam insuficientes para fornecer instruções específicas para resolver uma questão. Nesses casos, o Árbitro Chefe da competição tem a autoridade para resolver o problema aplicando resoluções análogas a casos semelhantes encontrados nas regras ou utilizando seu próprio critério. Antes de tomar uma decisão, o Árbitro Chefe pode consultar o Representante da WKF designado para o torneio ou encaminhar a questão ao Comissário de Esportes para consulta antes de deliberar.

APÊNDICE 1: LISTA OFICIAL DE KATA

1	Anan	35	Jiin	69	Passai
2	Anan Dai	36	Jion	70	Pinan Shodan
3	Ananko	37	Jitte	71	Pinan Nidan
4	Aoyagi	38	Juroku	72	Pinan Sandan
5	Bassai	39	Kanchin	73	Pinan Yondan
6	Bassai Dai	40	Kanku Dai	74	Pinan Godan
7	Bassai Sho	41	Kanku Sho	75	Rohai
8	Chatanyara Kusanku	42	Kanshu	76	Saifa
9	Chibana No Kushanku	43	Kishimono No Kushanku	77	Sanchin
10	Chinte	44	Kousoukun	78	Sansai
11	Chinto	45	Kousoukun Dai	79	Sanseiru
12	Enpi	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 (Gekisai) 1	51	Matsukaze	85	Seishan
18	Gekisai (Gekisai) 2	52	Matsumura Bassai	86	Seisan (Sesan)
19	Gojushiho	53	Matsumura Rohai	87	Shiho Kousoukun
20	Gojushiho Dai	54	Meikyo	88	Shinpa
21	Gojushiho Sho	55	Myojo	89	Shinsei
22	Hakusho	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 Dai	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

Ao informar o Kata a ser executado, utilize o número designado. Caso haja inconsistência entre o número e o nome do Kata, o número será considerado como o Kata oficialmente informado para a execução.

Categoria	Divisão	Idade
Kata por Equipe	Sênior Masculino	16+ anos
Kata por Equipe	Sênior Feminino	16+ anos
Kata por Equipe	Cadete e Júnior Masculino	14 - <18 anos
Kata por Equipe	Cadete e Júnior Feminino	14 - <18 anos
Kata Individual	Sênior Masculino	16+ anos
Kata Individual	Sênior Feminino	16+ anos
Kata Individual	Sub-21 Masculino	18 - <21 anos
Kata Individual	Sub-21 Feminino	18 - <21 anos
Kata Individual	Júnior Masculino	16 - <18 anos
Kata Individual	Júnior Feminino	16 - <18 anos
Kata Individual	Cadete Masculino	14 - <16 anos
Kata Individual	Cadete Feminino	14 - <16 anos
Kata Mirim	Sub-14 Masculino	12 - <14 anos
Kata Mirim	Sub-14 Feminino	12 - <14 anos

FORMULÁRIO OFICIAL DE PROTESTO WKF

KATA



O protesto deve ser pago antecipadamente.

DATA	COMPETIÇÃO	LOCAL
..... / /		

NOME DO ATLETA	PAÍS

DESCRIÇÃO DO PROTESTO

Para continuar no outro lado desta página

NOME	Válido como recibo pela WKF
ASSINATURA	

PARA USO OFICIAL SOMENTE

TATAMI N°	Chefe de Quadra:						
PAINEL	Juiz 1	Juiz 2	Juiz 3	Juiz 4	Juiz 5	Juiz 6	Juiz 7
NOME							
PAÍS							

APÊNDICE 4 : TABELA RESUMO DOS CRITÉRIOS DE VITÓRIA E RESOLUÇÃO DE EMPATE

KATA

Individual		Equipes	
Rodízio	Eliminatória	Rodízio	Eliminatória
Critérios para vencer o combate ou a luta			
1. Maioria dos votos dos Juízes	1. Maioria dos votos dos Juízes	1. Maioria dos votos dos Juízes	1. Maioria dos votos dos Juízes
Critérios para vencer o Grupo de Rodízio e desempatar			
1. Mais Pontos de Vitória		1. Mais Pontos de Vitória	
2. Vencedor do combate entre os dois		2. Vencedor da Luta entre as duas	
3. Mais votos de todos os juízes, todos os combates		3. Mais votos de todos os juízes, todas as lutas	
4. Ranking Mundial Mais Alto		4. Luta extra - novo kata	
5. Combate extra - novo kata		Para cada par de Equipes comparado os critérios devem ser considerados desde o início da lista.	
Para cada par de Atletas comparado os critérios devem ser considerados desde o início da lista.			
Todos os critérios de vitória estão listados em ordem de precedência de cima para baixo.			